

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan salah satu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan seefektif dan seefisien mungkin sebagai jawaban dalam menghadapi masalah-masalah yang timbul dalam usaha menciptakan masa depan yang baik.<sup>1</sup>

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik 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 bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Berdasarkan tujuan yang dikemukakan di atas, jelaslah bahwa tujuan itu sangat umum dan hanya mungkin dicapai dalam jangka waktu yang panjang, dalam artian harus melalui pendidikan sekolah maupun luar sekolah. Pendidikan di sekolah bertujuan untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang positif bagi siswa yang sedang tumbuh dan berkembang menuju ke dewasa. Pertumbuhan

---

<sup>1</sup> Anas Salahudin, *Filsafat Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 19

<sup>2</sup> Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang no.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003*, (Bandung :Citra Umbara, 2003), h. 12.

dan perkembangan ini dalam rangka membentuk diri sendiri sebagai makhluk individu, makhluk sosial dan makhluk beragama untuk mencapai kesejahteraan hidup.

Dalam dunia pendidikan, sesuatu yang harus dijalani adalah transfer pengetahuan dari tenaga pengajar kepada peserta didik. Selanjutnya dalam proses pembelajaran, tujuan yang akan di capai adalah penguasaan materi pembelajaran yang dimengerti oleh peserta didik, maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran telah berhasil, sebaliknya ketika materi pembelajaran belum bisa dipahami oleh pesera didik, maka proses pembelajaran bisa dikatakan tidak berhasil atau minimal belum berhasil maksimal.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman dan penguasaan materi adalah matematika. Kata matematika, berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani diartikan sebagai sains, ilmu pengetahuan, atau belajar.<sup>3</sup> Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia.<sup>4</sup>

Kebutuhan untuk memahami matematika menjadi hal yang mendesak bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Karena matematika diperlukan dalam

---

<sup>3</sup> Hariwijaya, *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, (Yogyakarta: Tugupublisher, 2009), h. 30

<sup>4</sup> Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Matematika Intelligence*, ( Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), h. 52

kehidupan sehari-hari ataupun tempat kerja, kebutuhan ini akan meningkat secara terus menerus.<sup>5</sup>

Islam juga memberikan penjelasan bahwa matematika sangat perlu dipelajari. Jika kita perhatikan isi kandungan ayat Al-Quran di bawah ini, maknanya merupakan petunjuk untuk kita. QS Maryam ayat 94, yang berbunyi:

لَقَدْ أَحْصَاهُمْ وَعَدَّهُمْ عَدًّا

Ayat diatas menunjukkan tentang pentingnya belajar matematika. Dengan belajar matematika seorang akan mampu menghitung dengan hitungan yang cermat, logis, kritis, teliti dan mampu berpikir kreatif seperti yang diharapkan dalam tujuan pengajaran matematika.

Namun ternyata Matematika justru menjadi pelajaran yang tidak digemari dan diminati oleh sebagian besar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di Indonesia, di temukan bahwa tingkat penguasaan peserta didik dalam matematika pada semua jenjang pendidikan masih sekitar 34%, ini sangat memprihatinkan.<sup>6</sup>

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa terhadap pelajaran matematika adalah metode maupun pendekatan pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran secara konvensional meskipun banyak kelemahannya, namun masih banyak guru yang menerapkannya dalam proses pengajaran. Untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif sangat

---

<sup>5</sup> Turmudi, *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: PT Leuser Cita Pustaka, 2008), h. 19.

<sup>6</sup> Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *op.cit.*, h. 34.

dipengaruhi oleh kreatifitas guru dalam menentukan metode maupun pendekatan pengajaran yang sesuai.

Endahwari menyatakan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan matematika terasa begitu sulit untuk siswa adalah kebanyakan dari mereka hanya sekedar menghafal konsep matematikanya bukan memahaminya, sehingga guru sering mengeluh karena kemampuan siswa dalam pemecahan masalah kurang optimal.<sup>7</sup> Oleh karena itu perlu bagi kita untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah tersebut. Seperti halnya masalah dalam kehidupan sehari-hari, kita dituntut untuk mencari solusinya sebagaimana yang dinyatakan dalam Al-Quran yakni Surah Al-Insyirah ayat 1-5 sebagai berikut.

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ۖ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ۖ  
الَّذِي أَنْقَضَ ظَهْرَكَ ۖ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ۖ  
فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

Allah menurunkan surah Al-Insyirah tersebut yang di dalamnya berisi tentang kelapangan dada. Allah menjamin bahwa setiap orang yang memahami ujian/ masalah pasti akan ada keringanan dan pemecahan masalah kalau semua itu dihadapi dengan sabar dan tawakal kepada Allah.

Ayat tersebut juga menegaskan bahwa setiap ada kesulitan itu akan ada kemudahan yang diberikan oleh Allah. Maka kerjakanlah suatu pekerjaan dengan sungguh-sungguh dan mencari penyelesaian dari permasalahan yang ada.

---

<sup>7</sup>Dyah Sapta Endawari, "Eksperimentasi Pendekatan Pemecahan Masalah Polya dalam Metode Diskusi Kelompok pada Soal Cerita SPLDV ditinjau dari Kreatifitas Belajar Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri10 Surakarta Taun Pelajaran 2009/2010", Skripsi <http://www.google.co.id/search?q=endahwari+belajar+matematika.html>. Diakses tanggal 07-12-2016

Berdasarkan observasi awal penulis di SMAN 3 Banjarmasin, para guru pada umumnya menggunakan metode-metode atau pendekatan pembelajaran konvensional, namun untuk guru matematika, beliau mengatakan sudah pernah menerapkan model pembelajaran *Problem Solving* tetapi hasil belajar siswa belum juga meningkat. Hal ini dikarenakan siswa belum mampu berpikir kreatif dan terampil dalam pemecahan masalah. Dari permasalahan inilah penulis tertarik untuk menerapkan lagi model pembelajaran *Problem Solving* untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dan membandingkannya dengan hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Model pembelajaran *Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada suatu pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan yang menekankan pemecahan masalah adalah sebagai proses.<sup>8</sup>

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran variasi dari pembelajaran pemecahan masalah melalui teknik yang sistematis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih menguatkan kekreatifan dan keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 135.

<sup>9</sup> *Ibid.*, h. 55.

Menurut penelitian yang pernah dilakukan oleh Nurmaya Frita Ika menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Mind Map* dan *Problem Solving* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika yaitu sebesar 18,28%.<sup>10</sup>

Penelitian lain yang hampir serupa adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Rofikho. Dalam penelitiannya Rofikho menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pemecahan masalah (*Problem Solving*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jamblang pada materi segitiga dan besar pengaruhnya adalah sebesar 16,78%.<sup>11</sup>

Sedangkan untuk model pembelajaran *Creative Problem Solving* juga pernah di teliti oleh penulis lain bahwa mempunyai pengaruh baik terhadap hasil belajar matematika siswa. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisfu Laili Yasida Fauzia Dari analisis datanya diperoleh kesimpulan bahwa Hasil belajar Matematika peserta didik mengalami peningkatan setelah pembelajaran *Creative Problem Solving* menggunakan alat peraga. Hal ini terlihat dari hasil belajar pada siklus I, dan siklus II. Rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus I adalah 72,52 dan naik menjadi 80,29 pada siklus II.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup>Nurmaya Frika Ika, *Pengaruh Penggunaan Mind Map dan Problem Solving dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Tahun Ajaran 2011/2012*, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id>

<sup>11</sup>Siti Rofikho, *Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cerbon pada Materi Segitiga*, [http://siti-rofikho.blogspot.com/2012/08/pengaruh\\_pembelajaran-matematika\\_dengan\\_23.html](http://siti-rofikho.blogspot.com/2012/08/pengaruh_pembelajaran-matematika_dengan_23.html).di akses tanggal 06-06-2016

<sup>12</sup> Nisfu Laili Yasida Fauzia, *Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VIII Mts Negeri Aryojeding Tahun Pelajaran 2012 – 2013*, <http://iain-tulungagung.ac.id>. Di akses 06-06-2016

Berdasarkan uraian di atas, penulis sangat tertarik untuk meneliti dengan cara membandingkan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Problem Solving* dan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam kegiatan pembelajaran matematika di SMAN 3 Banjarmasin kemudian menuangkannya dalam sebuah skripsi yang berjudul, “PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS XI SMAN 3 BANJARMASIN”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas XI PMIA 2 SMAN 3 Banjarmasin yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Solving*?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas XI PMIA 1 SMAN 3 Banjarmasin yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Solving* dibandingkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa kelas XI SMAN 3 Banjarmasin?

## C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

### 1. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman tentang judul penelitian tersebut, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul di atas sebagai berikut:

#### a. Perbandingan

Perbandingan dalam bahasa Inggris istilah ini "*Compare*" yang berarti membandingkan, memperbandingkan.<sup>13</sup> Dalam bahasa Indonesia istilah ini berasal dari kata banding, kemudian mendapat awalan per dan akhiran an sehingga menjadi rangkaian kata "perbandingan" yang berarti imbang, pertimbangan, sebanding, dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perbandingan adalah perbedaan selisih kesamaan.<sup>14</sup>Jadi perbandingan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian ilmiah yang bersifat membandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

#### b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.<sup>15</sup> Hasil belajar siswa yang dimaksud adalah nilai akhir yang diperoleh siswa setelah diajarkan dengan menggunakan

---

<sup>13</sup>Jhon M. Echols and Hasan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003), cetke-XXV, h. 132.

<sup>14</sup>Depertemen pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ( Jakarta: Balai Pustaka, 2001)

<sup>15</sup> Ana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999),

model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

### **c. Model Pembelajaran *Problem Solving***

Model pembelajaran *Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada suatu pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan yang menekankan pemecahan masalah adalah sebagai proses.<sup>16</sup> Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Problem Solving* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Masalah sudah ada dan materi di berikan
- 2) Siswa di berikan masalah sebagai pemecahan atau diskusi, kerja kelompok
- 3) Masalah tidak di cari
- 4) Siswa di tugaskan mengevaluasi
- 5) Siswa memberi kesimpulan dari jawaban yang di berikan sebagai hasil belajar
- 6) Penerapan pemecahan terhadap masalah yang di hadapi sekaligus berlaku sebagai pengujian kebenaran pemecahan tersebut untuk dapat sampai kepada kesimpulan yang benar.<sup>17</sup>

### **d. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik yang sistematis dalam

---

<sup>16</sup>Aris Shoimin, *loc. cit.*

<sup>17</sup>Ibid, h. 137.

mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.<sup>18</sup> Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Klarifikasi Masalah
- 2) Pengungkapan Pendapat
- 3) Evaluasi dan Pemilihan
- 4) Implementasi.<sup>19</sup>

## 2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Peneliti ini hanya meneliti tentang hasil belajar matematika siswa kelas XI SMAN 3 Banjarmasin.
- b. Penelitian dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- c. Penelitian dilakukan pada pokok bahasan Program Linier.
- d. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes akhir pada pokok bahasan Program Linier.

Jadi, yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah suatu penelitian tentang model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa kelas XI SMAN 3 Banjarmasin.

---

<sup>18</sup> Ibid, h. 56.

<sup>19</sup> Ibid, h. 57

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas XI PMIA 2 diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* di SMAN 3 Banjarmasin tahun ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas XI PMIA 1 yang diajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* di SMAN 3 Banjarmasin tahun ajaran 2016/2017.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dengan siswa yang diajar dengan model Pembelajaran *Creative Problem Solving* di kelas XI SMAN 3 Banjarmasin tahun ajaran 2016/2017.

#### **E. Signifikansi (Kegunaan) Penulisan**

Adapun manfaat yang diharapkan bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai suatu alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran dibidang matematika sehingga siswa benar-benar mampu memahami tentang pokok bahasan Program Linier.
2. Sebagai alternatif bagi peneliti sebagai calon guru maupun bagi para guru khususnya guru matematika SMAN 3 Banjarmasin dalam memilih suatu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, seperti keberanian siswa mengungkapkan ide, pendapat, pertanyaan, dan saran.
4. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas mandiri maupun kelompok meningkat.
5. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* Dapat memberikan informasi untuk penelitian yang berkenaan tentang model pembelajaran kooperatif khususnya di IAIN Antasari Banjarmasin.

#### **F. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan yang mendasari penulis sehingga tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Mengingat pentingnya penerapan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajarn matematika dengan harapan model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dari penerapan kedua model pembelajaran tersebut apakah terdapat perbedaan yang signifikan mengenai hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

3. Sistem pendidikan yang modern menuntut guru untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran untuk masa-masa selanjutnya.
4. Sepengetahuan penulis belum ada yang meneliti masalah ini di lokasi yang sama.

## **G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan Dasar**

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah dua buah model yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang mampu memahami dan membantu siswa dalam memecahkan masalah dan mengaktifkan masing-masing siswa bekerjasama dalam kelompok. Selain itu guru juga di harapkan aktif dalam membimbing siswa menuju kepada pemecahan masalah sehingga siswa mampu menyelesaikan suatu masalah dengan benar.

### **2. Hipotesis**

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu, “Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model *Problem Solving* dengan siswa yang di ajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran matematika kelas XI SMAN 3 Banjarmasin.

## H. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami pembahasan ini maka penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional dan lingkup pembahasan, signifikansi (kegunaan) penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah Landasan Teori, yang berisikan, pengertian belajar matematika, faktor yang mempengaruhi belajar matematika, model pembelajaran, model pembelajaran *Problem Solving*, model pembelajaran *Creative Problem Solving*, pembelajaran matematika di SMA.

Bab III Metode penelitian, yang berisikan tentang jenis dan pendekatan, desain (metode) penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, penyusunan instrument penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan hasil penelitian, yang berisikan deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen 1 dan deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen 2, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup memuat tentang pokok-pokok pikiran berupa simpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah saran harapan penulis yang di tuangkan dalam bentuk saran-saran.