

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Selain itu, pendidikan sangat penting dalam pembangunan maka tidak salah jika pemerintah senantiasa mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan meningkat dapat dilihat dari keberhasilan dalam pendidikan. Keberhasilan tersebut salah satunya tergantung dari kreativitas dan meningkatnya hasil belajar siswa. Kreativitas merupakan suatu kemampuan menemukan hal yang baru. Hal yang baru ini, misalnya dengan mengemukakan ide atau gagasan dan mengembangkan materi yang telah diberikan. Kreativitas dalam matematika berkaitan dengan kemampuan siswa dalam membuat soal, mencari solusi dari sebuah permasalahan dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Kreativitas dalam pembelajaran matematika berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai proses penilaian yang dapat digunakan untuk melihat kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMP N 1 Banyudono khususnya kelas VIIG yang berjumlah 32 orang yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan ditemukan permasalahan yaitu

tingkat prestasi belajar matematika siswa masih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Kreativitas siswa juga masih rendah, dapat dilihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam mengeluarkan pendapat ada 4 siswa (12,5%), kurangnya kemampuan siswa dalam membuat soal (18,75%), kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (25%), kurangnya kemampuan siswa dalam menjawab soal (21,875%) dan kurangnya kemampuan siswa dalam menyimpulkan (9,375%). Rendahnya kreativitas siswa berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika. Hasil belajar siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 77 hanya 50%.

Penyebab dari rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Banyudono, salah satunya berasal dari faktor pendidik dan faktor peserta didik itu sendiri. Faktor kesulitan belajar yang muncul dari peserta didik berasal dari rasa bosan peserta didik pada mata pelajaran matematika. Kebosanan peserta didik tersebut akan berpengaruh pada kegiatan mereka belajar untuk menguasai pelajaran matematika sehingga tujuan pembelajaran tidak akan berhasil dengan maksimal. Selain itu siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru kemudian mencatat apa yang telah dicatat maupun dijelaskan oleh guru di papan tulis. Proses belajar mengajar yang konvensional dan cenderung hanya menggunakan metode ceramah juga menjadi salah satu penyebab daya kreativitas siswa rendah. Guru tidak menggunakan strategi yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, sehingga pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik dan monoton.

Untuk mengantisipasi kondisi tersebut di atas, maka perlu dicarikan

formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Alternatif tindakan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa yaitu dengan menggunakan strategi *Problem Solving* berbasis media visual. Dengan menggunakan perpaduan strategi *Problem Solving* berbasis media visual diharapkan kemampuan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa dapat meningkat.

Strategi *Problem Solving* merupakan strategi pembelajaran yang mengedepankan dalam hal menyelesaikan suatu masalah yang diberikan dengan menggunakan solusi yang terbaik. Strategi *Problem Solving* juga sering dikenal dengan nama strategi pemecahan masalah. Menurut Sukoriyanto (dalam Rosyadi Muhammad, 2010) penyelesaian masalah merupakan proses dari menerima tantangan dan usaha-usaha untuk menyelesaikannya sampai memperoleh penyelesaian. Sedangkan pengajaran penyelesaian masalah merupakan tindakan guru dalam mendorong siswa agar menerima tantangan dari pertanyaan bersifat menantang, dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan pertanyaan tersebut. Dalam hal ini kreativitas sangat dibutuhkan dalam penyelesaian masalah. Untuk mendapatkan solusi dari penyelesaian masalah tersebut, kreativitas dalam membuat dan menggunakan media visual menjadi salah satu bentuk pemecahan masalah.

Media visual merupakan suatu media nyata yang dapat dilihat dengan mata. Media visual ini menampilkan gambar atau benda-benda disekeliling yang dapat langsung dilihat. Media merupakan salah satu sumber belajar dan

sebagai alat bantu untuk menuju tercapainya pengajaran . Dengan adanya media maka ketidakjelasan dalam suatu proses belajar mengajar akan lebih mudah dipahami. Dalam kenyataannya siswa sering tidak paham dalam memahami materi. Dengan menggunakan media visual ini diharapkan dapat menumbuhkan daya kreativitas siswa dalam memahami materi pelajaran dan siswa dengan mudah dapat menyelesaikan masalah matematika.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ada, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan strategi *Problem Solving* berbasis Media Visual untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya strategi ini dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Adakah peningkatan kreativitas pada materi segi empat dengan strategi pembelajaran *Problem Solving* berbasis media visual bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Banyudono tahun ajaran 2012/2013?

Kemampuan kreativitas siswa dapat dilihat berdasarkan indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Kemampuan dalam mengeluarkan pendapat
- b. Kemampuan dalam membuat soal
- c. Kemampuan dalam memecahkan masalah
- d. Kemampuan dalam menjawab soal

- e. Kemampuan dalam menarik suatu kesimpulan.
2. Adakah peningkatan hasil belajar pada materi segi empat dengan strategi pembelajaran *Problem Solving* berbasis media visual bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Banyudono tahun ajaran 2012/2013?

Hasil belajar matematika siswa dapat dilihat berdasarkan nilai-nilai siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 77.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi segi empat bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Banyudono.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk meningkatkan kreativitas siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *Problem Solving* berbasis media visual bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Banyudono.

- b. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *Problem Solving* berbasis media visual bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Banyudono.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya dalam hal meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan sumbangan untuk pembelajaran matematika, yang dulunya hanya mementingkan hasil menjadi pembelajaran yang lebih mementingkan proses.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini, ditunjukkan kepada:

a. Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk memilih variasi strategi dalam pembelajaran, meningkatkan kualifikasi profesionalisme, memahami perbedaan individu dan guru mampu melakukan penelitian tindakan kelas.

b. Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk memunculkan keberanian bertanya, keberanian dalam mengemukakan ide-ide, dan mengembangkan daya kreativitas siswa dalam memecahkan suatu masalah.

c. Sekolah

Melalui penelitian ini prestasi belajar matematika dapat ditingkatkan. Selain itu, hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan mutu pendidikan.