

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah urusan manusia yang manusialah yang memiliki pendidikan subjek dan objek pendidikan adalah manusia. Yang mendidik manusia, yang dididik manusia. Dalam dunia pendidikan terutama pada jenjang anak sekolah dasar (SD) guru berperan penting dalam membangun, membimbing, serta mengarahkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peran guru sangat dibutuhkan karena siswa membutuhkan guru dalam keterlibatan suatu pembelajaran sehingga materi yang diberikan bisa diterima dan dipahami oleh siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Belajar menurut Winkel dalam Afandi (2015: 3) adalah suatu aktivitas mental dan psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap.

Kondisi pembelajaran di sekolah dasar ini masih menggunakan kurikulum 2006 atau KTSP 2006 yang masih berpusat pada guru. KTSP merupakan singkatan dari kurikulum tingkat satuan pendidikan, yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi dan karakteristik sekolah, sosial budaya masyarakat setempat, dan karakteristik

peserta didik. Sekolah dan komite sekolah mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan silabus

berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi lulusan, di bawah supervisi dinas kabupaten yang bertugas di bidang pendidikan. KTSP merupakan upaya untuk menyempurnakan kurikulum agar lebih familiar dengan guru, karena mereka banyak dilibatkan diharapkan memiliki tanggung jawab yang memadai. Penyempurnaan kurikulum yang berkelanjutan merupakan keharusan sistem pendidikan nasional selalu relevan dan kompetitif. Hal ini juga sejalan dengan Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 35 dan 36 yang menekankan perlunya peningkatan standar nasional pendidikan sebagai acuan kurikulum secara berencana dan berkala dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah perlu dilakukan oleh setiap guru untuk memaksimalkan belajar di sekolah. Kemampuan pemecahan masalah adalah melibatkan suatu tugas yang pemecahannya belum diketahui lebih dahulu, untuk mengetahui penyelesaiannya siswa hendaknya memetakan pengetahuan mereka, melalui proses yang sering mengembangkan pengetahuan baru tentang matematika sehingga pemecahan masalah merupakan bagian tak terpisahkan dalam semua bagian pembelajaran matematika..

Sikap kreatif merupakan kecenderungan berperilaku yang menghasilkan daya cipta atau gagasan baru dalam menghadapi suatu masalah. Ada peserta didik yang memiliki sikap kreatif yang tinggi sehingga dalam mempelajari konsep

matematika mampu menghasilkan ide atau gagasan baru dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan suatu permasalahan.

Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) merupakan suatu kegiatan yang didesain guru dalam rangka memberi tantangan kepada siswa melalui penugasan. Fungsi guru adalah memotivasi siswa agar mau menerima tantangan dan membimbing siswa dalam proses pemecahan masalah. Masalah yang diberikan kepada siswa harus masalah yang pemecahannya terjangkau oleh kemampuan siswa.

SD Negeri Bangetayu Kulon merupakan salah satu sekolah yang berada di Kota Semarang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III SDN Bangetayu Kulon Semarang Ibu Sri Harlina, beliau mengungkapkan bahwa siswa masih kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi peneliti saat terjun langsung di kelas III SDN Bangetayu Kulon mata pelajaran matematika banyak siswa yang kurang aktif bertanya jawab dan belum memahami materi yang telah disampaikan. Siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Terbukti hasilnya adalah sebanyak 17 siswa dari 40 siswa dengan presentase 42,5 % belum mencapai nilai ketuntasan minimum sebesar 62 sesuai kriteria ketuntasan minimal yang digunakan di SD N Bangetayu Kulon. Hasil tersebut masih dirasa rendah karena belum mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85% dari total jumlah siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 62.

Uraian-uraian tersebut membuktikan bahwa ketercapaian kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dari ranah kognitif dan sikap kreatif dari ranah efektif proses pembelajaran matematika kelas III SD Bangetayu Kulon Semarang masih rendah sehingga perlu adanya tindak lanjut untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika. Salah satu bukti keberhasilan proses pembelajaran matematika dapat dilihat dari seberapa baik tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan seberapa pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) siswa. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan memposisikan siswa sebagai bagian penting dalam menemukan dan memproses bahan belajarnya sendiri. Model pembelajaran yang tepat salah satunya adalah dengan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.
2. Masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam mempelajari Matematika.
3. Banyaknya siswa kelas III yang belum tuntas KKM pada mata pelajaran Matematika.
4. Pembelajaran belum berpusat pada guru.
5. Guru belum menggunakan variasi model pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas III SD N Bangetayu Kulon Semarang.
2. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah dan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Siswa masih bingung memecahkan masalah penjumlahan dan pengurangan.
4. Pengaruh model CPS (*Creative Problem Solving*) terhadap sikap kreatif dan kemampuan pemecahan masalah ditunjukkan dengan uji pengaruh. Sikap kreatif pada model CPS (*Creative Problem Solving*) terhadap kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan uji ketuntasan KKM kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN Bangetayu Kulon Semarang.

D. Perumusan Masalah

Menurut batasan masalah yang telah dipaparkan. Rumusan masalah yang didapatkan yaitu:

1. Apakah sikap kreatif pada model CPS (*creative problem solving*) berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SD Bangetayu Kulon Semarang?
2. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematika model pembelajaran CPS (*creative problem solving*) siswa kelas III SDN Bangetayu Kulon Semarang sudah memenuhi KKM ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui apakah pengaruh sikap kreatif pada model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) berpengaruh pada kebiasaan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SD N Bangetayu Kulon Semarang.
2. Mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative ,Problem Solving*) siswa kelas III SD N Bangetayu Kulon Semarang sudah memenuhi KKM.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Memberikan sumbangan informasi yang dapat menjadi bahan kajian dalam dunia pendidikan berupa sebuah teori yang menyatakan bahwa model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) tepat diterapkan untuk menjadikan sikap kreatif dan kemampuan pemecahan masalah Matematika lebih baik dari sebelumnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa:

- 1) Sikap kreatif dan potensi pemecahan masalah siswa mata pelajaran Matematika melalui pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) lebih baik dari pada yang menerapkan pembelajaran konvensional.

2) Banyaknya siswa tuntas belajarnya karena dapat mencapai KKM yang ditentukan.

b. Bagi Guru:

1) Guru dapat memperbaiki proses pembelajaran dari pembelajaran yang hanya berpusat guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

2) Guru dapat menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan melalui model pembelajaran yang tepat.

c. Bagi Peneliti:

Peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe CPS (*creative problem solving*).