

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari, karena keberadaan matematika dapat membantu manusia untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan. Belajar matematika tidak hanya berhubungan dengan mengingat angka dan rumus, tetapi juga dapat kita gunakan untuk menghadapi masalah kehidupan sehari-hari. Begitu penting perannya, maka matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh segenap lapisan masyarakat. Matematika mempunyai potensi besar untuk menjalankan peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia pada era industrialisasi dan globalisasi yang penuh dengan tantangan. Sehingga, matematika mampu memproduksi siswa yang berkompetensi dan berhasil menumbuhkan kecakapan, berpikir kritis, logis, inisiatif dan kreatif, terhadap perubahan dan perkembangan zaman (Latifah & Afriansyah, 2021: 134).

Winarni dan Harmini (2015 : 113) menyatakan tujuan belajar matematika, yaitu: mengarah pada kemampuan pemecahan masalah siswa yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menggarisbawahi bahwa tujuan utama dari pembelajaran matematika bukan hanya untuk menguasai konsep dan rumus, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata. Abdurahman (2013: 253) mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan 1) sarana berpikir yang jelas dan logis, 2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari,

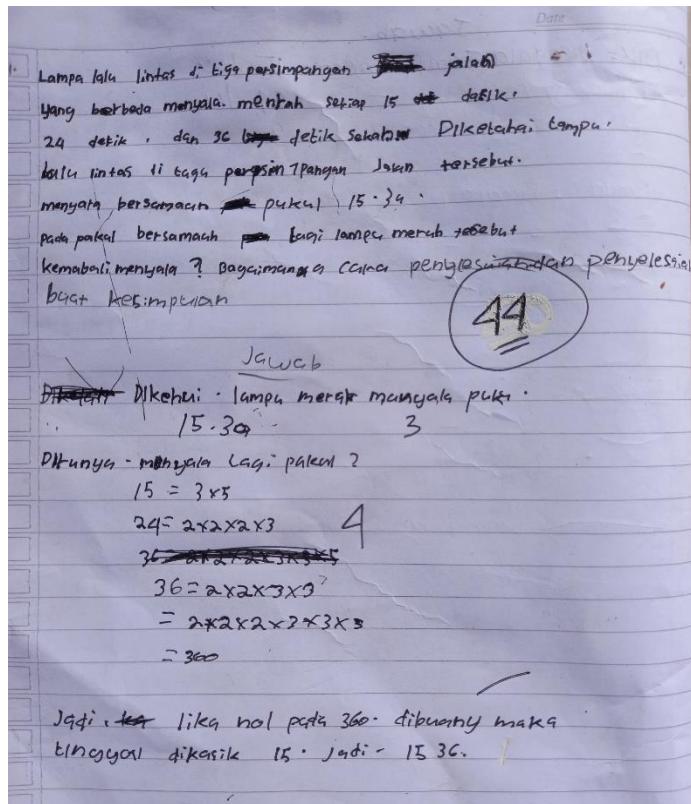
3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, 4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan 5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Dalam pembelajaran matematika siswa dituntut untuk bisa memecahkan masalah matematik agar dapat membantu mereka untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah dibidang matematika menjadi salah satu keterampilan yang dianggap penting untuk dipahami oleh siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang wajib dikembangkan dalam diri anak sejak usia dini, karena pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam ranah kognitif. Kemampuan pemecahan masalah dapat dikatakan sebagai suatu keterampilan dasar atau kecakapan hidup yang harus dimiliki, karena setiap siswa harus mampu memecahkan masalahnya sendiri. Husna (2013: 81) mengemukakan bahwa pemecahan masalah merupakan kegiatan yang penting dalam pembelajaran matematika, karena kemampuan pemecahan masalah yang diperoleh dalam suatu pembelajaran matematika pada umumnya dapat ditransfer untuk digunakan dalam memecahkan masalah lain. Mengimplementasikan kemampuan pemecahan masalah sebagai tujuan pendidikan sangat dibutuhkan dalam memperoleh pengetahuan yang tepat serta membantu siswa agar terlatih dalam menghadapi masalah dalam kehidupan nyata siswa.

Namun pada kenyataannya, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah. Hal ini terbukti dari penelitian yang dilakukan oleh Sukamto dkk, (2021) yang berjudul “ Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD berdasarkan langkah Polya” yang memperoleh kesimpulan bahwa Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SDN Gunungpati 02 Semarang dalam kategori rendah sebesar 38,47%. Siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis dalam kategori sedang sebesar 34,61% dan siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis tinggi sebesar 26,92%.

Hal ini juga terjadi di SDN 84 Singkawang, dimana kemampuan pemecahan masalah siswa dapat diketahui masih tergolong rendah, dengan melihat rata-rata nilai siswa masih banyak yang mendapat 40 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa didukung oleh hasil *prariset* yang dilakukan oleh penulis di SDN 84 Singkawang atas izin guru kelas ibu Liawati, S.pd pada tanggal 25 September 2023 yang disajikan pada Gambar 1.1 sebagai berikut.



**Gambar 1.1 Hasil prariset**

Dari gambar 1.1 dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah masalah matematis siswa tergolong rendah. Ketika siswa dihadapkan pada soal yang mengandung indikator pemecahan masalah dapat dilihat siswa tidak menyelesaikannya dengan benar. Hal ini mungkin saja terjadi dikarenakan oleh beberapa faktor, berdasarkan observasi langsung di kelas V di SDN 84 Singkawang penulis menemukan bahwa siswa terlihat kurang tertarik dengan materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga siswa lebih banyak bermain saat guru menjelaskan didepan. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya pengetahuan peserta didik untuk menganalisis, memahami soal, dan menemukan konsep materi dengan sendirinya menurut guru kelas mungkin dikarenakan siswa tidak fokus

pada saat pembelajaran, yang mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kurang berkembang.

Dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, guru juga berperan penting sebagai fasiliator dan pemilihan model belajar yang tepat yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Adapun penyebab kemungkinan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa salah satunya adalah pembelajaran yang diajarkan belum bisa mengasah pengetahuan dan kemampuan pemecahan siswa sehingga guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa salah satunya model pembelajaran *creative problem solving* (CPS).

Model pembelajaran CPS berpusat pada pemecahan masalah secara kreatif diharapkan mampu membuat siswa mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan pemecahan masalah. Model pembelajaran CPS merupakan salah satu model pembelajaran berbasis masalah. Model CPS merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang penyelesaiannya berupa pemecahan masalah secara kreatif. Sofa, dkk (2018 : 315).

Model pembelajaran CPS dengan langkah-langkah menurut Pepkin (2000:1) yaitu “*The four phases will be: 1) clarification of the problemm* (klarifikasi masalah), 2) *brainstorming* pengungkapan pendapat), 3) *evaluation and selection* (evaluasi dan pemilihan), 4) *implementation* (implementasi)”. Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah dan mengatasi kesulitan dalam mempelajari matematika.

Selain menggunakan model pembelajaran, untuk membantu siswa lebih memahami dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka maka diperlukan suatu media pembelajaran agar mereka lebih mudah menyerap materi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyuningtas (2020:23) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses giat belajar mengajar. Berdasarkan hal inilah peneliti ingin menggunakan media pembelajaran, salah satu media yang ingin peneliti gunakan untuk membantu proses siswa belajar yaitu video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa mudah dalam menyerap materi yang akan kita ajarkan. Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Sutiarso dalam A. Kurniawati (2013:149) yaitu media video dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Marzuki dkk, (2022) yang mengatakan bahwa model pembelajaran berbantuan video pembelajaran menciptakan lingkungan belajar baru yang lebih menarik bagi siswa dengan memungkinkan mereka mengendalikan pengalaman media mereka dengan cara yang bermakna, sehingga

meningkatkan keterlibatan mereka dengan materi dan membangkitkan minat mereka dalam belajar.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ramadani Putri (2017) menunjukkan hasil *posttest* yang diperoleh bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan menggunakan model CPS (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan tidak menggunakan model CPS (kelas kontrol). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model CPS dalam mata pelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemecahan matematis siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Dian Cahyani dkk, (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sehingga model pembelajaran CPS berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang.

Berdasarkan uraian diatas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran matematika SDN 84 Singkawang”.

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut, yaitu;

- a. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih tergolong rendah terlihat dari hasil ulangan yang mereka laksanakan.
- b. Siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa tidak fokus dan banyak bermain saat proses belajar mengajar.
- c. Proses pembelajaran masih banyak berpusat kepada guru.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut, yaitu;

- a. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa antara yang diberikan model pembelajaran *creative problem solving* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung pada materi luas bangun datar kelas V SDN 84 Singkawang?
- b. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika kelas V SDN 84 Singkawang?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka, dapat diketahui beberapa tujuan penelitian tersebut, diantaranya yaitu;

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan pemecahan matematika siswa antara yang menggunakan model *creative problem solving* (CPS)

dengan kelas yang diberikan model pembelajaran langsung pada materi luas bangun datar kelas V SDN 84 Singkawang.

2. Untuk mengetahui besar pengaruh model *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SDN 84 Singkawang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu ; bersifat teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang cara meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa lewat penerapan model CPS berbantuan video pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh pihak diantaranya yaitu;

###### **a. Bagi Guru**

Dapat menjadi pertimbangan untuk kedepannya dalam pemilihan model yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya pada pelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Dengan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, diharapkan nantinya siswa tidak hanya terpatok menyelesaikan soal dengan satu cara saja. Sehingga kedepannya apabila menemui soal yang berbeda dapat menyelesaikannya dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan berguna bagi sekolah dimana penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi bahan atau referensi dalam mengembangkan penelitian khususnya penggunaan model CPS. Serta mendapatkan ilmu pengetahuan mengenai model-model pembelajaran yang berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

e. Bagi pembaca dan peneliti selanjutnya

Berharap agar penelitian ini dapat menambah wawasan secara informal kepada para pembaca. Dan dapat dijadikan referensi bagi para peneliti selanjutnya.

## **E. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2019:68) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai

variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel penelitian pada penelitian ini adalah:

### **1. Variabel Independen (Variabel Bebas)**

Variabel independen atau variabel bebas merupakan suatu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen ( Sugiyono, 2019). Adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah model *creative problem solving* berbantuan video pembelajaran.

### **2. Variabel Dependen**

Variabel dependen atau yang biasanya disebut variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen sering juga disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuensi (Sugiyono, 2019). Adapun variabel dependen dalam penelitian ini yaitu kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya pada pelajaran matematika.