

**PENERAPAN PENDEKATAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) DENGAN MENGGUNAKAN LEMBAR KERJA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA BANGUN RUANG SISI DATAR**

**(Penelitian PTK Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Nogosari)**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

**Pendidikan Matematika**



**Oleh:**

**ARIF NURFIYANTO**

**A 410 060 265**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dalam pembelajaran di sekolah sering dijumpai beberapa masalah. Banyak dijumpai siswa yang mempunyai nilai rendah dalam sejumlah mata pelajaran. Ada pula yang mendapatkan nilai tinggi dalam sejumlah mata pelajaran, namun mereka tampak kurang mampu dalam menerapkan perolehannya baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap dalam situasi yang lain.

Secara umum keadaan siswa kelas VIII dalam mengikuti pelajaran adalah sebagai berikut: (a) di ruang kelas siswa relatif tenang mendengarkan guru mengajar, (b) siswa sibuk mencatat, (c) tidak ada keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, (d) siswa cenderung takut dan enggan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan informasi di atas dapat ditunjukkan bahwa prestasi belajar Matematika siswa sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi misalnya metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi dan dari siswa adalah faktor keluarga, lingkungan belajar yang kurang mendukung, sosial keluarga dan sebagainya.

Proses pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif dan kreatif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Dalam pelaksanaannya

sering dijumpai guru yang gagal membawa siswanya belajar, yang mungkin dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat.

Proses pembelajaran matematika seringkali membuat siswa merasa kesulitan memahami pelajaran guru, kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran bahkan menjadikan matematika sebagai pelajaran yang menakutkan bagi mereka. Hal ini terjadi karena sampai saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional, yaitu guru membacakan atau membawakan bahan yang sudah dipersiapkan sedangkan siswa mendengarkan, mencatat dengan teliti dan mencoba menyelesaikan sebagaimana yang dicontohkan oleh guru sehingga siswa hanya pasif. Dalam kegiatan pembelajaran matematika siswa dituntut untuk dapat memperhatikan aspek kreativitas. Pengembangan kreativitas pada siswa yang dimulai sejak awal mampu membentuk kebiasaan cara berpikir siswa yang akan sangat bermanfaat bagi siswa itu sendiri dikemudian hari.

Siswa harus aktif belajar sehingga mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan soal-soal atau permasalahan matematika. Orang yang kreatif membawa makna atau tujuan baru dalam suatu tugas, menemukan penggunaan baru, menyelesaikan masalah, atau memberikan nilai tambah atau keindahan. Aspek kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah yang harus dikembangkan ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas sangat penting sebagai bekal bagi siswa untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Agar tujuan pembelajaran matematika dapat terwujud, maka

perlu suatu perencanaan dalam pembelajaran matematika di kelas dan model pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang mampu merangsang siswa lebih aktif di dalam belajar, serta meningkatkan kemampuan kreativitasnya dalam memahami pelajaran.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa prestasi belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah.

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan tindakan adalah menggunakan pembelajaran tertentu, karena pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektifitas belajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan peserta didik. Pembelajaran ini merupakan peran yang sangat penting untuk menentukan berhasil atau tidaknya tujuan yang diinginkan.

Peran aktif dari guru dan siswa tetap menjadi sebuah tuntutan, berkaitan dengan metode belajar dalam melaksanakan kurikulum yang berlaku

sekarang. Peran aktif ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan adanya suasana yang hidup antara siswa dengan guru, atau dengan kata lain adanya komunikasi dua arah dalam pembelajaran sehingga murid menjadi lebih berani untuk mengerjakan soal-soal didepan kelas. Fungsi utama guru adalah sebagai fasilitator dan melakukan bimbingan kepada siswa agar terus bersemangat dalam belajar. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas bimbingan untuk membantu proses perkembangan siswa. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang mampu mendorong siswa untuk aktif bertanya, mengamati, bereksperimen dan sebagainya. Untuk itu, guru harus mampu memilih pendekatan belajar yang tepat.

Pendekatan adalah cara umum dalam memandang permasalahan atau obyek kajian. Salah satu pendekatan yang dikembangkan dalam melaksanakan kurikulum saat ini adalah pendekatan *Creative Problem Solving*. Dengan pendekatan tersebut, siswa diharapkan dapat menimbulkan keaktifan dalam belajar sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang memuaskan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan uraian masalah sebagai berikut :

1. Adakah peningkatan keaktifan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan pada kompetensi dasar bangun ruang sisi datar setelah diterapkan pendekatan *Creative Problem Solving*?

2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving*?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum
  - a. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika.
  - b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika.
2. Tujuan Khusus
  - a. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Bangun Ruang Sisi Datar melalui penerapan metode *Creative Problem Solving*.
  - b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Bangun Ruang Sisi Datar melalui penerapan metode *Creative Problem Solving*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa melalui pendekatan *Creative Problem Solving*. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dan sebagai dasar penelitian berikutnya yang sejenis

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat bagi siswa yaitu untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa. Manfaat bagi guru yaitu sebagai referensi baru metode pembelajaran Matematika. Manfaat bagi sekolah yaitu untuk mengembangkan profesionalisme guru.

## E. Definisi Istilah

### 1. Keaktifan Siswa

Keaktifan yang dimaksudkan adalah kemampuan siswa untuk bekerjasama, berdiskusi, menyampaikan materi kepada teman sebaya, bertanya, menjawab pertanyaan, menanggapi, mengerjakan soal, dan yang paling penting adalah mengkomunikasikan jawaban kepada temannya pada waktu pembelajaran matematika.

### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah proses aktual yang ditampilkan oleh anak, sedangkan usaha adalah perbuatan terarah pada penyelesaian tugas – tugas belajar. Ini berarti besarnya usaha adalah indikator adanya motivasi sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak.

### 3. *Creative Problem Solving* (CPS)

Pendekatan *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas. Ketika dihadapkan

dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, ketrampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

#### 4. Lembar Kerja

Lembar kerja adalah kertas yang berisikan tugas-tugas atau rencana kerja atau langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh murid. Dengan adanya LKS siswa diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran matematika.