

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik dalam aspek kemampuan, kemandirian, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Pendidikan mempunyai peranan penting bagi kelangsungan kehidupan manusia dimana manusia berkembang dan terus berkembang dengan teknologi yang semakin canggih. Pendidikan terdiri dari pendidik dan peserta didik dalam upaya melangsungkan pembelajaran, dimana pendidik membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan.

Menurut Undang-undang Sisdiknas 2003 Pasal 1 ayat 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu keahlian atau keterampilan pengelolaan kelas yang harus dimiliki oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran. Karena setiap siswa memiliki kemampuan dan taraf berpikir yang berbeda-beda sehingga dengan keterampilan dan keahliannya itu seorang guru dapat memilih pendekatan metode yang tepat agar siswa mampu menguasai dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru sesuai dengan target yang telah ditentukan dalam kurikulum.

Pada saat ini matematika adalah mata pelajaran yang tidak digemari oleh peserta didik karena materinya yang dianggap sulit dan susah dimengerti. Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika di SMP adalah rendahnya

kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (soal cerita). Hasil diskusi dengan guru matematika SMP N 11 Surakarta mengidentifikasi beberapa kelemahan siswa, antara lain : memahami kalimat-kalimat dalam soal, tidak dapat membedakan informasi yang diketahui dan permissaan soal, tidak lancar menggunakan pengetahuan-pengetahuan atau ide-ide yang diketahui, mengubah kalima cerita menjadi kalimat matematika, melakukan perhitungan-perhitungan, dan mengambil kesimpulan atau mengembalikan ke masalah yang dicari. Ketika proses belajar matematika berlangsung siswa lebih memilih untuk diam, diam dalam 2 makna yaitu diam karena takut dan diam karena tidak tahu tentang materinya.

Dalam memahami maupun merencanakan penyelesaian masalah diperlukan suatu kemampuan berfikir kreatif siswa yang memadai, sebagai gambaran untuk sebuah soal Ulangan Semester Ganjil 2014/2015 SMP N 11 Surakarta, hasilnya 24,24 % siswa bekerja sendiri dan menjawab benar, 12,12% kreatif mengajukan pertanyaan yang membangun, 15,15 % siswa mengajukan pendapat dan 18,18% mengemukakan ide / gagasan pemecaha masalah. Melihat hasil itu menunjukkan kemampuan siswa berfikir kreatif masih rendah.

Informasi yang kita peroleh saat diskusi dengan guru SMP N 11 Surakarta yang membantu dalam penelitian ini, menguraikan kemungkinan penyebab kelemahan siswa tersebut, antar lain : (1) Selama ini dalam mengajarkan pemecahan masalah (apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dalam soal) mereka tidak melatih secara khusus bagaimana memahami informasi masalah. Guru mengajarkan dengan memberi contoh soal dan menyelesaikannya secara langsung, serta tidak memberi kesempatan siswa menunjukkan ide atau representasinya sendiri. (2) Pola pengajaran selama ini masih dengan tahapan memberi informasi tentang materi-materi (termasuk memotivasi secara iformatif), memberi contoh-contoh dan berikutnya latihan-latihan, tetapi jarang soal cerita. Hal ini karena anggapan bahwa soal cerita pasti akan sulit untuk dipahami siswa, sehinningga tidak diprioritaskan untuk diberikan. (3) Dalam merencanakan penyelesaian masalah tidak diajarkan

strategi-strategi yang bervariasi yang mendorong ketrampilan berfikir kreatif untuk menemukan jawaban masalah.

Menurut Munandar dalam Uno (2009 : 21) indikator kreativitas belajar adalah sebagai berikut : 1) memiliki rasa ingin tahu; 2) Sering mengajukan pertanyaan yang membangun; 3) Memberi banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; 5) Mempunyai/ menghargai rasa keindahan; 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkan tidak mudah terpengaruh orang lain; 7) Memiliki rasa humor yang tinggi; 8) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain; 9) mempunyai daya imajinasi yang kuat; 10) Dapat bekerja secara mandiri; 11) Senang mencoba hal-hal yang baru; 12) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Kreativitas siswa dibutuhkan terutama dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang melibatkan siswa untuk berfikir kreatif. Pemikiran kreatif yang dimiliki siswa berbeda-beda, karena kemampuan yang dimiliki siswa juga berbeda-beda. Kemampuan kreativitas siswa dapat timbul, jika siswa sering menyelesaikan permasalahan matematika.

Memperhatikan akar masalah itu, maka perlu dipikirkan cara-cara mengatasinya. Apalagi dalam kurikulum KTSP tujuan pembelajaran matematika menonjolkan pada melatih cara berfikir dan bernalar, mengembangkan aktivitas kreatif, mengembangkan kemampuan memecakan masalah dan mengomunikasikan gagasan. Dalam rangka mengaktifkan serta menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa, salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah melalui pengembangan LKS berbasis *Problem Posing* (pengajuan masalah). LKS merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan guru. Penggunaan LKS dalam pembelajaran akan membuka kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran dan menggali kemampuan berfikir kreatif dalam mempelajari matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Adakah peningkatan kreatifitas belajar matematika pada kelas VII semester ganap SMP N 11 Surakarta th 2014/2015 setelah dilakukan pembelajaran melalui pengembangan LKS berbasis Problem Posing ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan mendiskripsikan peningkatan kreatifitas siswa dalam belajar matematika melalui pengembangan LKS berbasis Problem Posing.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang belajar matematika utamanya pada peningkatan kreatifitas siswa melalui pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Problem Posing sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh dalam penelitian.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada metode pembelajaran di sekolah sehingga mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dalam belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika melalui pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Problem Posing. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar matematika secara aktif dan kooperatif. Proses pembelajaran ini

menggunakan pengembangan LKS yang menarik sehingga siswa mampu meningkatkan kreatifitasnya untuk belajar matematika.

- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi guru untuk memilih metode pembelajaran dalam mengajar matematika. Metode pembelajaran Problem Posing dengan pengembangan LKS dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- c. Bagi Sekolah, Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembinaan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.