

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap dan perilaku. Setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapan dan di manapun ia berada. Manusia akan sulit berkembang bahkan terbelakang tanpa adanya pendidikan. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan bermoral yang baik. Dalam hal ini matematika merupakan salah satu pengetahuan yang dibutuhkan tentang pendidikan.

Menurut Asikin dan Pujiadi (2008:37) matematika merupakan pengetahuan universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu. Dengan demikian diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini, sehingga mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, hal ini untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Dalam kenyataan yang ada sekarang, penguasaan matematika baik oleh siswa sekolah dasar (SD) maupun sekolah menengah (SMP dan SMA) selalu menjadi permasalahan yang besar. Hal ini terbukti dari hasil ujian sekolah yang diselenggarakan memperlihatkan rendahnya kemampuan siswa. Agar siswa mampu untuk memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika.

Dari tujuan mata pelajaran matematika tampak bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa karena peserta didik akan belajar bahwa akan ada banyak cara untuk menyelesaikan masalah suatu soal dan pemecahan masalah menuntut siswa untuk menggunakan daya nalar, pengetahuan, ide dan konsep-konsep matematika yang disusun dalam bentuk bahasa matematika.

Menurut Purwati (2015:41) proses berfikir dalam pemecahan masalah memerlukan kemampuan intelektual yang cukup tinggi, yaitu kemampuan untuk mengolah dan mengorganisasikan data yang didapat sehingga merupakan bagian dari pemecahan masalah yang efektif. Kemampuan pemecahan masalah akan menuntut siswa untuk berfikir kritis, logis, dan kreatif yang merupakan tujuan pembelajaran matematika.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 20 Palembang, kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap pelajaran matematika masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika dengan melihat guru yang menyampaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang berpusat langsung dari guru, yaitu siswa secara pasif menerima informasi dan pembelajaran yang abstrak dan teoritis. Kemudian kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika masih mengalami kesulitan, yakni:

- 1) Siswa dapat menghafal konsep tetapi tidak dapat mengaplikasikan konsep ke dalam soal pemecahan masalah yang bentuknya non rutin.

- 2) Siswa hanya bisa mengerjakan soal dengan tipe yang sama diberikan oleh guru, mereka kurang lancar dalam mengerjakan soal dengan tipe yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru untuk itu guru harus mengembangkan kemampuan matematis siswa, dimana siswa harus aktif belajar, tidak hanya menyalin atau mengikuti contoh-contoh tanpa tahu maksudnya.
- 3) Siswa tidak bisa memecahkan soal yang sifatnya non rutin, karena soal yang biasa diberikan gurunya adalah soal rutin. Sehingga dalam hal ini menyebabkan kemampuan pemecahan masalah siswa masih belum maksimal dengan cara melihat saat siswa mengerjakan soal.

Untuk itu guru harus mampu mengatur dan memilih secara tepat model pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu model pembelajaran yang diduga efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menghadapi permasalahan-permasalahan matematika adalah melalui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Yang mana model *Creative Problem Solving (CPS)* pertama kali dikembangkan oleh Alex Osborn pendiri *The Creative Education Foundation (CEF)* dan *co-founder of highly successful New York Advertising Agency*.

Menurut Uno dan Mohamad (2013:223) 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 pemecahan masalah untuk memilih dan

mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi siswa.

Menurut Karen (2004:1) model yang dapat membangkitkan kreatifitas siswa dalam memecahkan masalah matematis adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreativitas. Dengan model ini diharapkan ketika siswa dihadapkan dengan suatu masalah, mereka dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Hal tersebut dapat dilakukan tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, akan tetapi keterampilan memecahkan masalah juga dapat memperluas proses berpikir.

Berdasarkan uraian diatas terlihat bahwa model ini diharapkan siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah dan mengembangkan ide-idenya. Walaupun siswa tidak selalu benar dalam memberikan pendapat tetapi apabila dirangsang secara terus menerus dengan permasalahan yang ada sehingga kemampuan pemecahan masalah matematika siswa semakin meningkat.

Latar belakang di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas VII SMP Negeri 20 Palembang"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah Kelas VII SMP Negeri 20 Palembang”?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas VII SMP Negeri 20 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan peneliti yang dilakukan maka manfaat dari penelitian ini ialah:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa yang dapat berimbas pada peningkatan penalaran matematika.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.
3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan pengetahuan tentang kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), dan juga sebagai masukan untuk mendesain soal-soal pemecahan masalah pada materi lainnya.