

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman modern ini perkembangan teknologi semakin berkembang pesat. Berkembangnya teknologi mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan yang memberikan pengaruh positif dan negatif. Hal tersebut sangatlah berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pendidikan dapat mencerminkan kecerdasan serta harkat dan martabat suatu bangsa. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keetrampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka.

Pada saat ini para ahli dan pemerhati pendidikan secara intensif mencurahkan perhatiannya dalam upaya mengembangkan konsep keberbakatan, yang diyakini terbentuk dari tiga komponen, yaitu: keunggulan intelektual, keterikatan pada tugas (motivasi), dan kreativitas. Tantangan masa depan yang selalu berubah sekaligus persaingan yang semakin ketat memerlukan keluaran pendidikan yang tidak hanya terampil dalam suatu bidang tetapi juga kreatif dalam mengembangkan bidang yang ditekuni. Hal tersebut perlu dimanifestasikan dalam setiap mata pelajaran termasuk matematika.

Dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran matematika (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 tentang standar isi) telah disebutkan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus pembelajaran matematika. Tetapi, fokus dan perhatian pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika jarang dikembangkan. Padahal kemampuan itu yang sangat diperlukan agar siswa

dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk menghadapi masa depan yang lebih kompetitif.

Pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian sehingga berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan usaha tersebut diharapkan kreativitas siswa semakin berkembang pula.

Pentingnya kreativitas dalam matematika dikemukakan oleh Bishop (Pehnoken, 1997) yang menyatakan bahwa seseorang memerlukan dua ketrampilan berpikir matematis, yaitu berpikir kreatif yang sering diidentikan dengan intuisi dan kemampuan berpikir analitik yang diidentikan dengan kemampuan berpikir logis. Sementara Kiesswetter (Pehnoken, 1997) menyatakan bahwa kemampuan berpikir fleksibel yang merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Pendapat ini menegaskan eksistensi kemampuan berpikir kreatif matematis. Dimana eksistensi kemampuan berpikir kreatif tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Indikator kreativitas belajar menurut Uno (2009: 21) adalah sebagai berikut: 1) Siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap masalah, 2) Siswa mampu mengajukan pemikiran dan gagasan pemecahan masalah, 3) Dapat bekerja sendiri.

Berdasarkan pengamatan siswa di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta kelas VIIC diketahui bahwa kreativitas dan hasil belajarnya secara umum masih relatif rendah. Hal ini dapat dilihat dalam: 1) Rasa ingin tahu siswa terhadap masalah (28%). 2) Kemampuan siswa menuliskan solusi dan jawaban dari permasalahannya sendiri (24%). 3) Kemampuan siswa menyimpulkan pembelajaran secara mandiri (32%). 4) Nilai rata-rata matematika siswa dibawah KKM 6,8 (36%).

Permasalahan yang timbul dalam aktivitas belajar siswa di atas pada dasarnya berhubungan erat dengan model dan cara penyampaian materi yang digunakan oleh guru. Dalam pembelajaran guru masih melakukan pembelajaran secara konvensional dan drill soal. Siswa masih belum terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik

dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu kreativitas belajar dan rasa ingin tahu siswa masih cenderung rendah sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, penulis berfikir untuk memberikan alternatif tindakan yaitu penggunaan model *Problem Based Learning* dengan berbasis *Macromedia Flash*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah alternatif belajar yang tidak hanya diimplementasikan dalam kurikulum 2013, namun dapat diimplementasikan pula pada kurikulum yang lain seperti KTSP.

Keunggulan dari model pembelajaran PBL adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah. Untuk lebih meningkatkan keefektifan model PBL dalam pembelajaran, maka model ini dapat dipadukan dengan penggunaan *Macromedia Flash*. Pemanfaatan *Macromedia Flash* disini diharapkan dapat menjadi penunjang agar pembelajaran lebih menarik. Dari sini kemampuan berpikir kreatif siswa akan semakin berkembang dan mendorong timbulnya kreativitas yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, di peroleh dua rumusan masalah.

1. Adakah peningkatan kreativitas siswa di dalam kelas setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Macromedia Flash* pada siswa kelas VIIB SMP muhammadiyah 10 Surakarta Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015?
2. Adakah peningkatan hasil belajar matematika setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Macromedia Flash* pada siswa kelas VIIB SMP Muhammadiyah 10 Surakarta Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut di atas maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas VIIB SMP Muhammadiyah 10 Surakarta melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Macromedia Flash*.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas VIIB SMP Muhammadiyah 10 Surakarta melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Macromedia Flash*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu terutama pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Macromedia Flash*.

Secara khusus penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi pada penggunaan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Manfaat Bagi Siswa, melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Macromedia Flash* ini dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika.
- b. Manfaat Bagi Guru, hasil penelitian dapat dijadikan masukan untuk menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika.
- c. Manfaat Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran.