

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang Pendidikan. Pelajaran Matematika bertujuan untuk membantu siswa agar berfikir kritis bernalar efektif, efisien, bersikap ilmiah, disiplin, bertanggung jawab, percaya diri dengan disertai iman dan taqwa. Selain itu matematika merupakan alat bantu yang dapat memperjelas dan menyederhanakan suatu keadaan dan situasi yang abstrak menjadi konkrit melalui bahasa dan ide matematika serta generalisasi, untuk memudahkan memecahkan masalah.

Matematika adalah ilmu yang memiliki konsep hirarkis, terstruktur, logis dan sistematis yang dimulai dari konsep sederhana hingga ke konsep yang lebih kompleks. Dalam pembelajaran matematika, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal rumus matematika, tetapi siswa juga harus mengerti konsep dari materi dan dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan masalah yang ada. Pemahaman yang benar terhadap pelajaran matematika akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan tingkah laku yang dilakukan usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Hasil belajar kognitif adalah mencakup tujuan-tujuan yang berkenaan dengan kemampuan berfikir, yaitu pengenalan pengetahuan, perkembangan kemampuan dan keterampilan intelektual (akal).
2. Hasil belajar afektif adalah hal-hal yang berhubungan dengan sikap, sebagai manifestasi dari minat, motivasi, kecemasan, apresiasi perasaan, penyesuaian diri, bakat, dan semacamnya.
3. Hasil belajar psikomotorik disusun dalam urutan mulai dari gerakan yang sederhana sampai pada gerakan yang kompleks, yaitu gerakan refleks, gerakan dasar, gerakan keterampilan, dan gerakan komunikasi.

Keberhasilan siswa dalam pelajaran matematika dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika sangat erat kaitannya dengan cara siswa dalam mempelajari matematika. Siswa yang belajar secara sungguh-sungguh tentunya akan mengupayakan proses belajar mencapai tujuan dari pembelajaran dan tidak akan berhenti sebelum pemecahan masalah ditemukan.

Pada kenyataannya, hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 107400 Percut Sei Tuan yang mengatakan bahwa “hasil belajar matematika siswa masih dibawah standar, dimana dari total 30 siswa, hanya 40% siswa yang memperoleh nilai tuntas (≥ 75) sedangkan 60% siswa masih memperoleh nilai <75 atau tidak tuntas. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut, diantaranya adalah dalam mengajar guru terlalu sering memberikan materi pelajaran yang bersifat verbalisme atau lebih banyak menggunakan metode

ceramah sehingga menghambat inisiatif dan kreativitas belajar siswa. Siswa kurang aktif dalam bertanya maupun memberikan tanggapan dalam proses diskusi dan pembelajaran, hal ini disebabkan siswa kurang tertarik pada pelajaran matematika. Sebagian siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan karena media maupun metode pembelajaran yang digunakan guru kurang relevan, padahal media dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat menghubungkan kegiatan berfikir siswa menjadi lebih real”.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa tidak terlepas dari metode mengajar yang digunakan guru dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional yaitu menggunakan metode ceramah, dan pemberian tugas sehingga mengurangi aktivitas belajar siswa. Pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat *teacher centered* sehingga pembelajaran cenderung tidak mengembangkan cara berfikir kritis, kreatif dan inovatif.

Keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran yang relevan adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki masalah diatas adalah dengan mengembangkan model pembelajaran yang efektif, yang melibatkan siswa secara aktif, dan pembelajaran yang mendukung siswa untuk berfikir kreatif, menggunakan alat peraga maupun media pembelajaran lain yang dapat menunjang kreativitas siswa sehingga hasil belajar matematika siswa dapat ditingkatkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran Creative Learning.

Creative learning menurut Sudjana (2009:235) merupakan cara siswa belajar secara kreatif untuk mencapai hasil yang diinginkan. Creative Learning juga merupakan cara-cara siswa dalam aspek belajarnya. Sedangkan Creative Learning menurut Sanjaya (2008:98) adalah ekspresi atau gagasan dalam mengungkapkan suatu dari kegiatan belajar yang melibatkan unsur kognitif dan emosional siswa.

Creative Learning merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dengan cara melibatkan kemampuan seperti keingintahuan, sifat kritis dan inovatif serta eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar yang terdapat pada anak.

Dengan model Creative Learning siswa dapat mengasah kemampuan berkreasi pada siswa dengan mencari dan menemukan jawaban dari masalah yang dipertanyakan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan model pembelajaran Creative Learning sebagai suatu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sebagai kontribusi peneliti untuk dunia pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini adalah “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Creative Learning pada Pelajaran Matematika Materi Pokok KPK dan FPB Kelas IV SD Negeri 107400 Percut Sei Tuan 2015/2016”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa
2. Siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan
3. Siswa kurang aktif dalam bertanya maupun memberikan tanggapan
4. Metode pembelajaran masih berpusat pada guru
5. Penggunaan media pembelajaran yang tidak relevan

1.3. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang teridentifikasi pada latar belakang, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Creative Learning*.
2. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 107400 Percut Sei Tuan 2015/2016.
3. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah KPK dan FPB

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada

pelajaran matematika materi pokok KPK dan FPB Kelas IV SD Negeri 107400 Percut Sei Tuan TA 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran Creative Learning pada pelajaran matematika materi pokok KPK dan FPB Kelas IV SD Negeri 107400 Percut Sei Tuan TA 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran Creative Learning dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi guru, untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan guru di Sekolah Dasar tentang model pembelajaran *creative learning* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk memperbaharui model dan model pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Bagi Peneliti, sebagai bahan pertimbangan dan referensi serta wawasan untuk mempertajam keterampilan calon guru Sekolah Dasar, dan Sebagai pertimbangan dan kajian bagi peneliti selanjutnya yang meneliti permasalahan yang relevan dengan penelitian ini.

1.7. Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran Creative Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan imajinasi, pemodelan, perencanaan, merangkai, dan penciptaan gagasan baru atau kesimpulan.
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2005: 22).

