

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berasal dari bahasa Yunani *paedagogie* yang terbentuk dari kata *pains* yang berarti anak dan *again* yang berarti membimbing.¹ Pendidikan dapat didefinisikan bahwa pendidikan adalah bimbingan yang diberikan kepada anak oleh orang dewasa secara sengaja agar anak tersebut menjadi dewasa. Pendidikan dapat dibatasi dalam pengertiannya secara sempit dan luas. Secara sempit pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menolong anak didik menjadi matang kedewasaannya. Adapun pendidikan secara luas adalah manipulasi lingkungan yang diarahkan untuk mengadakan perubahan perilaku anak.²Perubahan perilaku anak terjadi karena adanya suatu proses belajar.

Belajar adalah suatu aktifitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan sikap-sikap. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³Adapun tujuan belajar yang utama adalah melakukan perubahan yang nantinya akan berguna dan bermanfaat dan dapat

¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal.19

² *Ibid*,...hal.20

³ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islam*, (Bandung:PT Refika Aditama, 2007), hal.5

membantu belajar dengan cara yang lebih mudah dan dapat dipahami dan akan meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran dalam pendidikan dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Pembelajaran tidak hanya menitik beratkan pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran⁴. Dalam proses pembelajaran terdapat sistem pelaksanaan program bahan kajian pelajaran yang merupakan ketentuan pokok dari kurikulum. Isi kurikulum tersebut memuat beberapa disiplin ilmu pengetahuan diantaranya adalah bidang studi Matematika.

Matematika merupakan pelajaran yang sangat penting untuk menunjang pengetahuan seseorang sehingga diharapkan pelajaran matematika selalu bisa diminati dan disenangi bagi siapapun terutama oleh siswa. Matematika merupakan pengetahuan universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu. Dengan demikian diperlukan penguatan dan penguasaan matematika sejak dini, sehingga pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar sampai tingkat

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana, 2009) hal.31

perguruan tinggi untuk membekali kemampuan siswa berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.⁵

Matematika juga merupakan sebuah ilmu pasti yang memang selama ini menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia ini. Semua kemajuan zaman dan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia selalu tidak lepas dari unsur matematika. Anggapan tersebut menjadi sangat ironis sekali jika ada sebagian orang yang menganggap matematika sebagai layaknya hantu yang harus dihindari.⁶

Matematika oleh sebagian besar siswa juga masih dianggap sebagai momok, ilmu yang kering, terotis, penuh dengan lambang-lambang, rumus-rumus yang sulit dan sangat membingungkan. Akibatnya, matematika menjadi hal yang menakutkan bagi siswa terutama disaat ulangan maupun ujian sekolah, dengan banyaknya angka serta rumus-rumus abstrak yang harus dikuasai membuat siswa menjadi tidak tertarik dengan pelajaran matematika. Selain itu siswa juga beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menjenuhkan karena selalu berhubungan dengan angka dan melelahkan karena melakukan proses hitung menghitung. Alasan-alasan itu akan membuat siswa sulit dalam memahami serta menerima materi matematika.

Pada kenyataannya siswa- siswi kelas VIII di MTs Negeri Kunir menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan sangat menakutkan sehingga mengakibatkan hasil belajar di MTs Negeri Kunir tersebut belum

⁵ Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika konsep dan aplikasi*, (Jakarta:Pusat Perbukuan, 2008), hal.1

⁶ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal. 5

mengalami perubahan yang lebih baik. Terutama dalam pemahaman konsep dan pemecahan masalah. Siswa kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya karena aktivitas pembelajaran lebih banyak didominasi guru dibandingkan dengan siswa, sebagian besar siswa terbiasa menghafal tanpa dibarengi dengan pengembangan kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Kondisi seperti itulah yang turut memberikan andil terhadap rendahnya kemampuan memecahkan masalah yang mempengaruhi kreatifitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru harus bisa menemukan cara yang baik untuk mengatasi hal tersebut dengan menentukan dan menetapkan suatu model pembelajaran yang tepat karena penggunaan model yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan sehingga banyak waktu pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan model menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas serta situasi kelas.⁷

Seperti yang dimaksud dalam hadist Anas bin Malik berikut ini tentang membuat mudah, gembira dan kompak dalam setiap pekerjaan:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا (اخرجہ البخاری فی کتاب العلم)

⁷ Syaiful Bachri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hal.73

“Dari Anas bin Malik dari Nabi Muhammad SAW bersabda:

“Mudahkanlah dan jangan dipersulit dan berilah kabar gembira dan janganlah mereka dibuat lari”.(HR.Al Bukhari Fi Kitab Al Ilmu)⁸

Hadist di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan dengan suasana di kelas, serta apa yang diajarkan oleh gurunya.

Oleh karena itu perlu sekiranya dikembangkan penerapan model pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran matematika, bisa memahami matematika dengan baik, tidak beranggapan lagi bahwa matematika itu sulit dan bisa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika. Agar kreativitas dan hasil belajar matematika dapat meningkat dengan baik, maka guru dapat memilih salah satu model pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa dan salah satu model pembelajaran yang dapat diambil adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Adapun model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan pemecahan masalah secara kreatif.⁹ Menurut Baharuddin, *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.¹⁰ Pada model pembelajaran ini, siswa tidak hanya memecahkan permasalahan dalam matematika tetapi siswa dituntut untuk

⁸ Imam Az Zabidi, *Ringkasan Shahih Al Bukhari*, (Bandung: Mizan, 1997), hal.33

⁹ Suryoubroto, *Proses Belajar Mengajar di sekolah*, (Jakarta:PT RINEKA CIPTA, 2009), hal.183.

¹⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta:AR-RUZZ MEDIA, 2014), hal.56

terampil dalam memecahkan masalah tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Terutama dalam materi bangun ruang kelas VIII sangat diperlukan adanya kekreatifan dalam memecahkan masalah. Agar siswa dapat mudah memahami materi dan bisa memecahkan masalah tersebut dengan benar dan tidak ada kesulitan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VIII MTS NEGERI KUNIR”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir?
2. Berapa besar pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir ?
4. Berapa besar pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir
4. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan peneliti dan harus di uji kebenarannya.¹¹ Peneliti menyusun hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir

¹¹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2012), hal.18

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dibagi menjadi dua macam yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis, yaitu:

1. Kegunaan secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang penggunaan berbagai strategi atau model pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara praktis

a) Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

b) Bagi guru

Sebagai masukan bagi guru agar dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat meningkatkan kecerdasan siswa, serta dapat memotivasi guru untuk lebih mengembangkan model pembelajaran lain

c) Bagi siswa

Diharapkan mampu memberikan motivasi pada siswa untuk lebih semangat dalam mempelajari matematika.

F. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan suatu istilah yang digunakan peneliti, maka perlu menjelaskan istilah-istilah dalam judul proposal, sebagai berikut:

1. Penegasan secara konseptual

a) Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang¹²

b) Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran¹³

c) *Creative Problem Solving* (CPS)

Creative problem solving (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.¹⁴

d) Kreativitas

Kreativitas adalah melakukan suatu kegiatan yang menurunkan banyak ide, mengubah perspektif dengan mudah, menyusun sesuatu yang baru, dan mengembangkan ide lain dari suatu ide.¹⁵

e) hasil belajar

¹² Tim penyusun kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal.461

¹³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.53

¹⁴ <https://aprysilver.wordpress.com/2012/09/06/creative-problem-solving/>

¹⁵ http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR_PEND_MATEMATIKA/195101061976031-TATANG_MULYANA/File_24_Kemampuan_Berpikir_Kritis_dan_Kreatif_Matematika.pdf

hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa melalui kegiatan belajar.¹⁶

f) Matematika

Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan.¹⁷

2. Penegasan secara operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan “Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas VIII MTs Negeri Kunir” adalah untuk mengetahui adakah pengaruh kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir dengan menggunakan model pembelajaran creative problem solving (CPS) pada mata pelajaran matematika, untuk selanjutnya dibandingkan dengan kreativitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

G. Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan berisi tentang (A) latar belakang, (B) rumusan masalah, (C) tujuan penelitian, (D) hipotesis penelitian, (E) kegunaan penelitian, (F) penegasan istilah, (G) sistematika penulisan skripsi.

BAB II landasan teori berisi tentang (A) hakekat matematika, (B) proses belajar mengajar matematika, (C) model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), (D) kreativitas, (E) hasil belajar, (F) materi bangun ruang, (G) kajian penelitian terdahulu.

¹⁶ Asep jihad dan abdul haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: pressindo, 2008), hal.14

¹⁷ R.Soejadi, *Kiat Matematika Diindonesia Konstansi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*, (Jakarta:Dirjen Diknas, 2000), hal.11

BAB III Metode penelitian berisi tentang (A) pendekatan dan jenis penelitian, (B) populasi, (C) sampling dan sampel penelitian, (D) sumber data, (E) variabel dan data penelitian, (F) metode pengumpulan data dan instrument pengumpulan data, (G) analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari : (A) penyajian Data Hasil Penelitian (B) Uji Instrumen , (C) Pengujian Hopotesis.

BAB V Pembahasan.

BAB VI Penutup, terdiri dari : (A) Kesimpulan, (B) Saran