**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan agar peserta didik atau siswa dapat mencapai tujuan tertentu. Agar siwa dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan tersebut dibutuhkan proses yang relatif panjang dimanapun dan kapanpun juga, sehingga dikatakan pendidikan berlangsung seumur hidup.

Konsep pendidikan tersebut didasarkan atas UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujun untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serata bertanggung jawab”.[[1]](#footnote-1)

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasioanal itu, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan seakan tidak pernah berhenti. Namun fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan.[[2]](#footnote-2)

Di dalam GBHN 1983-1988 pendidikan dinyatakan sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila, bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan dan ketrampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air, agar dapat menumbuhkan manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.”[[3]](#footnote-3)

Pendidikan diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan tertentu, yaitu tujuan pendidikan. Tujuan ini bisa menyangkut kepentingan peserta didik, kepentingan masyarakat dan tuntutan lapangan pekerjaan atau ketiga-tiganya sekaligus. Proses pendidikan terarah pada peningkatan penguasaan pengetahuan, kemampuan, ketrampilan, pengetahuan sikap dan nilai-nilai dalam rangka pembentukan dan pengembangan diri peserta didik. Pengembangan diri dibutuhkan untuk menghadapi tugas-tugas dalam kehidupannya sebagai pribadi, sebagai siswa, karyawan, profesional, maupun sebagai warga masyarakat.[[4]](#footnote-4)

Menurut R. Soedjadi, matematika sebagai wahana pendidikan tidak hanya dapat digunakan untuk mencapai satu tujuan, misalnya mencerdaskan siswa, tetapi dapat pula untuk membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan ketrampilan tertentu. Hal itu mengarahkan perhatian kepada pembelajaran nilai-nilai dalam kehidupan melalui matematika.[[5]](#footnote-5)

Matematika yang diajarkan di sekolah terdiri atas bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuhkembangkan kemampuan dan pembentukan pribadi siswa seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini berarti bahwa matematika sekolah selain memiliki ciri-ciri yang penting yaitu objek yang abstrak dan pola pikir deduktif serta kebenaran konsistensi, juga tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmnu pengetahuan dan teknologi. Keabstrakan objek-objek matematika perlu diupayakan agar dapat diwujudkan secara lebih konkrit, sehingga akan mempermudah siswa memahaminya.

Guru matematika akan mampu menggunakan matematika untuk membawa siswa menuju tujuan yang ditetapkan, bila ia memahami dengan baik matematika yang akan digunakan sebagai wahana. Apabila pemahaman guru terhadap matematika kurang baik dapat dipastikan bahwa penggunaan matematika sebagai wahana pendidikan juga akan tidak berhasil seperti yang diharapkan. Hal itu dapat diibaratkan atau digambarkan sebagai seseorang yang aka membawa orang lain dengan sepeda (kendaraan) menuju suatu tempat tujuan, tetapi orang yang akan membawa itu tidak tahu liku-liku tentag sepedanya.

Pada dasarnya akhir pembelajaran adalah menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelak di masyarakat. Untuk menghasilkan siswa yang memiliki kompetensi yang andal dalam pemecahan masalah, maka diperlukan serangkaian strategi pemecahan masalah. Berdasarkan kajian beberapa literatur terdapat banyak strategi pemecahan masalah yang kiranya dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Pemecahan masalah tidak sekedar sebagai bentuk kemampuan menerapkan aturan-aturan yang telah dikuasai melalui kegiatan-kegiatan belajar terdahulu melainkan lebih dari itu, mendapatkan seperangkat aturan pada tingkat yang lebih tinggi telah mendapatkan suatu kombinasi perangkat aturan yang dapat dioperasikan sesuai dengan situasi yang sedang diharapkan untuk dapat memecahkan suatu masalah, melainkan juga telah menemukan sesuatu yang memungkinkan seseorang dapat meningkatkan pendirian dalam berfikir (Gagne).[[6]](#footnote-6)

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting artinya bagi siswa dan masa depannya. Para ahli pembelajaran sependapat bahwa kemampuan pemecahan masalah dalam batas-batas tertentu, dapat dibentuk melalui bidang studi dan disiplin ilmu yang diajarkan (Suharsono). Persoalan tentang bagaimana mengajarkan pemecahan masalah tidak akan pernah terselesaikan tanpa memerhatikan jenis masalah yang ingin dipecahkan, saran dan bentuk progam yang disiapkan untuk mengajarkannya, serta variabel-variabel pembawaan siswa.[[7]](#footnote-7)

Kurangnya minat anak belajar terhadap matematika karena kurangnya pengertian tentang hakikat dan fungsi terhadap matematika itu sendiri. Padahal, matematika itu menurut Slamet Imam Santosa merupakan salah satu jalan untuk menuju pemikiran yang jelas, tepat, teliti. Pemikiran yang melandasi semua ilmu pengetahuan dan filsafat. Salah satu kemampuan utama yang memegang penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas.

Ketrampilan berfikir kreatif yaitu ketrampilan individu dalam menggunakan proses berfikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif, dan baik berdasarkan konsep-konsep yang rasional persepsidan intuisi individu (Suprapto). Hakekat berpikir kreatif dan produktif memungkinkan seseorang dapat memecahkan masalah. Misalnya: dalam mengerjakan soal anak yang lebih kreatif akan lebih mudah dalam memecahkan masalah. Dapatlah dipahami bahwa seperti ini dapat menimbulkan kelakuan dalam berfikir dan kesulitan dalam meninjau suatu masalah. Dengan demikian daya fikir kreatif sebagai kemampuan untuk dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjau, justru terhambat. Jika anak sekolah tidak pernah atau jarang dituntut untuk menjajaki berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, bagaimana dapat diharapkan bahwa kreativitasnya akan berkembang.

Kreativitas mempunyai peran penting dalam kehidupan. Dengan kreativitas seseorang dapat memberikan sumbangan yang bermakna kepada ilmu pengetahuan teknologi dan kesenian serta pada kesejahteraan bagsa pada umumnya. Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Oleh karena itu, maka kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat didefinisikan dan dikembangkan melalui pendidikan.

Penelitian hampir serupa pernah dilaksanakan oleh Puput Harjanto dengan judul “Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo mengalami peningkatan prestasi belajar fisika dan kemampuan berpikir kreatif, setelah diberi tindakan berupa penerapan skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Peningkatan prestasi belajar fisika ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 75,62 pada siklus I menjadi 78,70 pada siklus II. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari kriteria rata-rata kurang sebesar 8,02 pada siklus I menjadi kriteria rata-rata baik sebesar 13,92 pada siklus II. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, pembelajaran berbasis masalah (PBL) terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar fisika dan kemampuan berpikir kreatif  siswa dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada siklus I dan siklus II.[[8]](#footnote-8)

Dalam mengahadapi berabagai permasalahan dalam pendidikan sebagaimana telah dipaparkan diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang keterkaitan antara pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa. Dalam penelitian ini diharapkan dapat ditemukan beberapa hal tentang pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas yang objeknya dipilih soal-soal yang menurut peneliti kiranya membutuhkan penalaraan dan proses berfikir yang tinggi dan mendalam bagi siswa sehingga seberapa besar kreativitas siswa dapat diketahui dengan berbekal penguasaan konsep yang dimiliki.

Berdasarkan berbagai masalah dan alasan yang diuraikan di atas maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dan dituangkan dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Tulungagung 2 Tahun Ajaran 2011/2012”.

1. **IDENTIFIKASI, PEMBATASAN, RUMUSAN MASALAH**
2. **Identifikasi Masalah**

Berkaitan dengan penelitian, tentang pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas matematika siswa, maka muncul pokok permasalahan antara lain sebagai berikut:

1. Pembahasan pembelajaran berbasis masalah.
2. Pembahasan kreativitas matematika siswa.
3. Pembahasan tentang pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas matematika siswa.
4. **Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut maka peneliti membatasi fokus permasalahan-permasalahan dalam penelitian tentang pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas matematika siswa sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas VII MTs Negeri Tulungagung 2 tahun ajaran 2011/2012.
2. Kreativitas matematika siswa kelas VII MTs Negeri Tulungagung 2 tahun ajaran 2011/2012 meliputi 3 aspek kreativitas yaitu kelancaran, keluwesan, dan keaslian.
3. Adanya pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas matematika materi pokok segi empat siswa kelas VII MTs Negeri Tulungagung 2 tahun ajaran 2011/2012.
4. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah ini bertujuan untuk menjelaskan arah penelitian agar terhindar dari suatu penelitian yang tidak terarah yang dapat menimbulkan kesalahan dalam menetukan penyelesaian.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran berbasis masalah siswa kelas VII MTs Negeri Tulungagung 2 tahun ajaran 2011/2012?
2. Adakah pengaruh pembelajaran berbasis masalah siswa kelas VII MTs Negeri Tulungagung 2 tahun ajaran 2011/2012 terhadap kreativitas matematika materi pokok segi empat?
3. **TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran berbasis masalah siswa kelas VII MTs Negeri Tulungagung 2 tahun ajaran 2011/2012.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah siswa kelas VII MTs Negeri Tulungagung 2 tahun ajaran 2011/2012 dengan kreativitas siswa.
3. **KEGUNAAN PENELITIAN**
4. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas matematika siswa.

1. Secara Praktis

* Bagi Pendidikan.

Diharapkan kajian ini dapat memberi sedikit ilmu dalam mencetak lulusan yang berkualitas, berilmu, mempunyai motivasi tinggi dan selalu kreatif dalam menemukan hal baru.

* Bagi Guru.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan masukan untuk mengetahui apa saja yang dapat dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan kemampuan untuk memahami pembelajaran dan kreativitas siswa sehingga dapat mencetak generasi muda khususnya siswa kreatif yang tidak hanya pada teori tetapi aplikasi pada kehidupan sehari-hari.

* Bagi Peneliti.

Dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti sebagai calon pendidik dapat mempersiapkan diri dengan berbekal ilmu pengetahuan umum dan dapat membantu peserta didik mengatasi berbagi permasalahan dalam proses belajarnya dan mampu menjadikan mereka lebih kreatif sehingga sedikit dapat membantu menyelesaikan setiap masalah yang mungkin ada di dunia pendidikan.

1. **PENEGASAN ISTILAH**

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara konseptual
2. Pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran berdasarkan atau berbasis masalah (problem based learning/PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran (Nurhadi dan Senduk).[[9]](#footnote-9)

1. Kreativitas
2. Kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada.
3. Kemampuan mencipta bukan meniru.[[10]](#footnote-10)
4. Kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya pada kualitas, ketepat gunaan dan keragaman jawaban.
5. Kemampuan untuk berkreasi, daya mencipta.[[11]](#footnote-11)
6. Menurut Suryosubroto kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non-aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi yang sudah ada yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.[[12]](#footnote-12)
7. Secara operasional

Dalam pandangan peneliti, judul skripsi tentang “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Matematika Materi Pokok Segi Empat Siswa Kelas VII MTsN Tulungagung 2” dimaknai dengan bagaimana proses pembelajaran berbasis masalah tersebut yang diberikan guru kepada siswa, dan sampai sejauh mana kreativitas matematika siswa dalam hal ini.

Melalui pengajaran matematika menggunakan pembelajaran berbasis masalah yang menerapkan lima tahapan yaitu: tahap orientasi siswa pada masalah; tahap mengorganisasi siswa untuk belajar; tahap membimbing, penyelidikan individual atau kelompok; tahap pengembangan dan menyajikan hasil karya; tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Serta pemberian tes kreativitas berfikir. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah untuk ide-ide baik dalam pelajaran matematika maupun dalam kehidupan lain.

1. **SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Ada pun pembahasan skripsi ini tersusun dengan sistematika sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari :

Halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pengesahan, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

Bagian inti terdiri dari :

BAB I adalah pendahuluan yang terdiri atas latar belakang; identifikasi, pembatasan, rumusan masalah; tujuan peneltian; kegunaan penelitian; penegasan istilah; sistematika pembahasan.

BAB II adalah landasan teori dan pembahasannya meliputi pembelajaran berbasis masalah; kreativitas matematika siswa, adanya pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas matematika siswa.

BAB III adalah metode penelitian yang terdiri dari pola penelitian; populasi, sampling dan sampel penelitian; sumber data, variabel pengukuran; metode dan instrumen pengumpulan data; prosedur penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV adalah laporan hasil penelitian yang meliputi deskripsi, lokasi peneltian; penyajian data dan analisis data.

BAB V adalah penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran-saran.

Bagian akhir terdiri dari :

Daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, daftar riwayat hidup, proses penelitian dan data-data lainnya.

1. Undang-Undang RI, Nomor. 20 tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003*, (Jakarta: Cemerlang, 2003, hal. 3 [↑](#footnote-ref-1)
2. Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 4 [↑](#footnote-ref-2)
3. Ngalim Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 28 [↑](#footnote-ref-3)
4. Nana Syaoidah Sukmadinata, *Landasan Psikologi proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 4 [↑](#footnote-ref-4)
5. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, 1999/2000), hal. 7 [↑](#footnote-ref-5)
6. Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hal. 52 [↑](#footnote-ref-6)
7. *Ibid*., hal. 53 [↑](#footnote-ref-7)
8. Puput Harjanto. *Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika dan Kemampuan Berpikir Kreatif  Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo*. (Malang: Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Malang-Skripsi Tidak Diterbitkan, 2010). [↑](#footnote-ref-8)
9. Kuntjojo, *Model-Model Pembelajaran*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri Panitia Sertifikasi Guru Rayon 43, 2010), hal.18 [↑](#footnote-ref-9)
10. Yahya A. Muhaimin , *Kamus Besar Bahasa Indonesia/Tim Penyusun Penyusun Kamus Pusat Bahasa*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), hal. 599 [↑](#footnote-ref-10)
11. Pius A Partanto, M. Dahlan Al Barry*, Kamus Ilmiah Populer,* (Surabaya: Arkola, 1994), hal. 377 [↑](#footnote-ref-11)
12. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), hal.191 [↑](#footnote-ref-12)