**BAB I.**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Undang Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003). Pendidikan memiliki tujuan yang amat mulia dan harus terus menerus ditingkatkan dan dikembangkan. Salah satu upaya pengembangan dalam bidang pendidikan yaitu dengan mengembangkan kurikulum KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013.

 Perbaikan di bidang kurikulum ini pada akhirnya akan bermuara pada perbaikan proses pembelajaran di sekolah. Pada hakekatnya, kegiatan pembelajaran dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat megembangkan pengetahuannya setahap demi setahap dengan bimbingan guru. Dalam hal ini peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Salah satu sorotan dalam keberhasilan pendidikan dasar adalah pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2006) “Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama,”. Senada dengan hal tersebut Rusefendi E.T. (2006) mengemukakan, “Matematika itu penting baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu, sebagai pola berpikir, maupun sebagai pembentuk sikap”. Oleh karena itu kita harus memotivasi siswa untuk belajar matematika dengan baik agar siswa berhasil mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Begitu pentingnya peran matematika berbanding terbalik dengan kondisi di sekolah pada umumnya, fakta menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah merupakan mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik, hal serupa diungkapkan oleh Ruseffendi E.T. (2006) yang mengatakan, “Matematika dianggap ilmu yang sukar, rumit dan memperdayakan”. Pandangan peserta didik ini terjadi karena model pembelajaran matematika kurang mendorong siswa berinteraksi sesama siswa dalam belajar, dan kurang mendorong siswa menggunakan penalaran. Siswa belajar secara individual, terisolasi, bekerja sendiri dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika (Davidson 1990), dan siswa kurang menggunakan nalar yang logis dalam menyelesaikan masalah matematika (Wahyudin 1999).

Rendahnya hasil belajar siswa dirasakan pula di tempat peneliti mengajar. Rata-rata hasil belajar matemtika di SMP Islam Al Anhar pada ulangan akhir semester ganjil tahun pelajaran 2014-2015 masih rendah jika dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil ulangan akhir semester ganjil inidapat diliahat pada tabel berikut ini:

|  |
| --- |
| **Rata-rata nilai matematika semester ganjil Tahun 2014** |
| Kelas | Nilai rata-rata yang diperoleh | KKM |
| VII A | 57 | 75 |
| VII B | 54 | 75 |
| VII C | 52 | 75 |

**Tabel 1.1. Hasil Belajar Matematika**

Sumber: Dokumen Sekolah.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika adalah kurangnya kemandirian siswa dalam belajar. Siswa belum mampu mengelola pembelajaran secara mandiri dan terlalu tergantung kepada guru. Dalam model pembelajaran ekspositori guru memegang peran yang dominan dan siswa cendrung pasif dan kurang termotivasi untuk memiliki kemandirian belajar. Akibatnya siswa malas mengerjakan pekerjaan rumah atau tugas yang diberikan guru. Rendahnya kemandirian belajar ini mengakibatkan siswa kurang memiliki wawasan dan kemampuan dalam menghadapi soal-soal yang diberikan.

Perlunya pengembangan kemandirian belajar (*Self Regulated Learning*) yang disingkat dengan (SRL) pada individu yang belajar matematika didukung oleh beberapa hasil penelitian. Hasil penelitian itu antara lain dari Yang (Hargis, http:/www.jhargis.co/) melaporkan bahwa siswa yang memiliki SRL yang tinggi: (1) cenderung belajar lebih baik dalam pengawasannya sendiri dari pada dalam pengawasan program, (2) mampu memantau, mengevaluasi, dan mengatur belajarnya secara efektif; (3) menghemat waktu dalam menyelesaikan tugasnya; dan (4) mengatur belajar dan waktu secara efisien.

Penyebab lainnya dari rendahnya hasil belajar matematika ini disebabkan rendahnya kemampuan berfikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang tidak rutin. Siswa mampu mengerjakan soal yang sesuai dengan contoh yang diberikan guru, tetapi jika soal itu diubah dalam bentuk lain mereka kesulitan menyelesaikannya. Berpikir kreatif memuat aspek keterampilan kognitif, afektif dan metakognitif. Alvino (Cotton, 1991), dalam Utari Sumarmo, (2010) menyatakan bahwa berpikir kreatif memuat empat komponen yaitu: kelancaran (*fluency)*, fleksibel *( flexibility)*, keaslian *(originality)*, dan elaborasi *(elaboration).* Berpikir Kreatif matematis adalah keahlian untuk menyelesaikan persoalan atau untuk mengembangkan struktur berfikir, menyusun logika deduktif dan mencocokan konsep yang dibangun untuk digabung menjadi bagian yang penting dalam matematika.

Kurikulum 2013 mengisyaratkan perubahan dalam standar isi, standar proses dan standar penilaian. Perubahan pada standar proses merubah proses pembelajaran dari berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada siswa. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran diharapkan lebih bermakna yaitu dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran lebih kontektual sehingga apa yang dipelajari siswa sesuai dengan apa yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari.

Berkenaan dengan pembelajaran, beberapa pakar (Barrow dan Kelson, 2003, Sears dan Hers dalam Dasari, 2003, Stephen dan Gallagher, 2003) dalam Utari Sumarmo, (2007) membahas suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa lebih aktif belajar dan memperoleh pengetahuan dan mengembangkan berpikir melalui penyajian masalah dengan konteks yang relevan. Para pakar di atas menamakan pendekatan tersebut dengan istilah *problem-based learning* (PBL)*,* atau diterjemahkan sebagai Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Beberapa penelitan terdahulu, Ratnaningsih (2003) melaporkan bahwa melalui pembelajaran berbasis masalah siswa SMU mencapai kemampuan dan koneksi matematis yang tergolong cukup baik. Temuan kemampuan yang cukup baik juga dilaporkan dalam beberapa studi (Nindiasari, 2003, Wardani , 2002, Yaniawati, 2001) yang memberikan beragam pendekatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa”

1. **Batasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah yang diteliti dengan tujuan agar masalah yang diteliti menjadi jelas dan tidak meluas. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa, di SMP Islam Al-Anhar Kabupaten Sukabumi, pada pokok bahasan Aritmatika Sosial.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapat model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapat model pembelajaran ekspositori ?
2. Bagaimanakah kemandirian belajar siswa yang mendapat model pembelajaran berbasis masalah dan siswa yang mendapatkan model pembelajaran ekspositori ?
3. Bagaimanakah hubungan kemandirian belajar siswa dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ?
4. **Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapat model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran model ekspositori.
2. Untuk mengetahui kemandirian belajar siswa yang mendapat model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan model pembelajaran ekspositori.
3. Untuk mengetahui hubungan antara kemandirian belajar dengan kemampuan beripikir kreatif matematis siswa.
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dan menjadi inspirasi dalam proses pembelajaran matematika.
2. Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan siswa mendapatkan pengalaman baru, dapat meningkatkan kemandirian belajar dan berpikir kreatif matematika.
3. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.