BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, pembelajaran matematika memusatkan pada keterlibatan siswa secara aktif. Tetapi pada kenyataannya pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah masih konvensional yang cenderung berpusat pada guru sehingga menghambat kreativitas siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlunya guru merangsang kreativitas siswa agar siswa mampu mengajukan pertanyaan yang membangun, mempertimbangkan informasi-informasi baru dengan pikiran yang terbuka, mampu membuat hubungan-hubungan, dan mempu menerapkan imajinasi pada setiap situasi yang membangkitkan ide baru dan berbeda.

Pada hakikatnya pembelajaran tidak hanya memahami dan menguasai apa dan bagaimana sesuatu terjadi, tetapi juga memberi pemahaman dan penguasaan tentang "mengapa hal itu terjadi", dan tidak hanya difokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan bagaimana menggunakan segenap pengetahuan yang didapat untuk menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah-masalah khusus yang berkaitan dengan bidang studi yang dipelajari (Wena, 2010: 52).

Dalam pembelajaran matematika, guru harus mampu mengelola pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk

menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian siswa memperoleh pengalaman, menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lainnya.

Berdasarkan pengamatan awal di SMK "YP" Delanggu kelas X TP2 jumlah siswa 22 yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 0 siswa perempuan. Peneliti memilih kelas X TP2 SMK "YP" Delanggu sebagai subjek penelitian karena peneliti mengemukakan masalah bahwa kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas X TP2 masih sangat rendah. Kemampuan pemacahan masalah matematika diamati dari empat indikator, yaitu: (1) mampu memahami masalah, (2) mampu merencanakan pemecahan masalah, (3) mampu melaksanakan pemecahan masalah, (4) mampu melihat kembali hasil yang diperoleh.

Siswa yang mampu memahami masalah sebanyak 2 siswa (9,09%), siswa yang mampu merencanakan pemecahan masalah: sebanyak 2 siswa (9,09%), siswa yang mampu melaksanakan pemecahan masalah: 2 siswa (9,09%), dan siswa yang mampu melihat kembali hasil yang diperoleh: 2 siswa (9,09%).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti bersama guru SMK "YP" DELANGGU, mengemukakan akar penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika, seperti: (1) dalam proses

pembelajaran matematika, guru menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru, (2) dalam proses pembelajaran guru kurang merangsang siswa untuk berfikir kreatif, sehingga siswa kurang mampu dalam memahami masalah atau siswa sudah memahami masalah tetapi masih kesulitan dalam menyelesaikan masalah, (3) kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan, sebagian siswa bersikap pasif, kurang peduli dan masa bodoh terhadap pembelajaran, (4) kurangnya pemberian latihan soal kepada siswa yang mengakibatkat siswa kebingungan dalam menghadapi soal yang bervariasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam belajar matematika. Salah satu pendekatan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu pendekatan yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Pendekatan Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Bagi Siswa Kelas X TP2 Semester Genap SMK “YP” Delanggu tahun 2013/2014”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan secara umum dari penelitian ini yaitu, "Apakah penerapan *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah bagi siswa kelas X TP2 semester genap SMK "YP" Delanggu tahun 2013/2014?"

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah mengkaji dan mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematika setelah diterapkan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Secara Khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika dilihat dari indikator: (1) Kemampuan memahami masalah, (2) Kemampuan merencanakan pemecahan masalah, (3) Kemampuan melaksanakan pemecahan masalah, dan (4) Kemampuan melihat kembali hasil yang diperoleh.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

   Manfaat penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmu tentang penerapan *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

2. Manfaat praktis

   a. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan siswa untuk membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru untuk memperbaiki kualitas layanan pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan kepala sekolah untuk memperbaiki kualitas layanan pembinaan berkelanjutan peningkatan profesionalisme guru.

d. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika melalui pendekatan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).