

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN
MENGUNAKAN ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA
(PTK PADA SISWA KELAS VIII SEMESTER 2 SMP NEGERI 3 KARTASURA
TAHUN AJARAN 2009/2010)**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Disusun oleh:

SUCI AMIN MIRANTI

A 410 060 267

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

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembentukan dan pengembangan sumber daya manusia dalam menghadapi kemajuan zaman. Pada era globalisasi ini semua bidang diusahakan mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, tak terkecuali bidang pendidikan khususnya pendidikan matematika. Perkembangan zaman yang terus melaju pesat mau tak mau akan memerlukan generasi manusia yang berkualitas, manusia berkualitas adalah manusia yang bisa bersaing di dalam arti yang baik (Tilaar, 2000: 15) dengan membentuk pola fikir yang kritis, penalaran yang mantap, kreatif, dan inovatif.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu pilar upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan adalah bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperbaiki mutu pembelajaran, dimana pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan belajar yang dilakukan siswa dengan kegiatan mengajar yang dilakukan guru.

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.

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 dituliskan oleh guru, 3) keberanian siswa untuk bertanya kepada guru sangat rendah, 4) inisiatif siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru sangat rendah, 5) siswa kurang berani dalam mengemukakan ide-idenya, 6) siswa dalam mencetuskan gagasan secara asli juga masih rendah. Sehingga kreativitas belajar siswa masih sangat rendah. Sebagai contoh nyata dapat dilihat di SMP Negeri 3 Kartasura.

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 (Wycoff Joyce, 2002: 44). 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.

Saat ini banyak metode pembelajaran yang dikembangkan, antara lain: pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual, pembelajaran matematika realistic, pembelajaran berbasis masalah, dan sebagainya. Namun pada prakteknya pengembangan metode pembelajaran tersebut belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru dengan alasan keterbatasan waktu. Usaha meningkatkan kreativitas siswa dalam matematika adalah dengan menerapkan pembelajaran matematika yang berbasis masalah dengan menggunakan alat peraga. Siswa

dihadapkan pada masalah yang distimulasikan, sehingga siswa dilatih dan dikondisikan seperti halnya ia menghadapi dan mencari jalan keluar dari suatu masalah kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan matematika.

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah, memfasilitasi siswa dalam melakukan investigasi dan mendorong siswa belajar. Banyaknya aktivitas dalam metode ini apabila dilengkapi dengan alat peraga akan dapat membangun kreativitas siswa dan belajar aktif menemukan dan memahami konsep dengan mudah. Dalam prosesnya, metode ini membantu siswa mengembangkan cara berpikir kemampuannya memecahkan masalah, belajar dewasa, dan menjadi mandiri.

Pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan alat peraga dapat melibatkan langsung siswa dalam belajar. Alat peraga dalam pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Setiap proses pembelajaran ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain: tujuan, bahan, metode dan alat serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, peranan alat bantu atau alat peraga memegang peranan penting sebab adanya alat ini bahan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Dalam proses pembelajaran alat peraga digunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien dengan penggunaan alat peraga.

Melalui model pembelajaran berbasis masalah siswa belajar bagaimana cara menggunakan suatu tahapan proses dalam menaksir apa yang mereka ketahui, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, dan bekerja sama dalam mengevaluasi hipotesis untuk memecahkan data sehingga akan diperoleh suatu kesimpulan yang merupakan jawaban dari masalah. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan alat peraga dalam belajar matematika dapat merangsang siswa belajar aktif dan kreatif melakukan penemuan konsep, sehingga dapat mempengaruhi cara belajar siswa yang cenderung pasif kearah yang lebih aktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah ada peningkatan kreativitas belajar matematika siswa kelas VIII melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan alat peraga?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VIII melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan alat peraga.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mendapatkan teori baru tentang upaya meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi siswa yaitu untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika.
 - b. Manfaat bagi guru yaitu sebagai referensi baru model pembelajaran matematika.
 - c. Manfaat bagi sekolah yaitu untuk mengembangkan profesionalisme guru.

E. Definisi Istilah

Definisi operasional istilah adalah istilah-istilah yang akan diteliti agar dapat dipahami dan dinilai, disamping itu juga untuk memperjelas fokus penelitian. Adapun istilah-istilahnya adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas

Kreativitas adalah suatu potensi yang dimiliki oleh siswa dalam menciptakan sesuatu yang baru dalam bentuk ide-ide (gagasan) atau hasil karya yang bermanfaat untuk memberikan suatu solusi baru. Kreativitas siswa yang diteliti pada penelitian ini adalah kreativitas dalam mencari ide-ide dalam memecahkan persoalan dalam matematika.

2. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu proses belajar dan mengajar yang diketahui dengan pembentukan ide, konsep atau prinsip matematika dan masalah yang disajikan sesuai dengan pengalaman dalam kehidupan siswa sehari-hari sehingga membuat siswa bisa belajar berpikir kritis, kreatif dan trampil dalam memecahkan masalah.

3. Alat Peraga

Alat peraga adalah salah satu media visual yang berupa benda kongkret yang dapat berfungsi sebagai sarana untuk menguatkan pengetahuan dan pemahaman konsep.