

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan, seperti sifat sarasannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka tidak sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. Batasan tentang pendidikan yang dibuat oleh para ahli beraneka ragam, dan kandungannya berbeda yang satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut mungkin karena orientasinya, konsep dasar yang digunakan, aspek yang menjadi tekanan, atau karena falsafah yang melandasinya.

Dalam UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 tercantum bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan semua itu, pendidik sangat berperan penting di dalamnya.

Menurut Atmaka (2004: 17) Pendidik merupakan orang yang bertanggung jawab untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam pengembangan baik fisik dan spiritual. Selain itu, pendidik juga harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Mulyasa, 2003: 53). Namun hal tersebut dirasa berat oleh pendidik. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, banyak kendala teknis maupun non teknis yang dihadapi seorang pendidik. Salah satu mata pelajaran yang banyak dikeluhkan oleh peserta didik adalah matematika.

Menurut James dan James dalam Wahyudi (2013), matematika merupakan suatu ilmu mengenai logika tentang bentuk, besaran, susunan, serta berbagai konsep yang memiliki hubungan satu sama lain. Salah satu cabang ilmu matematika adalah geometri. Geometri berasal dari Bahasa Yunani yaitu *geo* yang artinya bumi dan *metro* yang artinya mengukur. Geometri adalah cabang matematika yang pertama kali diperkenalkan oleh Thales (624 – 547 SM) yang berkenaan dengan relasi ruang. Dari pengalaman, atau intuisi, kita mencirikan ruang dengan kualitas fundamental tertentu, yang disebut aksioma dalam geometri. Aksioma demikian tidak berlaku terhadap pembuktian, tetapi dapat digunakan bersama definisi matematika untuk titik, garis lurus, kurva, permukaan dan ruang untuk menggambarkan kesimpulan logis. Maka dari itu belajar geometri memerlukan tingkat kreativitas yang cukup tinggi karena berkenaan dengan hal-hal yang nyata.

Dalam hal ini peran pendidik sangat berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik. Namun setelah peneliti melakukan observasi pada mahasiswa yang mengikuti perkuliahan geometri bidang tingkat kreativitas mahasiswa terbilang kurang. Metode atau strategi pembelajaran yang dilakukan pada saat pembelajaran kurang bervariasi sehingga mahasiswa kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran tersebut hanya menekankan pada tuntutan pencapaian kurikulum daripada mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh mahasiswa.

Seharusnya mahasiswa diberi kesempatan dan kepercayaan untuk menyelesaikan masalah melalui pengalaman yang diperolehnya dengan potensi kreativitas yang telah dimiliki masing-masing mahasiswa secara mandiri. Kreativitas dan kemandirian mengalami hambatan dan bahkan tidak berkembang karena pengalaman yang didapat mahasiswa dalam proses pembelajaran sangat terbatas sehingga mereka tidak dapat mengembangkan ketrampilan yang dimilikinya.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas mahasiswanya, maka seorang dosen harusnya menerapkan strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat diterapkan yaitu strategi *Problem Based Learning* (PBL).

Problem Based Learning (PBL) merupakan seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai focus untuk mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah, ketrampilan, materi, dan pengaturan diri (Eggen: 2012). Dengan strategi belajar ini, kreativitas mahasiswa dapat ditingkatkan khususnya pada mata kuliah geometri bidang. Karena dengan strategi ini mahasiswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “ Peningkatan Kreativitas Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Matematika Materi Geometri Bidang Melalui Strategi *Problem Based Learning* (PBL).

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat ditunjukkan perumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi geometri bidang ?
2. Apakah kreativitas belajar matematika dapat ditingkatkan melalui strategi *Problem Based Learning* (PBL) pada mahasiswa pendidikan matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika materi geometri bidang melalui strategi pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menarik, menantang, nyaman, menyenangkan, serta melibatkan mahasiswa karena strategi, metode, teknik, dan atau media yang digunakan dalam pembelajaran bervariasi dan dipilih secara sungguh-sungguh.

2. Manfaat praktis

Hasil Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

a. Bagi Dosen

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran dengan tujuan agar dapat meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa.

b. Bagi Mahasiswa

Sebagai wahana baru dalam proses meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti

Sebagai pengembangan pengetahuan tentang penelitian dalam pembelajaran matematika.