

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut dikarenakan pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi segala macam tuntutan zaman. Melalui pendidikan, potensi yang ada di dalam diri seseorang dikelola dan dikembangkan. Mengingat peran penting pendidikan, maka sepatutnya mutu pendidikan harus terus dikembangkan. Hal tersebut terlihat dari usaha pemerintah selama ini dalam memperbaiki mutu pendidikan dengan terus menerus melakukan perubahan kurikulum. Tujuannya tidak lain hanya ingin membawa mutu pendidikan ke arah yang jauh lebih baik sebelumnya. Jika mutu pendidikan semakin baik maka kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan pun semakin baik, yaitu sumber daya manusia yang mampu dan siap menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu bidang studi yang mendukung ilmu pengetahuan dan teknologi adalah matematika. Itu sebabnya matematika menjadi bidang studi wajib mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA), sampai Perguruan Tinggi. Fakta lainnya, bidang studi matematika memiliki proporsi waktu yang lebih banyak dibandingkan bidang studi lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa matematika diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan potensi seseorang secara maksimal. Bahyuni Hayat dan Suhendra Yusuf menyatakan bahwa kemampuan Reasoning merupakan satu kompetensi yang paling utama dibutuhkan saat sekarang dan dimasa depan dalam pembelajaran matematika. Hal – hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain adalah kurangnya motivasi siswa untuk mengembangkan mata pelajaran secara mandiri, serta kurangnya minat siswa dalam mempelajari matematika.

Demikian pula yang terjadi di SMP Negeri 2 Kupang. Dari informasi yang diperoleh peneliti selama PPL di SMP Negeri 2 Kupang, menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas VIII mendapatkan nilai dibawah 7 pada nilai raport semester ganjil tahun ajaran 2017/2018. Hasil diskusi dengan guru matematika di SMP tersebut mengatakan bahwa kurangnya nilai matematika disebabkan karena daya tangkap siswa rendah sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan guru. Sedangkan diskusi peneliti dengan siswa, kesulitan belajar

disebabkan oleh kurangnya minat atau ketertarikan pada matematika karena mereka beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan proses pembelajaran membosankan. Dari kesulitan siswa dalam mempelajari matematika terlihat bahwa pembelajaran matematika disekolah bergantung dari bagaimana cara guru mengajar, bagaimana cara guru menggunakan model pembelajaran dalam mengurangi tingkat keabstrakan materi yang diajarkan.

Tampaknya bahwa guru perlu mengupayakan proses pembelajaran bagi siswa sehingga termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika. Untuk membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar di kelas yang berimplikasi pada hasil belajar, maka penggunaan model pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat dioptimalkan

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) tersebut diharapkan akan dapat memotivasi siswa untuk belajar, karena dapat menampilkan yang menarik. Selainkan itu memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan suasana menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar dan tujuan pembelajaranpun akan tercapai terutama nilai matematika. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian ‘**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP**’

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa permasalahan penelitian yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) siswa SMP Negeri 2 Kupang?.
2. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) materi Statistika SMP Negeri 2 Kupang?.
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap prestasi belajar matematika siswa di SMP Negeri 2 Kupang tahun ajaran 2017/2018 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* di SMP Negeri 2 Kupang.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* materi statistika SMP Negeri 2 Kupang.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap prestasi belajar matematika siswa di SMP Negeri 2 Kupang tahun ajaran 2017 / 2018.

D. Batasan Istilah

Berdasarkan identifikasi istilah di atas maka peneliti ini perlu diadakan batasan agar pengkajian istilah dalam penelitian ini terfokus dan terarah.

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model pembelajaran CPS meliputi lima langkah yaitu : menemukan fakta, menemukan masalah, menemukan ide, menemukan solusi, menemukan penerimaan.
2. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMP.

E. Manfaat Penelitian

Apabila hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa maka diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak antaranya :

1. Bagi siswa
Membantu siswa dalam melatih dan mengembangkan prestasi belajar matematikanya dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.
2. Bagi guru
Untuk mendapatkan pengetahuan tentang pembelajaran matematika dan menjadi model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* sebagai satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika , serta sebagai

sumber informasi mengenai penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) jika digunakan dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi sekolah

Dapat dijadikan referensi dan memberikan gambaran secara terperinci bahwa *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan penalaran matematika siswa. Selain itu dapat pula dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah guna meningkatkan mutu pembelajaran melalui pembelajaran bidang studi yang lain.

4. Bagi pembaca dan peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan bahan rujukan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut. Peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan penelitian lebih lanjut.