

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM  
MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MELALUI MODEL *EVERYONE IS A TEACHER HERE*  
(PTK Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 4 punggelan)**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Guna mencapai derajat Sarjana S-1  
Pendidikan Matematika**



**Hidayatul akbar**

**A 410 050 239**

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

**2010**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

SDM yang bermutu dan berkualitas merupakan salah satu kunci penting untuk membentuk suatu bangsa yang maju. Dalam hal ini salah satu hal yang berperan penting dalam menciptakan SDM yang bermutu dan berkualitas adalah dengan adanya pendidikan yang merata di segala bidang.

Pendidikan merupakan wadah untuk berlatih, berkreasi dan mewujudkan cita-cita, disamping itu juga melatih keterampilan didalam bidang tertentu. Bidang pendidikan yang jelas sangat penting disini adalah pendidikan di bidang matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang . Matematika merupakan sarana berpikir ilmiah untuk menuju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, ini berarti bahwa matematika merupakan dasar dari ilmu lain. Akan tetapi berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan masih ada sebagian siswa yang masih beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan mata pelajaran yang sulit, sehingga mereka tidak berminat dan cenderung membenci matematika. Kondisi seperti ini tentunya membuat siswa akan sangat sulit menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Padahal sebenarnya matematika sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini tentunya akan berakibat siswa mengalami kesulitan ketika menyelesaikan soal matematika,

apalagi jika soal tersebut dalam bentuk soal cerita yang memerlukan beberapa analisis terlebih dahulu untuk menyelesaikannya.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan dan saling berinteraksi satu sama lain. Interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung memegang peranan penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Kemungkinan kegagalan guru dalam menyampaikan suatu pokok bahasan disebabkan saat proses belajar mengajar guru kurang membangkitkan perhatian dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

Gambaran anak-anak dalam mengikuti pelajaran matematika memiliki kecenderungan diantaranya: 1) Di ruang kelas siswa tenang mendengarkan uraian guru, 2) Dalam kegiatan belajar mengajar siswa sibuk sendiri menyalin apa yang diucapkan dan ditulis oleh guru, 3) Keberanian siswa untuk bertanya kepada guru sangat rendah, 4) Inisiatif siswa untuk menjawab pertanyaan guru sangat rendah.

Menurut observasi awal yang peneliti lakukan tentang pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Punggelan, dalam proses pembelajaran guru masih berperan dominan, siswa belum dapat berperan aktif karena keberanian

dan inisiatif siswa untuk bertanya masih kurang. Siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi situasi tersebut adalah strategi “*Everyone is a teacher here*” atau “*Semua Bisa Jadi Guru*”. Karena strategi pembelajaran ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada siswa atau mahasiswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Strategi “*Everyone is a teacher here*” diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan soal matematika terutama soal dalam bentuk soal cerita.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Everyone is a teacher here* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada kelas VIID SLTP N 4 Punggelan?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal cerita kelas VIID SLTP N 4 Punggelan selama proses pembelajaran matematika dengan pendekatan *Everyone is a teacher here*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan soal cerita melalui pendekatan “*Everyone is a teacher here*”.
- b. Sebagai sebuah pijakan untuk mengembangkan pendekatan “*Everyone is a teacher here*”.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- a. Penulis memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan “*Everyone is a teacher here*”
- b. Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya guru matematika sebagai salah satu alternative pembelajaran.
- c. Memberikan pengalaman langsung pada siswa sebagai obyek penelitian, sehingga diharapkan siswa memperoleh pengalaman tentang kebebasan dalam belajar matematika secara aktif, kreatif dan menyenangkan.