

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu bidang studi yang memiliki peranan sangat penting dalam dunia pendidikan sebagai dasar ilmu pengetahuan yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan (Partayasa et al., 2020). Peranan matematika dalam kehidupan sebagai sarana untuk mengasah pola berpikir siswa. Siswa harus menyadari pentingnya belajar matematika karena siswa dapat melatih mengembangkan kemampuan berpikirnya secara kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama dalam menemukan solusi dari suatu permasalahan (Meisura et al., 2019). Maka dari itu, matematika diwajibkan untuk dipelajari oleh siswa pada setiap jenjang pendidikan.

Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika tercantum dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 adalah agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh (Shadiq, 2014). Hal itu menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu proses penerapan pengetahuan yang telah dimilikinya sehingga dapat menemukan sebuah jawaban berdasarkan langkah-langkahnya (Waskitoningtyas, 2020). Melalui kemampuan pemecahan masalah matematika dapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengkaji sesuatu secara sistematis dan logis, serta kepercayaan diri dalam menyelesaikan permasalahan (Cahyani et al., 2019).

Pada kenyataannya, kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih tergolong relatif rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian terdahulu (Anjani, 2019; Meisura et al., 2019; Pane & Elindra, 2019). Anjani (2019) menjelaskan bahwa hasil pengamatan yang dilakukannya siswa kurang mampu

mengoptimalkan kemampuan memecahkan masalah terutama dalam hal informasi serta masih kesulitan dalam menentukan langkah-langkah penyelesaian. Meisura et al (2019) masih banyak ditemukannya siswa yang belum mampu dalam memecahkan masalah matematika berbentuk soal cerita, bukan hanya terjadi pada siswa SD tetapi juga dialami oleh siswa SMP dan SMA. Sedangkan Pane & Elindra (2019) menjelaskan bahwa siswa kurang mampu dalam menyelesaikan masalah karena banyak yang tidak mampu menggambarkan kondisi dari masalah tersebut. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika dikarenakan siswa kurang aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan kesalahan dalam menggunakan konsep yang berakibat pada kesulitan dalam menyelesaikan soal.

Berdasarkan kegiatan praktik mengajar di SMAN 1 Menganti siswa masih kurang mampu dalam memecahkan masalah matematika dikarenakan masih merasa kesulitan dalam memilih strategi yang digunakan, siswa hanya berfokus pada langkah penyelesaian yang diberikan oleh guru. Kesulitan yang sering dihadapi siswa dalam belajar matematika karena rendahnya pemahaman untuk memahami materi yang diberikan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil STS siswa dan diperkuat dengan penjelasan guru pamong yang mengajar mata pelajaran matematika tingkat lanjut di kelas XI. Selain itu, model pembelajaran yang biasa digunakan masih pembelajaran konvensional, dimana peran guru lebih dominan dibandingkan dengan siswa. Hal ini terbukti saat kegiatan mengajar berlangsung hanya siswa tertentu saja yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga timbul kelemahan kemampuan pemecahan masalah dari segi materi akibat pembelajaran yang terfokus pada guru dan buku pembelajaran.

Dari berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika tersebut, solusi alternatif yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah dengan menerapkan suatu model yang dapat mengubah gaya belajar siswa dari yang pasif menjadi aktif dalam membangun pengetahuan yang dimiliki. Salah satunya yaitu

dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, dimana model tersebut merupakan rangkaian kegiatan yang tahapan pembelajarannya berorientasi pada proses pemecahan masalah secara kreatif kolaboratif (*brainstorming*) sehingga menghasilkan ide untuk memperoleh solusi yang tepat. *Creative Problem Solving* dapat dikatakan sebagai suatu model pembelajaran yang ditekankan pada cara berpikir siswa secara kreatif yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan, sehingga dalam proses belajarnya siswa mendapatkan kebebasan dalam mengasah kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah. Proses inilah yang dilakukan oleh siswa secara berulang-ulang sehingga kemampuan dalam memecahkan masalah siswa dapat berkembang secara optimal (Suciyati & Hardiansyah, 2019).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* telah banyak diteliti. Ditinjau dari pengaruhnya (Cahyani et al., 2019; Lestari et al., 2021; Suciyati & Hardiansyah, 2019; Widodo & Kartikasari, 2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Ditinjau dari metakognisi (Suciyati & Hardiansyah, 2019) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pola kemampuan pemecahan masalah matematika materi kubus dan balok dari tingkat metakognisinya. Ditinjau dari efektivitas model pembelajaran (Pane & Elindra, 2019) menunjukkan bahwa *Creative Problem Solving* meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi segi empat dan segitiga.

Dalam pembelajaran di sekolah SMAN 1 Menganti yang merupakan sekolah penggerak telah menerapkan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum Merdeka SMA terdapat mata pelajaran matematika tingkat lanjut di kelas XI semester satu dengan salah satu materi yang diajarkan adalah Matriks. Matriks merupakan salah satu materi kontekstual, dimana banyak fenomena dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dijadikan sebagai topik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, materi ini cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, hal ini dikarenakan

sebagai salah satu bentuk upaya untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematika dengan memberikan soal cerita dan memberikan pengalaman bagi siswa agar mendapatkan gambaran hubungan masalah tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan paparan permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMAN 1 Menganti”

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan pembatasan masalah karena keterbatasan sehingga tidak memungkinkan setiap masalah harus diteliti. Adapun batasan dari penelitian, yaitu:

1. Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas XI 5 dan XI 6 di SMAN 1 Menganti tahun ajaran 2022/2023.
2. Materi yang diajarkan adalah Matriks.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran konvensional.
4. Masalah difokuskan pada kemampuan pemecahan masalah matematika dengan indikator pemecahan masalah yang digunakan meliputi memahami masalah (*understanding the problem*), menyusun sebuah rencana (*devising a plan*), melaksanakan rencana (*carrying out the plan*), memeriksa kembali (*looking back*).

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang berdasarkan uraian dari latar belakang adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi matriks siswa kelas XI SMAN 1 Menganti?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi matriks siswa kelas XI SMAN 1 Menganti.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika serta melatih siswa untuk lebih teliti dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dapat berkembang.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara kreatif dan mendukung pengembangan pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya dan memberi wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan.