

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan untuk membangun kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Oleh karena itu, matematika harus sudah diajarkan sejak pendidikan dasar, bahkan di tingkat pendidikan anak usia dini. Sehingga siswa mampu menghadapi perubahan kehidupan yang senantiasa berubah dalam lingkungan yang terus berkembang (Arjuniwati, 2019). Pada perkembangan saat ini, ilmu pengetahuan sangat mudah untuk di dapatkan melalui internet maupun buku bacaan.

Berdasarkan observasi di SMP Yapenas Gempol siswa menganggap mata pelajaran matematika sangat membosankan sehingga motivasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar menurun. Faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut karena guru masih jarang menggunakan media yang bervariasi pada saat proses pembelajaran berlangsung, dimana siswa menjadikan guru sebagai sumber informasi utama sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran seperti ini tidak sesuai dengan pembelajaran yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO yang merekomendasikan empat pilar dalam pendidikan yaitu: *learning to be* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar berkarya) (Mulyasa, 2021).

Dalam kerangka UNESCO guru perlu melakukan perubahan paradigma (konsep) agar dapat menjadi fasilitator belajar bagi siswa. Guru tidak hanya bertanggung jawab dalam menyampaikan informasi kepada siswa, namun guru juga harus menjadi fasilitator yang bertanggung jawab untuk memberi semangat, keadaan yang menyenangkan, dan menumbuhkan keberanian untuk mengungkapkan pendapat di depan umum. Tujuan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah ialah berpikir kreatif (Noviani, Hakim, & Jarwandi, 2020).

Berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan menciptakan ide-ide atau gagasan baru (Marliani, 2015). Namun beberapa penelitian mengatakan bahwa berpikir kreatif pada siswa dalam memecahkan masalah masih cukup rendah. Seperti dari hasil penelitian relevan oleh (Meika & Sujana, 2017) yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 12,88% dan rata-rata kemampuan pemecahan masalah sebesar 16,30%. Berpikir kreatif dibutuhkan dalam pemecahan masalah karena dengan berpikir kreatif siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah atau soal dengan berbagai ide atau gagasan yang luas.

Salah satu mata pelajaran yang perlu adanya berpikir kreatif ialah materi peluang, karena peluang tidak hanya digunakan pada bidang matematika tetapi juga digunakan dalam bidang kedokteran seperti KIPi pada Pelaksanaan Vaksinasi Covid-19, dalam bidang ekonomi seperti “apakah nilai tukar rupiah akan menurun setelah terjadi musibah gempa bumi dan tsunami

di berbagai daerah di wilayah Indonesia?”, dan dalam bidang politik, yaitu “apakah partai politik A akan mendapatkan suara terbanyak dalam Pemilu nanti?” (Sukirman, dkk, 2014). Mengajarkan materi peluang bukanlah tugas yang mudah bagi seorang guru matematika karena materi peluang merupakan suatu kegiatan yang dapat diulang dengan keadaan yang sama untuk memperoleh hasil tertentu, sehingga diperlukan teori peluang untuk mengetahui seberapa besar kemungkinan yang akan terjadi (Septy, Hartono, & Putri, 2015).

Upaya yang dapat digunakan untuk membantu siswa memecahkan masalah pada materi peluang dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving*. Menurut Supardi & Putri (2010) model *creative problem solving* adalah model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan mengajar dan pemecahan masalah yang dilanjutkan dengan peningkatan keterampilan. Model pembelajaran *creative problem solving* adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dan penguatan keterampilan yang dihasilkan (Sebayang, Laia, & Nababan, 2022). Model pembelajaran *creative problem solving* telah mengalami beberapa pengembangan. Oleh karena itu, model pembelajaran *creative problem solving* memiliki beberapa kelebihan.

Menurut Rahman dan Maslianti (2015) kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* yaitu (1) melatih siswa untuk merancang penemuan dan berpikir kreatif; (2) siswa mampu memecahkan masalah yang mereka hadapi dengan cara yang realistis; (3) mengajukan pertanyaan di awal

pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan memungkinkan mereka mencari solusi secara fleksibel; (4) mampu merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan baik; (5) memungkinkan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi baru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *creative problem solving* dapat membantu siswa untuk berpikir kreatif.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Materi Peluang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru selama proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang?
3. Bagaimana hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang?
4. Bagaimana respons siswa terhadap model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan aktivitas guru selama proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang.
4. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan respons siswa terhadap model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penelitian lain

Sebagai referensi serta rujukan penelitian apabila melakukan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini.

2. Bagi guru

Diharapkan penelitian ini dapat melatih guru untuk berpikir kreatif dalam menemukan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi siswa

Bisa dijadikan sebagai salah satu upaya agar siswa tertarik saat pembelajaran matematika dilaksanakan dan siswa dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

E. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk mempermudah penelitian. Oleh karena itu karena penulis membatasi permasalahan di atas sebagai berikut:

1. Rencana pelaksanaan penelitian ini di SMP Yapenas Gempol.
2. Materi yang digunakan adalah peluang.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran dalam makna dari judul “Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada Materi Peluang”, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Penerapan

Penerapan merupakan tindakan yang dilakukan secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

2. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dirancang untuk menciptakan proses belajar mengajar secara efisien dan efektif agar mencapai tujuan pembelajaran.

3. Model pembelajaran *creative problem solving*

Model pembelajaran *creative problem solving* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan ide-ide yang diperoleh untuk menemukan solusi.

4. Aktivitas Guru

Aktivitas guru merupakan penyampaian materi yang dilakukan secara lisan kepada siswa, dan guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran seperti menjadi fasilitator siswa dalam pemahaman materi.

5. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, menjawab pertanyaan yang diberikan guru serta bisa bekerja sama dengan siswa lainnya, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa menerima pengalaman pembelajaran, dimulai dengan siswa yang semula tidak paham menjadi

paham, tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat.

7. Respons Siswa

Respons siswa adalah tanggapan siswa terhadap apa yang guru sampaikan dalam pembelajaran. Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru menunjukkan kesan baik dan menandakan bahwa siswa memahami materi yang telah disampaikan.

8. Materi Peluang

Peluang merupakan cara untuk mengetahui kemungkinan yang akan terjadi