

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa dan interaksi antara keduanya, serta ditunjang oleh berbagai unsur-unsur pembelajaran, yang meliputi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, sarana prasarana yang menunjang, situasi dan kondisi belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM), serta evaluasi yang sesuai dengan kurikulum. Prestasi belajar dapat dioptimalkan melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mengalami perubahan tingkah laku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Namun pada umumnya pembelajaran dikatakan berhasil jika materi yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa yaitu dengan model *Creative Problem Solving (CPS)*.

Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada ketrampilan pemecahan masalah. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Karen (2004:1) menjelaskan, bahwa sebaiknya model pembelajaran berorientasi pada kegiatan pemecahan masalah dan diikuti dengan penguatan kreativitas. Ketika dihadapkan pada suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah dengan memilih dan mengembangkan ide serta gagasannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, ketrampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir (Pepkin, 2004)

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan rekan sejawat, pada kelas IV SDN Jontro, terjadi permasalahan pembelajaran diantaranya adalah : Aktivitas belajar matematika siswa rendah. Hal ini terjadi, karena guru masih cenderung menggunakan cara konvensional dalam proses pembelajaran.

Mereka kesulitan memahami materi pelajaran apabila hanya membaca buku atau mendengarkan ceramah tanpa mengalaminya langsung. Oleh karena itu, belajar menurut pandangan ini berarti mengalami, bereaksi, berbuat, dan berpikir secara kritis.

Hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan model *Creative Problem Solving (CPS)* yaitu, pembelajaran yang menekankan pada ketrampilan pemecahan masalah.

Maka penulis perlu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dengan melakukan penelitian yang berjudul “ **Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Model *Creative Problem Solving* Pada Siswa Kelas IV SDN Jontro Tahun 2013 / 2014** ”

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini dimungkinkan mampu membuat peserta didik untuk dapat belajar dengan kreatif, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kompetensi.

## **B. Pembatasan Masalah**

Dalam sebuah proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat secara urut serta aktif mengikuti proses KBM. Dari peningkatan aktivitas belajar itulah siswa mendapatkan makna dari pembelajaran yang sebenarnya.

Siswa dituntut aktif dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan dan hasilnya pun lebih baik. Dalam setiap pembelajaran diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan dinamis. Pada keadaan yang nyata peneliti menghadapi 24 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki sedangkan siswa perempuan ada 13 anak hanya 40% yang turut aktif dalam pembelajaran dikelas, selebihnya yaitu 60% kurang aktif dalam pembelajaran. Hal itu dimungkinkan karena metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang menarik perhatian siswa.

Dari berbagai model pembelajaran peneliti memilih model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Diharapkan mampu menaikkan aktivitas belajar siswa sampai 75 %.

Karena keterbatasan dari segi waktu, kesempatan dan kemampuan peneliti, maka penelitian ini hanya meneliti : Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving*, pada siswa kelas IV SDN Jontro, Tahun Pelajaran 2013 / 2014.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut di atas, maka rumusan permasalahan yang di ajukan dalam proposal ini adalah:

“Apakah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas IV Semester I SDN Jontro, Tahun Pelajaran 2013/2014 ?”.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini , adalah : Untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika materi pecahan semester I, bagi siswa kelas IV SDN Jontro dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian di harapkan dapat memberikan sumbangan dan mejadikan mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan *Model Creative Problem Solving* (CPS).

##### 2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

###### a. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan Pembelajaran matematika dengan menggunakan *Model Creative Problem Solving* (CPS) dan dapat memenuhi tugas persyaratan perolehan gelar S-1 pendidikan guru PGSD.

###### b. Bagi siswa

- 1) Sebagai upaya menumbuhkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran matematika serta melatih siswa untuk saling bekerja sama dengan siswa lain.
- 2) Meningkatkan minat belajar dan kreatifitas siswa dalam proses belajar.

- 3) Meningkatkan kompetensi individu dan kelompok.
- 4) Meningkatkan keberanian dalam bertanya dan mengemukakan pendapat

c. Bagi Guru

- 1) Guru menjadi kreatif karena selalu di tuntut untuk melakukan inovatif sebagai implementasi dan adaptasi teori, teknik pembelajaran dan bahan ajar yang di pakai.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk memecahkan permasalahan yang muncul dari siswa tentang ruang lingkup pelajaran matematika
- 3) Membantu meningkatkan informasi peningkatan kemampuan siswa.
- 4) Dapat meningkatkan pemahaman guru tentang kolaborasi penelitian tindakan kelas.
- 5) Dapat meningkatkan minat guru untuk melakukan tindakan kelas.

d. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa melalui *Model Creative Problem Solving (CPS)* pada berbagai mata pelajaran.
- 2) Sebagai salah satu sumber inspirasi guna menentukan kebijakan dalam mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan di tingkat kelas serta meningkatkan mutu akademik pada siswanya.