

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan sampai Perguruan tinggi. Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Guru mempunyai tugas untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan. Sampai saat ini masih banyak ditemukan kesulitan yang dialami siswa di dalam memahami dan mempelajari matematika.

Menurut Sobel dan Maletsky dalam bukunya mengajar matematika (2001: 1-2) banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu pembelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas yang lalu, memberi pelajaran baru, kemudian memberi tugas kepada siswa. Apabila kegiatan pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan maka kompetensi dasar yang disebutkan dalam indikator pembelajaran tidak akan dapat tercapai dengan optimal.

Bukan saja guru yang sangat mempengaruhi proses belajar yaitu siswa. Masih banyak siswa yang kurang menguasai pokok – pokok bahasan dalam matematika karena mereka kurang memahami nalar yang logis dalam menyelesaikan masalah yang di berikan ataupun di hadapi. Hal ini sering sekali ditemukan dalam proses pembelajaran, diman guru sudah memberikan semua

materi dan pemahaman kepada siswa tetapi jika diberikan suatu masalah atau contoh soal yang berbeda yang telah di berikan oleh guru sebelumnya terkadang bahkan ada siswa yang tidak bisa mengerjakan soal tersebut dengan baik dan benar.

Dalam materi segitiga ditemukan kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan dan menghitung keliling dan luas bangun segitiga, menerapkan konsep Phitagoras dalam konsep segitiga sampai dengan menentukan atau menggunakan rumus keliling dan luas segitiga dalam kehidupan sehari-hari.

Dampaknya sangat nyata yaitu hasil belajar matematika masih sangat rendah dan belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam setiap sekolah. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru haruslah selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran, sehingga membuat proses tidak monoton yang menyebabkan rasa jenuh terhadap siswa.

Inovasi tersebut yaitu menerapkan konsep pemecahan masalah (*problem solving*) dalam proses belajar matematika. Dengan pemecahan masalah siswa bisa menyelesaikan masalah atau contoh soal yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Secara umum orang memahami masalah (*problem*) sebagai kesenjangan antara kenyataan dan harapan. Namun dalam matematika, istilah "*problem*" memiliki makna yang lebih khusus. Kata "*Problem*" terkait erat dengan suatu pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan *problem solving*. Dalam hal ini tidak setiap soal dapat disebut *problem* atau masalah.

Problem solving adalah suatu proses berpikir dalam menentukan apa yang harus dilakukan dalam menyelesaikan suatu masalah ketika kita tidak tau apa yang harus kita lakukan. Problem solving bisa di definisikan dari proses pemecahan masalah dalam suatu cara yang sistematis dan rasional. Problem solving bukan saja pendekatan tepati juga di kenal dengan model pembelajaran atau CPS (*creative problem solving*).

Menurut Karen (2004: 1), model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas. Ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Dari uraian ini dapat dirumuskan suatu judul yaitu “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segitiga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Di Kelas VII MTs Muhajirin Biluhu”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada penjelasan yang disebutkan pada latar belakang, adapun masalah yang teridentifikasi adalah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi segitiga
2. Kurangnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran
3. Aktifitas guru yang masih monoton dalam setiap pembelajaran

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segitiga?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *creative problem solving*.
2. Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *creative problem solving*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk sekolah.

Sebagai masukan kepada teman – teman yang guru belum menggunakan metode ini agar supaya menggunakan model ini untuk meningkatkan hasil belajar dari pada siswa

2. Untuk Guru.

Sebagai masukan untuk menambah pengetahuan serta dapat memilih dan menggunakan lebih dari satu metode maupun model yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

3. Untuk Siswa.

Dapat meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada umumnya.