

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa saja yang terkandung dalam matematika itu sendiri, tetapi matematika diajarkan pada dasarnya bertujuan untuk membantu berfikir dengan kritis, logis, cermat, dan tepat. Di samping itu agar siswa terbentuk kepribadiannya dan terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika biasanya dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari bervariasinya nilai mata pelajaran matematika. Dapat dijumpai siswa yang mendapat nilai yang rendah dan nilai yang tinggi, ini disebabkan karena siswa terlihat kurang mampu dalam menerapkan perolehannya baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap dalam situasi yang berbeda. Penyebab dari kesulitan belajar siswa dapat berasal dari faktor guru dan faktor siswa itu sendiri. Faktor kesulitan belajar yang muncul dari siswa berasal dari rasa bosan siswa pada mata pelajaran matematika. Kebosanan siswa tersebut akan berpengaruh pada kegiatan mereka belajar untuk menguasai pelajaran matematika sehingga tujuan pembelajaran tidak berhasil dengan maksimal.

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas X TKJ 2 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo adalah rendahnya keaktifan dan kreativitas siswa yang meliputi:

- a. Kurangnya kemampuan siswa dalam menciptakan sesuatu yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, hal ini terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) gasal di kelas X TKJ 2 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo pada bulan Oktober tahun 2012, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dimana KKM matematika di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo adalah 75. Dari hasil UTS tersebut terlihat bahwa siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 orang (27,5%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 29 orang (72,5%).
- b. Kurangnya kemampuan siswa untuk melihat hubungan-hubungan baru antara materi yang telah dipelajari, hal ini terlihat pada saat mengerjakan latihan soal tentang logaritma, beberapa siswa belum bisa mengerjakan soal tersebut karena berhubungan dengan materi sebelumnya yaitu bilangan berpangkat.
- c. Kurangnya aktifitas siswa dalam pembelajaran matematika, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran matematika, siswa yang aktif mengemukakan pendapat sebanyak 13 orang (32,5%) dan siswa yang kurang aktif sebanyak 27 orang (67,5%).

Rendahnya kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain siswa, guru, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Faktor pertama penyebab rendahnya keaktifan dan kreativitas dalam memecahkan masalah adalah siswa. Pada saat kegiatan belajar mengajar siswa cenderung pasif, selain itu pada saat mengerjakan soal latihan siswa selalu menggunakan cara penyelesaian yang dicontohkan oleh guru sehingga dalam hal ini siswa belum bisa menciptakan sesuatu yang baru untuk memecahkan masalah.

Faktor kedua yang mempengaruhi rendahnya kreativitas siswa dalam memecahkan masalah yaitu media pembelajaran. Hujair AH. Sanaky (2009: 3) mengungkapkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sehingga, jika media pembelajaran yang sedikit dapat menghambat proses belajar mengajar. Dalam hal ini siswa yang kurang antusias akan cepat merasa bosan karena tidak adanya media pembelajaran yang menarik. Sehingga akan berpengaruh pada keaktifan dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Faktor ketiga yang merupakan faktor dominan penyebab rendahnya keaktifan dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah di kelas X TKJ 2 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo adalah guru dan metode pembelajaran yang digunakan. Hal ini disebabkan tidak semua metode pembelajaran yang dipilih oleh guru dapat meningkatkan keaktifan dan

keaktivitas siswa dalam memecahkan masalah. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan kreativitas belajar siswa adalah dengan merubah kegiatan-kegiatan belajar yang hanya berpusat pada guru menjadi kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Dalam hal ini pemilihan metode pembelajaran sangat penting karena akan menentukan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitasnya sehingga mampu untuk memecahkan masalah matematika. Hal ini dikarenakan soal-soal latihan dalam matematika tidak harus diselesaikan dengan satu cara saja tetapi soal-soal latihan tersebut dapat diselesaikan dengan berbagai cara, selama cara yang digunakan berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

Kegiatan pembelajaran sebenarnya tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif dan kreatif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Proses pembelajaran matematika seringkali membuat siswa merasa kesulitan memahami pelajaran guru, kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terjadi karena sampai saat ini masih banyak pendidik yang menggunakan metode konvensional, yaitu guru membacakan atau membawakan bahan yang sudah dipersiapkan sedangkan siswa mendengarkan, mencatat dengan teliti dan mencoba menyelesaikan sebagaimana yang dicontohkan oleh guru sehingga siswa hanya pasif.

Pemilihan metode pembelajaran saat ini sangat penting dalam pemberian materi pembelajaran matematika. Metode pembelajaran berfungsi sebagai media guru dalam menyampaikan materi dalam belajar matematika. Sehingga pemilihan metode yang tepat dapat menimbulkan sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga dari pembelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa diharapkan lebih aktif dan lebih kreatif dalam menghadapi soal agar memperoleh hasil belajar matematika yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencari alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran matematika yaitu melalui *problem solving*. Oleh karena itu, perlu diadakannya penelitian tindakan kelas untuk membuktikan bahwa melalui *problem solving* dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan uraian masalah sebagai berikut :

1. Adakah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkan metode pembelajaran *problem solving*?
2. Adakah peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkan metode pembelajaran *problem solving*?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
 - a. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.
 - b. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran matematika.
2. Tujuan Khusus
 - a. Untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan metode pembelajaran *problem solving*.
 - b. Untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan metode pembelajaran *problem solving*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang upaya meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa melalui metode pembelajaran *problem solving*. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada metode pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dan sebagai dasar penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi siswa yaitu untuk meningkatkan keaktifan siswa dan kreativitas siswa.

- b. Manfaat bagi guru yaitu sebagai referensi baru metode pembelajaran matematika.
- c. Manfaat bagi sekolah yaitu untuk mengembangkan profesionalisme guru.