BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan diajarkan secara informal di taman kanak-kanak. Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan menjadi dasar bagi ilmu pengetahuan lain seperti kimia, fisika, ekonomi, akutansi dan bidang ilmu lainnya. Belajar matematika akan melatih kita belajar bernalar secara kritis, kreatif dan aktif.[1]

Kemampuan pemecahan masalah merupakan komponen penting dalam pembelajaran matematika. Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan proses menerapkan pengetahuan (*knowledge*) yang telah diperoleh siswa sebelumnya ke dalam situasi yang baru. Pemecahan masalah juga merupakan aktivitas yang sangat penting dalam proses pembelajaran matematika, karena tujuan belajar yang ingin dicapai dalam pemecahan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. [2] Kegiatan pemecahan masalah dapat mendorong berkembangnya pemahaman dan penghayatan siswa terhadap prinsip, nilai dan

[1] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Fajar Interpratama, 2012), h. 183.

[2] *Ibid*., h. 195.

proses matematika. Hal ini akan membuka jalan bagi tumbuhnya nalar, berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Menurut Killen dalam Susanto menyebutkan pentingnya penerapan pendekatan pemecahan masalah dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengembangkan jawaban siswa yang bermakna menuju pemahaman yang lebih baik mengenai suatu materi.
2. Memberikan tantangan untuk siswa, dan mereka dapat memperoleh kepuasan besar ketika menemukan sendiri pengetahuan baru untuk mereka sendiri.
3. Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
4. Membantu siswa mentransfer pengetahuan mereka kepada masalah-masalah dunia nyata.
5. Membantu siswa bertanggung jawab untuk membentuk dan mengarahkan pembelajaran mereka sendiri.
6. Mengembangkan *skill-skill* berpikir kritis siswa dan kemampuan beradaptasi dengan situasi-situasi pembelajaran baru.
7. Meningkatkan interaksi siswa dan kerja tim, oleh karena itu meningkatkan *skill-skill* interpersonal siswa.[3]

Selain itu, pentingnya melatih pembelajaran berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika karena pemecahan masalah berguna untuk matematika itu sendiri dan membantu dalam menyelesaikan persoalan-persoalan lain di kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa sebagai salah satu komponen dalam pendidikan harus selalu diberikan, dibiasakan dan dilatih berpikir mandiri untuk memecahkan masalah. Pemecahan masalah yang diajarkan kepada siswa akan membuat siswa memiliki pemahaman yang baik tentang suatu masalah, mampu mengomunikasikan ide-ide dengan baik dan mampu mengambil keputusan. Ketika siswa terbiasa memecahkan masalah maka siswa akan menjadi peka dan tanggap terhadap semua persoalan yang dihadapinya.

[3] *Ibid*., h. 200-201.

Berdasarkan penjajakan awal dan hasil wawancara penulis dengan 3 guru matematika di sekolah berbeda di Banjarmasin, yaitu MTsN 1 Kota Banjarmasin, SMPN 3 Banjarmasin dan MTs Al-Istiqamah Banjarmasin mendapati bahwa di MTs Al-Istiqamah Banjarmasin dalam proses pembelajaran masih jarang menerapkan pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Guru lebih sering menerapkan model pembelajaran langsung.[4] Model pembelajaran langsung adalah model yang mengacu pada cara mengajar guru yang terlibat aktif dalam menjelaskan isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh siswa di kelas. Guru menjelaskan materi dari awal sampai akhir pelajaran disertai contoh soal, kemudian siswa diberikan beberapa soal latihan. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan guru diikuti secara utuh oleh siswa, mereka meniru cara dan penyelesaian oleh guru, kemudian mencatat dengan tertib. Hal ini menyebabkan peranan siswa menjadi pasif karena proses pembelajaran yang lebih berpusat kepada guru dan komunikasi lebih banyak hanya terjadi satu arah.

Hasil wawancara tersebut juga mengungkapkan siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal-soal yang berbeda dengan contoh soal yang diberikan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa hanya menghafalkan prosedur penyelesaian dan kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang. Ketika siswa mendapatkan soal matematika berbentuk cerita maka siswa akan merasa kesulitan menyelesaikan soal tersebut termasuk pada materi bangun datar segiempat meskipun materi tersebut sudah pernah mereka pelajari di

[4] Asfi Nurhilda, Guru Matematika MTs Al-Istiqamah Banjarmasin, Wawancara Pribadi, Banjarmasin, 14 Januari 2019.

tingkat sekolah dasar. Menurut Asy'ari dalam Suyitno yang dikutip Shoimin berpendapat bahwa suatu soal dapat dipakai sebagai sarana dalam pembelajaran berbasis masalah jika siswa belum mengetahui cara penyelesaian soal tersebut, materi prasyarat sudah pernah diperoleh siswa, penyelesaian soal dapat diselesaikan oleh siswa, dan siswa mempunyai keinginan dalam memecahkan soal tersebut.[5]

Melihat kondisi tersebut maka seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif. Selain itu, mengingat pentingnya siswa mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang memadai dalam pembelajaran matematika maka diperlukan usaha dari guru untuk memberikan model yang tepat serta mampu mendorong peserta didik untuk dapat mengomunikasikan ide dan gagasannya sendiri. Pembelajaran yang menyokong hal tersebut salah satunya adalah dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah secara kreatif untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.[6] CPS dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, termasuk berpikir kreatif dan kritis. CPS dapat dijadikan sebagai

[5] Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2014), h.1 36.

[6] *Ibid*., h. 56.

salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam aktivitas pemecahan masalah dalam rangka mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikirnya.[7]

Setiap manusia memiliki potensi yang berbeda-beda dan dimiliki oleh semua orang dalam semua bidang kehidupan. Seperti halnya yang tertuang dalam Al-Qur'an surat Al-Mu'minun ayat 14 Allah SWT. berfirman:

ثُمَّ أَنشَأۡنَٰهُ خَلۡقًا ءَاخَرَۚ فَتَبَارَكَ ٱللَّهُ أَحۡسَنُ ٱلۡخَٰلِقِينَ

Potensi tersebut bisa berupa minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, pola pikir, daya imajinasi, fantasi dan kreativitas. Bakat kreatif tersebut pada hakikatnya ada pada semua orang, termasuk dalam diri siswa. Ditinjau dari segi pendidikan yang paling penting adalah bakat kreatif yang dimiliki siswa dapat dibiasakan dan dikembangkan. Sehingga diperlukan upaya guru untuk memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan daya berpikir kreatif mereka dan salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Beberapa hasil penelitian mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Pertama, penelitian Laksmi Arifani tentang "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Hasil Belajar Matematika kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung" menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain di kelas eksperimen sebesar 0,226 dan di kelas kontrol sebesar 0,185 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving*

[7] Heri Retnawati, *Desain Pembelajaran untuk Melatihkan Higher Order Thinking Skill*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h. 61.

lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Kedua, penelitian Mita Reksaningrum tentang "Keefektifan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Semester II SMPN 1 Lebaksiu pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar" hasil analisis statistik dengan menggunakan uji t terhadap data motivasi belajar siswa diperoleh t_{hitung} = 8,41 dan t_{tabel} = 1,99 dengan $\propto$ = 5% dan data hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} = 4,63 dan t_{tabel} = 1,99 dengan $\propto$ = 5% menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan dapat dikatakan motivasi dan rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII semester II SMPN 1 Lebaksiu pada materi bangun ruang sisi datar dengan menggunakan model CPS lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran ekspositori. Ketiga, penelitian Marwia Thamrin B. tentang "Efektivitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Limit Fungsi Aljabar" menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi limit fungsi aljabar.

Berdasarkan latar belakang di atas, diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini, selain memberikan kesempatan untuk siswa melatih kemampuan pemecahan masalah serta berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal-soal namun juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) bentuk skripsi yang berjudul, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran

Creative Problem Solving (CPS) pada Materi Bangun Datar Segiempat di Kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin".

B. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang menurut Kamus Bahasa Indonesia artinya yaitu ada efeknya, hasilnya, akibatnya, keadaan berpengaruh, hal berkesan, kemanjuran, sedang arti efektivitas itu sendiri adalah keefektifan.[8]

Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.[9] Petunjuk keberhasilan belajar dapat dilihat dari penguasaan materi pelajaran yang diberikan.[10] Seberapa persen siswa dapat menguasai materi dapat dilihat dari skor jawaban benar siswa.[11] Kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada ketuntasan belajar suatu kelas, pembelajaran suatu kelas dapat dikatakan tuntas apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah memperoleh nilai $\geq$ KKM pada hasil tes akhir.[12]

---

[8] Windy Novia, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Kashiko Press, 2005), h. 99.

[9] Supardi, *Sekolah Efektif*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), h. 164.

[10] Hamzah B. Uno & Nurdin Muhammad, *Pembelajaran dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 189.

[11] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 271.

[12] Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*..., h. 190.

Jadi, dalam penelitian ini keefektifan model pembelajaran yang digunakan diukur dengan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan hasil belajar siswa yang mencapai KKM $\geq 75\%$ dari jumlah siswa di kelas eksperimen.

2. Penggunaan

Penggunaan adalah proses, perbuatan, cara menggunakan sesuatu.[13] Penggunaan dalam penelitian ini adalah cara menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.

3. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memilih dan mengembangkan sendiri tanggapannya dalam menyelesaikan suatu masalah. Tahapan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam penelitian ini adalah *Objective-Finding, Fact-Finding, Problem-Finding, Idea-Finding, Solution-Finding,* dan *Acceptance-Finding.* Model *Creative Problem Solving* (CPS) ini akan dilaksanakan di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin Tahun Pelajaran 2018/2019.

4. Bangun Datar Segiempat

Bangun datar segiempat adalah salah satu materi pelajaran matematika yang disajikan di kelas VII semester 2. Materi bangun datar segiempat yang

[13] Windy Novia, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia...*, h. 164.

disajikan pada penelitian ini adalah mengenai luas dan keliling persegi, persegi panjang dan jajargenjang.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan model pembelajaran langsung pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019?
4. Apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) efektif digunakan pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan model pembelajaran langsung pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.
4. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) efektif digunakan pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.

E. Alasan Memilih Judul

1. Mengingat matematika merupakan suatu pelajaran yang mendasar untuk mengembangkan mata pelajaran lain dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pentingnya kemampuan pemecahan dalam pembelajaran matematika.
3. Pentingnya kreativitas dalam pembelajaran matematika.

4. Pentingnya penggunaan model pembelajaran sebagai pedoman bagi pengajar dalam melaksanakan pembelajaran.
5. Peneliti ingin mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi bangun datar segiempat digunakan di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.

F. Signifikansi Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan akan berguna untuk :

1. Guru

Menambah khazanah guru dalam bidang model pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan dan efektif untuk mengajar.

2. Siswa

Melatih siswa agar lebih aktif, mengembangkan kerja sama, menghargai pendapat yang lain, dan membangun rasa percaya diri dalam menyelesaikan masalah.

3. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan informasi dan wawasan pengetahuan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

4. Sekolah

Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran, akselerasi mutu, dan kualitas pendidikan.

5. UIN Antasari Banjarmasin

Menambah khazanah perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin khususnya dalam bidang efektivitas model pembelajaran.

6. Penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis tentang berbagai masalah yang terjadi di lapangan dan tata cara penyelesaiannya sehingga dapat menjadi bekal agar siap melaksanakan tugas di lapangan.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, penulis mengasumsikan bahwa:

a. Guru mempunyai pengetahuan tentang model *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran matematika.
b. Setiap siswa mempunyai kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
d. Distribusi jam belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif sama.
e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) tidak efektif digunakan pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.

H_a : Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) efektif digunakan pada materi bangun datar segiempat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.

H. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Hasil penelitian ini digunakan untuk pengembangan terhadap penelitian yang dilaksanakan. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

1. Penelitian Laksmi Arifani tentang "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung" yang merupakan penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group design* ini melihat pengaruh analisis data menggunakan peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan rumus gain ternormalisasi (*N-Gain*) menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain di kelas eksperimen sebesar 0,226 dan di kelas kontrol sebesar 0,185 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan model konvensional (*direct instruction*).
2. Penelitian Mita Reksaningrum tentang "Keefektifan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII Semester II SMPN 1 Lebaksiu pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar" menggunakan uji t pihak kanan dan uji proporsi pihak kanan

sebagai uji statistika dalam penelitian ini. Hasil analisis statistik dengan menggunakan uji t terhadap data motivasi belajar siswa diperoleh t_{hitung} = 8,41 dan t_{tabel} = 1,99 dengan $\propto$ = 5% dan data hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} = 4,63 dan t_{tabel} = 1,99 dengan $\propto$ = 5% menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan dapat dikatakan motivasi dan rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII semester II SMPN 1 Lebaksiu pada materi bangun ruang sisi datar dengan menggunakan model CPS lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran ekspositori.

3. Penelitian Marwia Thamrin B. tentang "Efektivitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Limit Fungsi Aljabar" menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi limit fungsi aljabar.

Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi bangun datar segi empat di kelas VII MTs Al-Istiqamah Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul,

signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu, serta sistematika penulisan.

BAB II : Landasan teori yang berisi tentang efektivitas, model pembelajaran, model pembelajaran CPS, model pembelajaran langsung, pembelajaran matematika, hasil belajar dan bangun datar segiempat.

BAB III : Metode penelitian berisi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen tes, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV : Hasil penelitian berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas, deskripsi hasil belajar, analisis hasil tes akhir siswa dan analisis data.

BAB V : Penutup berisi tentang simpulan dan saran-saran.