

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era milenial seperti saat ini pendidikan harus menjadi hal yang utama dalam membekali anak-anak, terutama yang masih duduk di bangku sekolah. Pendidikan menjadi hal terpenting yang digunakan untuk bersaing dengan dunia luar ketika seorang anak sudah tidak lagi berada bersama orang tuanya. Hal ini menjadi hal terpenting bagi orang tua dalam mendidik anaknya guna membekali sang anak saat dia dewasa kelak. Banyak sekali upaya orang tua dalam menyiapkan generasi penerus yang lebih baik melalui pendidikan seperti pendidikan formal maupun non formal.

Salah satu pendidikan yang sangat penting peranannya yaitu pendidikan dalam bidang matematika. Mata pelajaran yang satu ini kurang diminati oleh sebagian besar siswa, dikarenakan dalam matematika cara penyelesaiannya membutuhkan konsentrasi penuh dan itu tidak mudah. Banyaknya trik dan rumus yang harus diingat oleh seorang anak membuat pelajaran ini tidak diminati. Peranan guru sangat penting dalam menyiasati setiap karakter siswanya dalam mata pelajaran matematika. Banyak model pembelajaran yang bisa digunakan dalam membantu siswa dalam memecahkan persoalan matematika salah satunya menggunakan model pembelajaran *Problem Solving*.

Pengertian *Problem Solving* secara umum orang memahami masalah (*problem*) sebagai kesenjangan antara kenyataan dan harapan. Namun dalam matematik

“*problem*” memiliki makna yang lebih khusus. Kata “*Problem*” terkait erat dengan suatu pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan *problem solving*. Metode *Problem Solving* adalah suatu cara mengajar dengan menghadapkan siswa kepada suatu masalah agar dipecahkan atau diselesaikan. Metode ini menuntut kemampuan untuk melihat sebab akibat, mengobservasi problem, mencari hubungan antara berbagai data yang terkumpul kemudian menarik kesimpulan yang merupakan hasil pemecahan masalah. *Problem Solving* menurut (Hidjrawan & Khaldun, 2016) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik seperti kemampuan bertanya, dan menjawab permasalahan sehingga peserta didik terlibat aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan menyimpulkan.

(Siswono, 2005) mengemukakan bahwa Kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi. Meningkatkan berfikir kreatif siswa artinya meningkatkan nilai kemampuan siswa dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan penyelesaian masalah. Siswa dikatakan memahami masalah bila dapat menjelaskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Siswa memiliki kefasihan dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang benar secara logika. Siswa memiliki fleksibilitas dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan soal dengan cara yang berbeda dan benar. Siswa memiliki kebaruan dalam menyelesaikan masalah bila dapat membuat jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya yang umum diketahui siswa. Untuk mengukur peningkatan kemampuan tersebut dilakukan dengan membandingkan nilai kemampuan tersebut untuk tiap pembahasan konsep matematika yang

diajarkan di kelas. Cara mengevaluasinya dengan memberikan sebuah tes pemecahan masalah untuk akhir materi yang diajarkan.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Problem Solving* merupakan metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah agar dapat diselesaikan. Metode pembelajaran ini menuntut siswa untuk melatih kemampuan melihat sebab akibat, mengobservasi masalah, mencari hubungan antara berbagai data yang terkumpul kemudian menarik kesimpulan. Metode pembelajaran *Problem Solving* juga menuntut siswa untuk dapat berfikir kreatif, artinya siswa meningkatkan kemampuan pemahaman dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan dalam penyelesaian masalah. Untuk mengukur peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa dapat dilakukan dengan memberikan sebuah tes pemecahan masalah.

Saat ini dunia sedang dilanda pandemi COVID-19 yang mematikan. Pandemi merubah kebiasaan manusia dalam beraktifitas. Salah satunya merubah proses belajar mengajar yang semula belajar di kelas secara tatap muka diganti dengan belajar di rumah secara online (daring). SMA Antartika Sidoarjo menerapkan sistem belajar secara daring dengan tujuan untuk mencegah penyebaran virus menjadi semakin luas. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk dapat memahami materi yang disampaikan sesuai dengan kemampuan pemahaman masing-masing individu. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*problem solving*) sangat cocok diterapkan dalam kondisi saat ini karena model pembelajaran *problem solving* dapat melatih siswa dalam berpikir mencari solusi dari permasalahan yang ada sesuai dengan pemahaman masing – masing.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh

Model Pembelajaran *Problem Solving* terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif siswa Kelas XI SMA Antartika Sidoarjo di masa Pandemi Covid-19”

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah sangat diperlukan agar lebih fokus pada sampel, biaya penelitian dll. Agar tidak melebar kemana-mana maka penelitian ini berfokus pada:

1. Pendekatan pembelajaran yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah pendekatan *problem solving*.
2. Kemampuan berfikir kreatif dengan indikator berfikir lancar, berfikir orisinal dan berfikir terperinci.
3. Materi Matriks Kelas XI

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas XI SMA Antartika Sidoarjo di Masa Pandemi Covid-19?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas XI SMA Antartika Sidoarjo di Masa Pandemi Covid-19”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya

model pembelajaran *problem solving* dalam bidang pendidikan.

- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dan merangsang peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hal-hal yang masih belum diulas dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan bagi guru mengenai pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah model pembelajaran *problem solving*.
- 2) Dengan adanya pembelajaran aktif materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga peran guru dapat dinilai sukses.
- 3) Sebagai masukan untuk guru, khususnya guru matematika dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat salah satunya adalah model pembelajaran *problem solving*.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat merasakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem solving* yang menyenangkan dan bermanfaat.
- 2) Pembelajaran dapat diterima dengan baik.
- 3) Mampu memahami materi yang diberikan oleh guru.
- 4) Memberi dampak positif bagi hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dengan adanya penelitian ini, mampu memberikan saran serta wawasan bagi sekolah mengenai model pembelajaran yang baik yaitu model pembelajaran *problem solving*.
- 2) Apabila penelitian ini dirasa mampu memberi dampak yang baik untuk peserta didik, maka akan

menjadikan sekolah tersebut menjadi lebih berkualitas dalam hal pembelajaran.

- 3) Penelitian ini dapat dijadikan pedoman serta mampu memberikan jalan keluar atas masalah yang dihadapi dalam bidang pendidikan.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Menambah pengalaman peneliti dalam hal penelitian pendidikan serta dalam penyusunan karya tulis ilmiah.
 - 2) Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui keadaan pendidikan di Indonesia yang sebenarnya dan dapat melakukan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang ada di dalamnya.