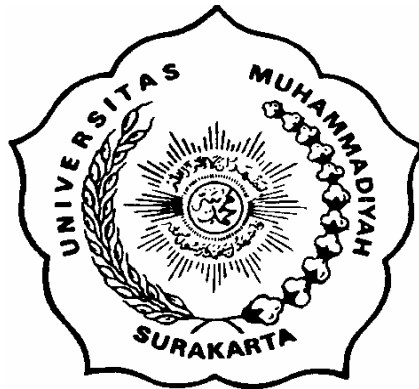


**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN  
PENDEKATAN *RME* DAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*  
(*CPS*) DITINJAU DARI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
( Pada Siswa Kelas VII SMP N II Mondokan Sragen )**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai  
Derajat Sarjana S-1 Pendidikan Matematika**



**Disusun oleh :**

**SRI RETNONINGSIH**

**A 410 050 120**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2009**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap manusia yang dipengaruhi oleh seluruh aspek dalam kehidupan dan kepribadian seseorang. Dengan kedinamisannya, pendidikan selalu menuntut adanya perubahan – perubahan dan perbaikan secara terus menerus. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat menghasilkan output atau lulusan yang memiliki kemampuan dasar yang dapat menjadi pelopor dalam pemahaman. Indonesia sekarang ini selalu berusaha untuk memperbaiki mutu pendidikan disetiap kesempatan. Salah satu diantaranya adalah meningkatkan kualitas dan mutu guru, karena di era modern ini pendidikan semakin tergantung pada tingkat kualitas dan antisipasi guru dalam menggunakan sumber yang tersedia.

Guru merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam prestasi belajar siswa. Kemampuan guru dalam menentukan suatu pendekatan pembelajaran sangatlah penting. Pada dasarnya pendekatan pembelajaran yang tepat akan menjadikan siswa mengerti dan memahami secara optimal dalam suatu pembelajaran.

Selama ini sebagian besar siswa menganggap metematika adalah sesuatu yang sulit dan menakutkan sehingga berpengaruh buruk terhadap hasil belajar mereka. Menurut Sobel dan Maletsky dalam bukunya Mengajar

Matematika (2001:1-2) banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas lalu, memberi pelajaran baru, dan memberi tugas lagi kepada siswa. Pembelajaran tersebut dapat dikategorikan sebagai hal yang membosankan, membahayakan dan merusak seluruh minat siswa.

Hal semacam itu yang perlu dihindari dalam pembelajaran matematika. Menurut H.W. Fowler dalam Pandoyo (1997:1) matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Matematika juga merupakan sarana berfikir untuk menuju perkembangan ilmu pengetahuan.

Pengelolaan proses pembelajaran yang efektif akan menjadi titik awal keberhasilan pembelajaran yang muaranya akan meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya matematika. Dan di era baru terdapat berbagai pendekatan pembelajaran dimana akan menempatkan kegiatan pembelajaran sebagai sesuatu yang identik dengan aktivitas siswa secara optimal, tidak cukup dengan mendengar dan melihat, tetapi harus dengan hands-on, minds-on, konstruktivis, dan daily life (kontekstual).

Dari banyak pendekatan pembelajaran yang berkembang saat ini diantaranya adalah dengan *RME (Realistic Mathematics Education)* dan *CPS (Creative Problem Solving)*. RME adalah pendekatan pengajaran yang bertitik tolak dari hal-hal yang 'real' bagi siswa, menekankan ketrampilan 'proses of doing mathematics', berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan

teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri ('student inventing' sebagai kebalikan dari 'teacher telling') dan pada akhirnya menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok.

Sedangkan *CPS (Creative Problem Solving)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas. *CPS* merupakan representasi dimensi-dimensi proses yang alami, bukan suatu usaha yang dipaksakan.

Selain dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, keaktifan siswa selama proses pembelajaran juga perlu mendapat sorotan. Sistem kurikulum sekarang ini menuntut siswa aktif baik rohani maupun jasmani. Jadi dalam belajar matematika agar bermakna tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus melakukan aktifitas (membaca, bertanya, menjawab, berkomentar, mengerjakan, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi). Dengan keaktifan diharapkan dapat mempengaruhi cara berfikir siswa sehingga berujung pada peningkatan prestasi belajarnya.

Bertolak dari uraian yang telah dipaparkan di atas, penulis ingin mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan pembelajaran menggunakan *RME* dan *Creative Problem Solving* dengan tinjauan keaktifan siswa terhadap prestasi belajar yang dicapai siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah

– masalah sebagai berikut :

1. Prestasi belajar matematika masih rendah.
2. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru kurang tepat dengan materi yang akan dipelajari siswa.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, agar permasalahan yang akan dikaji lebih terarah maka masalah – masalah tersebut peneliti batasi sebagai berikut :

- a. Pendekatan pembelajaran pertama dalam penelitian ini dibatasi pada pendekatan pembelajaran *RME* dimana proses pembelajarannya dibatasi pada masalah kontekstual (masalah – masalah nyata dan konkrit) sebagai titik awal dalam belajar matematika serta penggunaan kelompok dalam pelaksanaan belajarnya.
- b. Pendekatan pembelajaran kedua dalam penelitian ini dibatasi pada pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* dengan batasan pembelajarannya berpusat pada ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas serta penggunaan kelompok dalam pelaksanaan belajarnya.
- c. Keaktifan belajar siswa pada penelitian ini dibatasi pada keaktifan belajar yang meliputi keaktifan dalam bertanya, mengemukakan pendapat,

mengerjakan soal dan mengerjakan soal didepan kelas dalam bidang studi matematika semester genap siswa kelas VII SMP N II Mondokan Tahun ajaran 2008/2009.

- d. Prestasi belajar matematika siswa pada penelitian ini dibatasi pada prestasi belajar pokok bahasan persegi dan persegi panjang pada bab bangun datar segi empat.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Apakah ada pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika?
- b. Apakah ada pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?
- c. Apakah ada interaksi antara pendekatan pembelajaran dan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Bertolak dari perumusan masalah, penelitian ini bertujuan :

- a. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika
- b. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

- c. Untuk mengetahui interaksi antara pendekatan pembelajaran dan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi para pembaca, khususnya para guru dan calon guru. Manfaat yang peneliti harapkan adalah :

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran pada para guru matematika tentang pembelajaran matematika menggunakan riil konteks (*RME*) dan pembelajaran matematika menggunakan *creative problem solving (CPS)*.
2. Sebagai bahan masukan tentang pengaruh keaktifan belajar matematika siswa terhadap prestasi belajar matematika.
3. Sebagai bahan pertimbangan dan referensi ilmiah bagi penelitian sejenis dengan subyek dan tempat penelitian yang berbeda.