

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan matematika sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam pendidikan. Matematika merupakan ilmu yang banyak digunakan oleh ilmu- ilmu lainnya, yaitu dalam ilmu eksak maupun non-eksak. Salah satu faktor yang menjadi hambatan dalam pembelajaran matematika diantaranya dari aspek materi yang dipelajari, guru, dan peserta didik.

Banyaknya rumus dalam beberapa materi dan soal- soal yang disampaikan pada peserta didik, membuat peserta didik seringkali kesulitan dalam menyelesaikan soal, mereka lebih fokus pada perhitungan penggunaan rumus atau sekedar mensubstitusikan angka-angka yang telah diketahui pada rumus yang digunakan. Bahkan sebagian dari mereka tidak memahami masalah yang sedang dihadapi dalam soal itu untuk dicari penyelesaiannya, sedangkan dalam pembelajaran matematika lebih menekankan pada pemecahan masalah. Menurut Septina, Farida, & Komarudin (2018: 161) mengemukakan:

“salah satu penekanan dalam Kurikulum 2013 adalah pengembangan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah. Pada aspek kemampuan pemecahan masalah, peserta didik Indonesia secara umum memiliki kemampuan pemecahan masalah yang kurang memadai”.

Hakekat matematika adalah mata pelajaran yang banyak mempelajari tentang konsep, sehingga belajar matematika memerlukan cara-cara khusus dalam mempelajari dan mengajarkannya. Menurut Russeffendi dalam Heruman (2017:1)

“Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.”

Selain pentingnya pemecahan masalah, memahami konsep, juga perlu adanya kemampuan peserta didik dalam berpikir logis matematika, pendapat ini sesuai dengan Liliyasi, Sopandi, & Martoprawiro (2014: 148) mengemukakan bahwa “pembelajar dengan tingkat kemampuan berlogika yang baik dapat mengubah konsepsi alternatifnya dengan lebih mudah.”

Oleh sebab itu, perlu adanya peningkatan pemahaman belajar matematika bagi peserta didik diawali dengan mengembangkan peningkatan pemahaman matematika di tingkat sekolah dasar, karena sekolah dasar merupakan pondasi awal untuk mengenal pemahaman dasar, yaitu mengenal konsep. Konsep berhubungan dengan pemahaman, dan pemahaman berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Dengan kata lain, upaya peningkatan pemahaman matematika di sekolah dasar secara tidak langsung dapat meningkatkan mutu pendidikan. Untuk itu, supaya lebih memantapkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran matematika, maka salah satu caranya adalah dengan menerapkan pola pembelajaran ataupun model pembelajaran yang sesuai dan tepat.

Pemanfaatan model pembelajaran merupakan bagian yang harus diperhatikan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Menurut Maolani (2017: 55) “Penetapan model pembelajaran yang tepat, akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang di dalamnya peserta didik bisa produktif, aktif dan kreatif.”

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SDN Cibungkul Kota Tasikmalaya, bahwa prestasi belajar peserta didik kelas V secara keseluruhan masih rendah, sehingga berdampak pada rendahnya dalam memahami mata pelajaran matematika, terutama dalam materi bangun ruang. Sebagian peserta didik masih merasa kesulitan ketika mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Kurangnya pemahaman peserta didik tersebut, berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Nilai-nilai yang diperoleh peserta didik dalam ulangan harian masih rendah. Masih dibawah nilai KKM, yaitu nilai kriteria ketuntasan minimal yang berbobot 75 dengan rata-rata nilai 52%. Adapun setelah dilakukan wawancara dengan guru kelas, peserta didik sulit bekerjasama, karena tidak semua peserta didik aktif dan seringkali mengandalkan temannya, sehingga peserta didik tidak semua berdiskusi dan berperan aktif. Peserta didik juga masih merasa ragu dan malu untuk bertanya kepada guru tentang kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi tersebut, sehingga aktifitas pembelajaran cenderung pasif. Maka dari itu, perlu adanya model pembelajaran yang cocok supaya peserta didik aktif dalam berdiskusi sehingga dapat merangsang peserta didik untuk berfikir logis dan kreatif dalam memecahkan masalah matematika. Selain itu, hal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar berperan aktif

dalam proses pembelajaran, dan mampu memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga kegiatan pembelajaran bisa berlangsung secara lebih kondusif dan menyenangkan. Peserta didik bisa secara bebas dan terbuka dalam mengemukakan pendapatnya dan mengemukakan kesulitan-kesulitan dalam memahami konsep materi khususnya matematika.

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, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir logis peserta didik. Model ini dirasa cukup efektif dalam proses kegiatan pembelajaran terhadap keterampilan pemecahan masalah matematika.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyuni, Mariyam, & Sartika (2018: 30) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Peserta didik pada Materi Persamaan Garis Lurus.” hasilnya adalah model pembelajaran *CPS* dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis matematis peserta didik pada materi persamaan garis lurus. Hal ini karena memenuhi ketiga kriteria efektifitas. Sesuai dengan sub-sub rumusan masalah penelitian. Dari data persentase aktivitas peserta didik diperoleh rata-rata dari enam kategori pengamatan, dua kali pertemuan dan tiga orang pengamat yaitu

sebesar 81,61%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung berada pada kategori sangat aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik tergolong aktif pada pembelajaran materi persamaan garis lurus dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh model *creative problem solving* terhadap kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah matematika. Oleh karena itu, skripsi ini berjudul **“Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis dan Pemecahan Masalah Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Cibungkul.”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran matematika, keseluruhan peserta didik masih merasa kesulitan ketika diberi soal oleh guru. Peserta didik mengalami kendala dalam memahami konsep bangun ruang.
2. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan proses interaksi antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya belum terjalin.

3. Masih rendahnya prestasi peserta didik, terlihat dari hasil nilai ulangan harian sebagian besar peserta didik yang rata-rata nilainya yaitu 52% dibawah kriteria ketuntasan minimal dengan bobot nilai 75.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan terarah, maka peneliti memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabel dan ruang lingkup penelitiannya. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini tentang rendahnya prestasi peserta didik terhadap kemampuan berpikir logis dan kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun ruang kelas V SDN Cibungkul. Selanjutnya peneliti menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dalam mempengaruhi kemampuan berpikir logis dan kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun ruang kelas V SDN Cibungkul tahun ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini yaitu apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir logis dan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas V SDN Cibungkul?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir logis dan

kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas V SDN Cibungkul.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi pendidik

Bagi pendidik, dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memperbaiki proses belajar mengajar matematika yang akan datang, khususnya untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir logis dan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

2. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Sebagai salah satu pengembangan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam pembelajaran matematika.
- b. Sebagai pembuktian kredibilitas mahasiswa sekaligus sarana pembelajaran agar lebih baik lagi dalam melakukan pendidikan khususnya dalam bidang pendidikan matematika.

3. Manfaat Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik, dapat menciptakan suasana belajar di kelas yang menyenangkan karena melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif serta membangun kepercayaan diri, motivasi, minat, mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, memiliki kepuasan atau rasa bangga dalam belajar matematika serta meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kemampuan dalam pemecahan masalah matematika.

4. Manfaat Bagi Sekolah

Bagi Sekolah, dapat dijadikan masukan dan saran dalam upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan sumber daya manusia dan lulusan yang berkualitas.

