

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan berasal dari bahasa Yunani *paedagogie* yang terbentuk dari kata *pais* yang berarti anak dan *agoge* yang berarti membimbing¹. Dan 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. Dan adapun pendidikan secara arti luas adalah manipulasi lingkungan yang diarahkan untuk mengadakan perubahan perilaku anak.² Pendidikan ini tidak hanya terbatas pada pendidikan di sekolah saja tetapi juga termasuk dalam pendidikan pada keluarga dan masyarakat disekitar.

Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (piker, karsa, rasa, cipta, dan budi nurani) dan jasmani (panca indra

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

² Ibid, hal 20

serta keterampilan-keterampilan).³ Seperti firman Allah SWT dalam Q.S An-Nahl 78⁴

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan Dia memberimu pendengaran, pengelihatatan dan hati nurani agar kamu bersyukur.” (Q.S An-Nahl 78)

Dalam ayat diatas dapat diperoleh informasi bahwasanya setiap manusia telah dikaruniai potensi pembelajaran dan juga kemampuan psikis yakni akal (hati). Berbekal kemampuan ini individu dapat mengembangkannya sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai.

Salah satu subjek yang sangat penting dalam ketercapaian tujuan pendidikan disuatu negara adalah matematika.⁵ Karena ada keselarasan antara tujuan pendidikan matematika dengan pendidikan nasional. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.⁶ Sedangkan tujuan pembelajaran matematika untuk membekali dengan kemampuan berpikir

³ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2005), hal. 3

⁴ *Alqur'an dan Terjemahnya Dengan Transliterasi Latin*, (Surabaya: Mekar), hal. 484

⁵ Moch. Masykur Ag dal Abdul Halim Fathani. *Mathematical Intellegence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 41

⁶ Zaini, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Mistaq Pustaka, 2011), hal. 26

logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerjasama.⁷ Dari keterangan diatas, Nampak jelas bahwa matematika sangat penting demi kemajuan pendidikan nasional.

Pendidikan merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan.⁸ Supaya tujuan pendidikan dapat tercapai dan terlaksana dengan maksimal diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut Winkel “belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁹ Adapun tujuan utama belajar adalah melakukan suatu perubahan yang nantinya akan berguna dan bermanfaat dan dapat membantu belajar dengan cara yang lebih mudah dan dapat dipahami dan akan meningkatkan hasil belajar.

Tujuan dalam belajar matematika secara umum adalah untuk mempersiapkan anak didik agar bisa menghadapi perubahan kehidupan dan dunia yang selalu berkembang logis, rasional dan kritis.¹⁰ Selain itu juga untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan Matematika dalam kehidupan sehari-hari juga dapat mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik.

⁷ Moch. Masykur Ag dal Abdul Halim Fathani. *Mathematical Intellegence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 41

⁸ Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktek*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 1

⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 39

¹⁰ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2008), hal. 36

Salah satu masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Masalah lain adalah pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*Teacher Centered*). Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistic, (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis, belum memanfaatkan *quantum learning* sebagai salah satu paradigm menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual.¹¹

Diakui atau tidak pada zaman yang modern ini, sebagian guru mengajar menggunakan metodologi mengajar tradisional. Cara mengajar tersebut bersifat otoriter dan berpusat pada guru (*Teacher Centered*). Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan sebagai subjek. Guru memberikan ceramah kepada siswa-siswanya sementara siswa hanya mendengarkan. Hal tersebut menjadikan siswa menjadi jenuh sehingga sulit menerima materi-materi yang diberikan oleh guru.

Cara mengajar tradisional menjadikan siswa tidak bebas untuk mengemukakan pendapatnya. Mereka akan takut disalahkan apabila jawabannya ternyata salah, sehingga siswa merasa kesulitan untuk

¹¹Depdiknas, *panduan penyelenggaraan pembelajaran tuntas (Mastery-Learning)*, (Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan sekolah Menengah Atas, 2008), hal.1

mengemukakan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Siswa menganggap bahwa guru mengetahui segalanya dan apa yang disampaikan oleh gurunya adalah benar, bersifat mutlak, dan tidak dapat dibantah. Selain itu komunikasi yang terjadi hanya sebatas satu arah, yaitu guru ke siswa. Dengan demikian, guru kurang dapat memahami bagaimana perkembangan perilaku siswa-siwanya.

Sebenarnya, proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi. Apabila siswa merasa terpaksa dalam mengikuti suatu pelajaran, mereka akan kesulitan untuk menerima pelajaran atau materi-materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu perlu adanya perubahan dari model pembelajaran tradisional menuju model pembelajaran yang inovatif, salah satunya dengan diterapkannya model pembelajaran problem solving.

Kegiatan *Problem Solving* atau pemecahan masalah memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka, dan berpikir tentang berbagai macam kemungkinan. Karena problem solving menggunakan unsur-unsur kreatifitas. Sehingga dengan diterapkannya problem solving akan menjadikan siswa lebih kreatif dalam memecahkan suatu masalah, karena dengan model problem solving siswa dilatih untuk dapat menyelesaikan suatu masalah yang belum pernah diajarkan oleh guru. Sebagaimana firman Alla SWT. dalam surat Ar-Ra'd berikut:¹²

¹² *Alqur'an dan Terjemahnya Dengan Transliterasi Latin*, (Surabaya: Mekar), hal. 436

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ □ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا
يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا □ أَوْ إِسْرَافًا □ أَفَلَا يَمُرُّونَ
لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ۝ ۱۱

Artinya: “Baginya manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, dimuka dan dibelakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”. (QS.AR-Ra’d: 11)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menghargai setiap kemampuan yang dimiliki seseorang. Jika seseorang menghendaki untuk tetap berusaha menjadi lebih baik, maka Allah juga akan merubahnya sesuai dengan kemampuan orang tersebut, begitu juga sebaliknya. Jadi keinginan dan karakter antara seseorang dengan lainnya tidak akan sama dalam hal merubah dan mencari solusi untuk memecahkan masalah. Allah SWT juga memerintahkan kita untuk berfikir, sebagaimana firman-Nya Q.S.Al-Baqoroh 219.¹³

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ □ وَمَنْفَعَةٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا
أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۖ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ
لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ۝ ۲۱۹

¹³ *Alqur'an dan Terjemahnya Dengan Transliterasi Latin*, (Surabaya: Mekar), hal. 55

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”. (Q.S.Al-Baqoroh: 219)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kita sebagai manusia yang memiliki derajat yang sempurna dari makhluk-makhluk Allah yang lain telah diberi keistimewaan yang luar biasa, salah satunya yaitu manusia memiliki akal yang dapat digunakan untuk berfikir, dengan kemampuan tersebut manusia dapat mengembangkan potensi-potensi dalam dirinya yang dapat berguna bagi dirinya ataupun yang lainnya. Sebagaimana dalam ayat tersebut Allah SWT telah memerintahkan kita untuk berfikir, maksudnya adalah mengembangkan fikirannya dengan kata lain manusia diperintahkan untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Subhanallah, ternyata konsep berfikir kreatif telah diajarkan agama islam sejak 1400 tahun yang lalu dan baru dikembangkan pada abad modern ini. Jadi kreatifitas adalah suatu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah, tanpa adanya kreatifitas seseorang tidak akan dapat menemukan solusi dari masalahnya.

Tidak hanya itu, kreatifitas juga sangat penting dalam rangka pengembangan potensi diri siswa untuk menghadapi masa depannya. Buktinya, setiap orang yang menghadapi masalah untuk menyelesaikannya pasti akan membutuhkan kreatifitas. Sejalan dengan itu, dalam lingkup lebih sempit, pembelajaran matematika juga memiliki tujuan yang salah satunya untuk membekali siswan agar memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Kreatifitas merupakan produk dari kemampuan berpikir kreatif dijadikan sebuah tujuan, berarti merupakan suatu hal yang baik dan penting dalam kebermanfaatannya dalam kehidupan, seperti dalam mempelajari matematika.

Suatu masalah tidak hanya dapat diselesaikan dengan ketekunan saja tanpa adanya kreatifitas. Karena suatu yang disebut dengan masalah adalah sesuatu yang belum pernah diketahui cara penyelesaiannya, untuk dapat memecahkan masalah seseorang membutuhkan pengetahuan-pengetahuan atau kemampuan-kemampuan yang ada kaitannya dengan masalah tersebut, dengan adanya pengetahuan-pengetahuan atau kemampuan-kemampuan tersebut seseorang akan mampu untuk mengembangkan masalah yang dihadapinya. Oleh karena itu kreatifitas sangatlah penting dan dibutuhkan dalam segala hal, terutama untuk siswa-siswa yang kesulitan untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Kreatifitas sebagai produk berfikir kreatif, memang juga diperlukan dalam mempelajari matematika. Dalam matematika sendiri terdapat materi pembelajaran dan soal sebagai alat ukur sejauh mana pemahaman siswa mempelajarinya. Pada sebagian soal matematika bisa jadi dapat diselesaikan dengan lebih dari satu cara. Oleh karena itu kreatifitas sangat pentingnya dalam mempelajari masalah atau menyelesaikan masalah pada matematika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin baik kreatifitas siswa maka semakin banyak dan unik idea tau cara dalam menyelesaikan suatu masalah.

Berdasarkan hal di atas, perlu diadakannya penelitian yang memperlihatkan bagaimana kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah.

Sehingga pada penelitian ini peneliti berharap dapat mengetahui sejauh mana kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah. Akhirnya, peneliti memutuskan untuk mengambil judul “Implementasi Metode Pembelajaran *Problem Solving* dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan soal pada mata pelajaran matematika kelas IX-D SMP Islan Al-Azhaar Kedungwaru Tulungagung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *problem solving* dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran matematika dikelas IX-D SMP Islam Al Azhaar Tahun Ajaran 2015/2016 ?
2. Bagaimana kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran matematika dikelas IX-D SMP Islam Al Azhaar Tahun Ajaran 2015/2016 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran problem solving dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran matematika dikelas IX-D SMP Islam Al Azhaar Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran matematika dikelas IX-D SMP Islam Al Azhaar Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Kegunaan secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan ilmu pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran *Problem Solving* dalam Matematika dan khasanah ilmu pengetahuan tentang penggunaan berbagai strategi atau model pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Khususnya mengenai penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dalam pembelajaran Matematika.

2. Kegunaan secara Praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan dari guru dan mampu memberi inspirasi pada guru untuk mengembangkan berbagai inovasi model pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu melatih peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya serta menumbuhkan motivasi dan kreatifitas dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan ilmu pengetahuan dalam melaksanakan penelitian. Selain itu memberikan sumbangan pemikiran tentang model pembelajaran matematika yang lebih efektif dan kreatif serta memberikan informasi bagi peneliti sebagai calon pendidik agar dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam mengajar Matematika.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving*.

E. Penegasan Istilah

1. Implementasi

Implementasi adalah sebuah proses untuk mewujudkan terlaksananya suatu kebijakan dan tercapainya kebihan tersebut.¹⁴

2. Metode pembelajaran problem solving (metode pemecahan masalah)

bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan metode berpikir, sebab dalam problem solving dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dari mencari data sampai kepada menarik kesimpulan. Metode problem solving merupakan implementasi dari salah satu dan atau gabungan dari beberapa strategi pembelajaran antara lain pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), bermain peran (*Role Playing*), pembelajaran partisipatif (*Participative Teaching and Learning*), maupun strategi pembelajaran inkuiri.¹⁵

3. Kreatifitas adalah suatu aktivitas kognitif menghasilkan suatu pandangan

yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya).¹⁶

¹⁴ <http://www.tutorialto.com/pendidikan/1835-pengertian-implementasi.html/> diakses pada tanggal 25/12/2015

¹⁵ Mulyono, Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global (Malang : UIN-Maliki Press, 2012), hal.108

¹⁶ Robert L Solso, Otto H. Maelin, M.Kimerly Maclin, Psikologi kognitif (Jakarta : PT Gelora Aksara, 2012), hal. 444

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Konteks Penelitian, (b) Rumusan masalah, (c) Tujuan penelitian, (d) Manfaat penelitian, (e) Penegasan istilah, (f) Sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori, terdiri dari: (a) Pendidikan Matematika, (b) Proses pembelajar Matematika, (c) Teori Pembelajaran Matematika, (d) Karakteristik Matematika, (e) Problem Solving dalam Pembelajaran, (f) Bepikir kreatif, (g) Teori Krulik dan Rudnick, (h) Kreatifitas dalam Menyelesaikan masalah, (i) Penelitian terdahulu, (j) Paradigm atau Kerangka berfikir Penelitian.

Bab III Metode penelitian, terdiri dari: (a) Pendekatan dan Jenis Penelitian, (b) Lokasi dan Subjek Penelitian, (c) Kehadiran Peneliti, (d) Data dan Sumber Data, (e) Teknik Pengumpulan Data, (f) Teknis dan

Analisis Data, (g) Pengecekan Keabsahan Temuan, (h) Tahap-tahap Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) Deskripsi Pelaksanaan Penelitian, (b) Penyajian Data, (c) Penarikan Kesimpulan, (d) Temuan Penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: (a) Penerapan Metode Problem Solving, (b) Tingkat Kreativitas Siswa

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan, (b) Saran

4. Bagian Akhir

Terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, daftar riwayat hidup.