

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan zaman yang begitu pesat saat ini memberikan tuntutan agar dapat beradaptasi terhadap tantangan di masa depan yang semakin harinya semakin berat dengan segala perubahan serta yang nantinya akan mendatangkan persaingan yang semakin hari akan semakin sulit. Dalam mengatasi hal tersebut sangat penting dan diperlukan kemampuan dalam bidang pendidikan, yakni pengetahuan yang unggul sejak dini. Pendidikan merupakan benteng utama dalam mengembangkan sumber daya manusia. Kualitas yang baik dari manusia sangat ditentukan oleh baiknya kualitas pendidikan. Hal ini sejalan Undang-Undang No. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa, “Pendidikan merupakan suatu bentuk secara sadar yang tujuannya untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses edukasi agar siswa dapat secara bebas untuk mengembangkan potensinya agar memiliki kemampuan religius, penguasaan diri, individualitas, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dari hal itu maka perlu sistem pendidikan yang baik agar pendidikan dan bidang pengetahuan dapat berguna sesuai dengan semestinya. Salah satu yang harus bidang pengetahuan yang dikuasai oleh para siswa adalah pengetahuan bidang matematis. Matematika sendiri merupakan salah satu mata pembelajaran yang diberikan dari jenjang tingkat sekolah dasar sampai sekolah tingkat menengah. Menurut Abdurrahman (Sumartini, 2016, hlm. 148) “matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya digunakan untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif sedangkan fungsinya adalah untuk memudahkan dalam berpikir”. Pendidikan matematika di sekolah diberikan untuk membentuk kemampuan pada diri siswa yang akan tercermin melalui kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan memiliki sifat objektif, jujur serta disiplin dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari proses pembelajaran matematika terletak pada siswa paham dengan konsep matematis dan dapat menjelaskan konsep serta dapat menerapkan konsep dengan benar dan tepat dalam memecahkan suatu masalah. Dengan melalui pembelajaran matematika, siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan-kemampuan yang disebut kemampuan matematis. Kemampuan matematis merupakan kemampuan untuk menghadapi permasalahan, baik dalam matematika maupun dalam kehidupan nyata.

Adapun juga tujuan umum pembelajaran matematika yang dirumuskan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Pemahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep dengan tepat.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat.
3. Pemecahan masalah yang meliputi memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menjelaskan solusi yang diperoleh
4. Mengkomunikasikan gagasan untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Dengan melalui pembelajaran matematika, siswa harus memiliki kemampuan-kemampuan yang disebut kemampuan matematis. Kemampuan matematis merupakan kemampuan untuk menghadapi permasalahan, baik dalam matematika maupun dalam kehidupan nyata. NCTM (2000, hlm. 4) menyatakan bahwa standar dari proses pembelajaran matematika yaitu kemampuan matematika, diantaranya sebagai berikut : pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan bukti (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connections*), dan representasi (*representation*). Mengacu pada lima kemampuan NCTM tersebut, maka dalam tujuan pembelajaran matematika yang harus ditetapkan dalam kurikulum meliputi (1) Pemahaman konsep dan penerapannya dalam pemecahan masalah, (2) penalaran, (3) pemecahan masalah, (4) komunikasi dan representasi, dan (5) faktor afektif.

Salah satu bagian dari kemampuan matematis tersebut yang akan dibahas ialah kemampuan pemecahan masalah matematis. Dilandaskan pada

kemampuan pemecahan masalah matematis yang merupakan salah satu kemampuan matematis yang perlu dikuasai oleh siswa. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran matematika yakni kemampuan pemecahan matematis siswa akan dihadapi dengan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan memecahan masalah yang berkaitan matematika, dengan itu siswa akan mendapatkan pengalaman menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan dalam pemecahan masalah sehingga siswa akan lebih baik dalam pengambilan keputusan. Menurut Nainggolan (Qadariah, 2013, hlm. 42) “kemampuan pemecahan masalah adalah kesanggupan siswa dalam mencari sebuah metode penyelesaian serta serta memikirkan solusi–solusi dan juga alternatif dari suatu masalah yang diberikan”.

Menurut Branca (Sumartini, 2016, hlm. 49) bahwa kemampuan pemecahan masalah sangat penting dimiliki oleh setiap siswa karena (a) pemecahan masalah merupakan tujuan umum proses pembelajaran matematika, (b) pemecahan masalah meliputi metode yang sesuai dengan kurikulum dan (c) pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar pada matematika. Selain itu juga sumartini (2016, hlm. 51) menyatakan bahwa pemecahan masalah matematis mempunyai dua makna yaitu pemecahan masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran dan digunakan untuk menemukan kembali dan memahami materi, konsep, dan prinsip matematika. Namun pada kenyataan sebenarnya kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa masih tergolong sangat rendah. Hal ini terungkap dari hasil *Programme for International student Assesment (PISA)* pada tahun 2018 yang dilakukan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* Indonesia menduduki peringkat 74 dari 79 negara peserta dengan kategori matematika yang rata-rata skor matematika diperoleh 379 dan perolehan tersebut masih dibawah rata-rata skor matematika anggota OECD yaitu 489. Hal ini juga yang membuktikan matematika siswa di Indonesia termasuk dalam kategori rendah. Sehingga pembelajaran matematika di Indonesia harus lebih diperhatikan dan ditingkatkan lagi demi mencapai peranan matematika dalam pendidikan.

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan Suraji (2018, hlm. 15) bahwa kemampuan siswa dalam memilih dan mengaplikasikan strategi untuk

menyelesaikan permasalahan matematika tergolong sangat rendah yaitu sebesar 7,14%. Hal itu dikarenakan siswa salah mengaplikasikan strategi dalam menyelesaikan masalah. Sering kali, siswa menganggap persoalan itu sulit dan sering kali siswa kurang semangat dalam memahami soal, dikarenakan sebagian siswa masih bingung untuk mengkomunikasikan hal yang diketahui. Sama halnya dengan Bernad (2018, hlm. 81) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada matematis siswa dalam memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melakukan rencana strategi penyelesaian lalu melakukan pengecekan kembali pada semua langkah-langkah yang telah dikerjakan tergolong masih kurang yakni dengan persentase 53%. Dengan kata lain siswa masih belum bisa memahami konsep penyelesaian dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan sebuah model inovatif agar proses pembelajaran matematika lebih bervariasi, terlebih dalam pemecahan masalah agar hasil pembelajarannya meningkat.

Namun hal perlu ditingkatkan dalam pembelajaran matematika tidak hanya mengenai aspek kognitif saja melainkan juga aspek afektif pun harus ditingkatkan karena keduanya memiliki kaitan satu sama lain. Aspek afektif pada proses pembelajaran dibutuhkan karena pemikiran dan emosi siswa saling berkaitan dan mempengaruhi pengambilan sebuah keputusan. *Self efficacy* merupakan salah satu hal yang harus dimiliki siswa untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah mereka. *Self-efficacy* adalah keyakinan seseorang pada kemampuan untuk melakukan tugas dengan baik. Sejalan dengan penelitian Endah dkk. (2019, hlm. 209) “siswa harus memiliki efikas diri untuk menghadapi dan memecahkan masalah”. Endah dkk. (2019, hlm. 209) juga menyatakan “*self-efficacy* berperan penting dalam memotivasi siswa berprestasi dalam belajar, yang berhubungan dengan proses pengaturan diri siswa serta memberikan mereka kepercayaan lebih, dan memediasi kinerja akademik”.

Menurut Lunenburg (Juhrani, 2017, hlm. 253) ada tiga dimensi *self-efficacy* yaitu (1) kepercayaan diri akan kesulitan masalah, (2) kesadaran akan kelemahan dan kekuatan, dan (3) pengharapan akan situasi. Laili dan Azizah (2015, hlm.67) menyimpulkan bahwa keterampilan dalam *self-efficacy* berhasil

jika dilatih dengan penerapan model pembelajaran yang bersifat berbasis masalah.

Berdasarkan fakta yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa perlu ditingkatkan. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa dengan perubahan dalam proses pembelajaran. Perubahan yang dimaksud ialah perubahan dari model pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Mengetahui betapa sangat berpengaruhnya suatu model pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* sehingga sangat diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memfokuskan pada siswa agar siswa lebih bersungguh-sungguh serta percaya diri. Salah satu model yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy* siswa yakni dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Menurut Asikin dan Pujiati (2008, hlm. 38) “model *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang disertai dengan peningkatan keterampilan”. Oleh karena itu, ketika dihadapkan pada suatu permasalahan, siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Keterampilan pemecahan masalah tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, tetapi juga memperluas cara berfikir. Untuk itu, dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diharapkan ada pengaruh sehingga siswa dapat memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan tidak selalu bergantung pada guru. Tidak hanya untuk mengintegrasikan dimensi kognitif tapi juga dimensi afktif afektif siswa agar dapat mencari arah penyelesaian yang baik untuk menyelesaikan masalah.

Beberapa hasil penelitian pun menunjukkan bahwa model CPS efektif digunakan dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Paramitha (2018, hlm. 18) dalam penelitiannya bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya

menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal serupa juga diungkapkan oleh Cahyani dkk (2019, hlm. 96) bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, serta dikatakan berpengaruh positif karena adanya siswa yang mendapat nilai di atas KKM meningkat setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Selain itu pada hasil observasi, siswa mempunyai indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

Namun tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah saja, tapi model pembelajaran *Creative Problem Solving* juga dapat meningkatkan dimensi afektif seperti *self-efficacy*. Senjawati dan Nurfauziah (2018, hlm. 28) menyatakan bahwa peningkatan *self efficacy* antara siswa yang pembelajarannya dengan pendekatan *Creative Problem Solving* lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya dengan pendekatan konvensional. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah namun *self-efficacy* siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan kajian pustaka terhadap problematika yang telah dipaparkan yang berjudul **“Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ?
2. Bagaimana implementasi model *creative problem solving* terhadap *self-efficacy* ?
3. Bagaimana pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *creative problem solving* terhadap *self-efficacy*.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat kajian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara umum hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan ilmu pengetahuan mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* pada model pembelajaran *creative problem solving*. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

2. Manfaat Praktis

Kajian ini juga diharapkan bisa memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait didalamnya, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh pembelajaran CPS terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy*. Serta juga menjadi sarana untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran CPS terhadap proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan motivasi bagi guru, untuk melaksanakan pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan menyenangkan. Serta juga diharapkan dapat memberikan informasi terkait kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa melalui pembelajaran CPS.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa.

E. Definisi Variabel

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang kata kunci yang digunakan, maka kunci tersebut yang digunakan sebagai berikut :

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan memecahkan masalah matematika adalah proses yang dilakukan dalam empat tahap: pemahaman masalah, merencanakan strategi, melakukan strategi rencana, dan pemeriksaan kembali jawabannya.

2. *Self-efficacy*

Keyakinan seseorang pada dirinya sendiri dan keterampilan serta kemampuannya dalam memecahkan masalah untuk hasil terbaik dalam tugas tertentu.

3. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran CPS merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pemecahan masalah secara berurutan dan memunculkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikannya.

F. Landasan Teori

Proses pembelajaran adalah tindakan secara adar yang untuk memperoleh suatu perubahan termasuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Dalam proses ini siswa tidak hanya dituntut dalam memperoleh sebuah keberhasilan yang dimana siswa hanya menguasai materi pembelajaran yang diajarkan, melainkan juga siswa harus menanamkan sikap yang baik dan nilai-nilai islami sebagai bentuk dari keimanan dan ketakwaan. Seperti hal yang dijelaskan dalam penggalan ayat Q.S Al-Mujadalah/58: 11 yang menjelaskan tentang anjuran menuntut ilmu yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan didalam majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat".

Makna dari ayat di atas menjelaskan kita sebagai umat muslim yang beriman kepada Allah SWT dianjurkan bagi kita dalam menuntut ilmu. Dengan menuntut ilmu Allah akan mengangkat derajat bagi mereka. Salah satu ciri orang yang belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini disebabkan oleh adanya proses belajar yang terdapat didalamnya. Proses belajar yang baik adalah siswa dapat memperoleh pengetahuan, memahami konsep dan mengembangkan materi yang diajarkan oleh guru.

Penerapan nilai budaya juga dalam pembelajaran sangat diperlukan agar siswa dapat selalu mengaitkan pembelajaran dengan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga secara tidak langsung dapat menciptakan rasa cinta budaya. Salah satu budaya yang menerapkan nilai-nilai sikap adalah budaya sunda. Budaya Sunda memiliki nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Sunda yang tercermin dalam pameo silih asih (saling mengasihi), silih asah (saling memperbaiki diri), dan silih asuh (saling melindungi). Menurut Suryalaga (Mischbac dkk, 2019, hlm. 10) bahwa silih asah memiliki arti saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir bati, silih asih memiliki arti saling mengasihi dengan memberikan kasih sayang yang tulus, silih asuh memiliki arti saling membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir batin, silih wawangi memiliki

arti saling menghubungkan hal positif dan memberikan hal yang positif terhadap sesama (Rahmah, 2020, hlm. 793).

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Menurut Ariyandika (2017, hlm.42) “ pemecahan masalah merupakan faktor yang amat sangat penting dalam pembelajaran matematika”. Secara umum, dapat digambarkan sebagai proses menjelaskan pengetahuan yang diperoleh siswa sebelumnya ke situasi baru. Polya (Suherman dalam Suptono, dkk. 2018, hlm. 31) merumuskan adanya empat langkah dalam memecahkan masalah, yakni *understanding the problem* (tahap siswa dalam memahami masalah pada soal), *devising a plan* (tahap pemikiran sebuah strategi atau konsep masalah), *carrying out the plan* (tahap pelaksanaan strategi) dan *looking back* (tahap siswa melakukan pemeriksaan kembali).

Menurut NCTM (Mauleto, 2019, hlm.127) terdapat indikator untuk mengukur kemampuan yakni sebagai berikut:

- a. Memahami suatu masalah matematika.
- b. Merencanakan suatu masalah.
- c. Mengaplikasikan strategi rencana.
- d. Mendeskripsikan masa
- e. Matematika dapat digunakan secara bermakna.

Adapun juga menurut Sumarmo (Ariyandika, 2017, hlm. 43) indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yakni sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi data pemecahan masalah
- b. Membuat model matematika dan penyelesaiannya
- c. Memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah.
- d. Menjelaskan hasil sesuai permasalahan.
- e. Menerapkan secara bermakna

Menurut Ruseffendi (Ariyandika, 2017, hlm. 44) Langkah-langkah pemecahan masalah sebagai berikut :

- a. Mengutarakan masalah dengan jelas
- b. Menjelaskan masalah yang dapat dipecahkan.
- c. Menyusun hipotesis dan langkah-langkah.
- d. Melakukan sesuai langkah untuk mendapat hasil.

- e. Memeriksa kembali hasil.

2. *Self-efficacy*

Self-efficacy pertama kali diungkapkan oleh Bandura. Menurut Bandura (Raudatussalamah, 2015, hlm. 220) “*self-efficacy* adalah penilaian terhadap diri tentang seberapa baiknya individu dalam melakukan tindakan yang dibutuhkan serta berhubungan dengan situasi yang prospektif”. Arifin (2018, hlm. 256) menyatakan bahwa perasaan positif yang tepat tentang *self-efficacy* dapat meningkatkan prestasi, meyakini suatu kemampuan, mengembangkan motivasi internal dalam diri, dan memungkinkan siswa dalam meraih tujuan yang menantang.

Indikator *self-efficacy* menurut Brown (dalam Yunianti, 2016, hlm. 553) yakni sebagai berikut :

- a. Percaya dapat menuntaskan tugas yang diberikan.
- b. Percaya memotivasi diri untuk mengambil tindakan sesuai yang diperlukan.
- c. Percaya bahwa diri mampu menghadapi masalah.
- d. Percaya bahwa diri dapat menghadapi kesulitan.
- e. Percaya dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

Adapun Karakteristik *self-efficacy* Senjayawati dan Nurfauziah (2018, hlm. 121) *self-efficacy* mengacu pada hal-hal berikut:

- a. *Self-efficacy* mengarah terhadap penilaian kemampuan diri,
- b. *Self-efficacy* mengarah terhadap pengaturan hasil kemampuan dan keterampilan,
- c. *Self-efficacy* mengarah terhadap disiplin diri,
- d. *Self-efficacy* mengarah terhadap pencapaian kinerja,
- e. *Self-efficacy* mengarah terhadap usaha dan motivasi,
- f. *Self-efficacy* merupakan produkrefleksi,
- g. *Self-efficacy* mewujudkan pencapaian tujuan.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan mengenai *Self-efficacy* dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* mengarah pada kemampuan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan sesuatu permasalahan agar mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

3. Model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*)

Model pembelajaran CPS pertamakali dikembangkan oleh Alex Osborn pendiri The Creative Education Foundation (CEF) dan co-founder of highly successful New York Advertising Agency. Pada tahun 1950-an. Sidney Parnes bekerjasama dengan Alex Osborn melakukan penelitian untuk menyempurnakan model ini. Model pembelajaran yang bersifat kreatif mampu mendorong siswa untuk meningkatkan aktivitas serta minat dalam pelajaran. Menurut Huda (Partayasa, 2020, hlm. 171) model pembelajaran CPS lebih dominan untuk mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif siswa dalam mencari arah penyelesaian yang ditempuh untuk menyelesaikan masalah. Hal ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi dalam memecahkan masalah sesuai dengan keinginannya. Sedangkan menurut Herlawan dan Hadija (2017, hlm. 24) bahwa Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Dengan penggunaan model pembelajaran CPS guru dapat dengan mudah dan siswa juga akan lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa dilatih untuk menemukan solusi dari suatu masalah yang diberikan secara aktif, logis, dan kreatif dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan yang meliputi klarifikasi masalah, pengungkapan gagasan, evaluasi dan seleksi, serta implementasi. Dalam Proses pembelajarannya siswa diharuskan menggunakan segenap pemikiran untuk memilih strategi pemecahannya, dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu pemecahan masalah.

Adapun tujuan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menurut Hudojo (2008, hlm.155) yaitu untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa hasil dalam belajar, keterampilan berpikir dan proses siswa. Tujuan dari model *creative problem solving* sebagai berikut :

- a. Siswa lebih terampil menyeleksi informasi, menganalisisnya dan akhirnya mengkaji informasi.
- b. Kepuasan intelektual muncul secara internal sebagai suatu yang melekat pada diri siswa.

- c. Potensi akan peningkatan intelektual siswa.
- d. Siswa bisa belajar akan membuat penemuan melalui proses.

Langkah-langkah atau sintaks pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran secara umum menurut Suryani (Senjayawati dan Nurfauziah, 2018, hlm. 122) adalah sebagai berikut:

- a. Menguraikan masalah, agar siswa dapat memahami permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.
- b. Mengemukakan ide, siswa bebas mengemukakan ide tentang strategi untuk menyelesaikan masalah.
- c. Evaluasi dan Seleksi, membahas tentang strategi yang tepat.
- d. Implementasi.

Menurut Rahman dan Maslianti (2015, hlm. 69) kelebihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu sebagai berikut :

- a. Melatih siswa dalam merancang dan berfikir.
- b. Siswa bisa memecahkan masalah yang didapatkan.
- c. Masalah disajikan diawal pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa untuk memberikan siswa keluasaan dalam mencari solusi.
- d. Dapat meningkatkan perkembangan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah dengan baik.
- e. Memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka yang ada untuk situasi baru.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library research*) yakni suatu jenis penelitian yang mengumpulkan informasi yang mendalam dari bermacam-macam dokumen, buku, catatan, majalah, referensi lain dan hasil penelitian terdahulu, yang dimana tujuannya ialah untuk memperoleh jawaban untuk penelitian dan untuk landasan teori atas pertanyaan yang akan diteliti. Semua data-data yang telah dikumpulkan akan

diolah dan dirumuskan sepenuhnya menggunakan sumber daya kepustakaan dengan pendekatan kualitatif.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan bersifat pustaka yakni dari berbagai literatur, termasuk buku, jurnal, surat kabar, data pribadi, dan lain sebagainya. Sumber data pada penelitian ini dibagi menjadi sumber primer dan sumber sekunder:

- a. Sumber primer yaitu sumber data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari subjek penelitian, yaitu: artikel-artikel terdahulu.
- b. Sumber sekunder yaitu sumber data tambahan yang mendukung data pokok, yaitu: artikel-artikel yang berperan sebagai penunjang data untuk menguatkan konsep yang terdapat dalam artikel primer.

3. Teknik Pengumpulan Data

- a. **Organizing:** organizing adalah proses sistematis dalam mengumpulkan, menyajikan fakta dan pencatatan untuk tujuan penelitian. Pada tahap ini penulis memilih dari beberapa sumber artikel berdasarkan kerangka pemecahan masalah yang diperlukan terkait “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran CPS”.
- b. **Editing:** editing adalah kegiatan mengeditan suatu kebenaran dan ketepatan data. Pada tahap editing ini penulis akan mengolah kembali data yang diperoleh dengan meneliti, mengkaji, dan menganalisis data literatur yang berkaitan dengan “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran CPS”.
- c. **Analyzing:** analyzing memberikan analisis lebih lanjut dari hasil pengeditan dan pengorganisasian data yang diperoleh dari sumber-sumber penelitian, menggunakan teori dan diskusi untuk mencapai kesimpulan. Pada tahap ini, penulis menganalisis kembali analisis data kepustakaan yang sudah diperoleh dan menarik kesimpulan. Kesimpulan dari data yang dikumpulkan penulis selangkah demi selangkah untuk mencapai kesimpulan akhir berdasarkan hasil penelitian “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran CPS”.

4. Analisis Data

a. Induktif

Menurut Yaniawati (2020) “Induktif adalah penarik kesimpulan dari situasi konkrit ke yang abstrak atau dari pemehama khusus ke pemahaman umum”. Dalam penelitian ini semua faktor baik lisan maupun tulisan dari sumber data yang telah diambil kemudian disajikan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Pada penelitian ini, akan membuat kesimpulan secara induktif mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

b. interpretatif

Menurut Yaniawati (2020) “interpretatif adalah melakukan interpretasi makna ke dalam makna normatif”. Pada penelitian ini, penulis akan menginterpretasi data untuk memperoleh makna yang lebih mendalam terhadap hasil penelitian yang dilakukan dengan cara meninjau hasil penelitian secara kritis.

H. Sistematika Pembahasan

Gambaran mengenai keseluruhan skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- d. Definisi Variabel
- e. Landasan Teori
- f. Metode Penelitian
- g. Sistematika Pembahasan

2. BAB II Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Membahas tentang kajian mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran CPS.

3. **BAB III Self-efficacy Siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Membahas tentang kajian mengenai Self-efficacy siswa melalui model pembelajaran CPS.

4. **BAB IV Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dan *Self-efficacy***

Menjelaskan tentang bagaimana *self-efficacy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

5. **BAB V Penutup**

Bab V berisi tentang uraian yang menyajikan penafsiran, pemaknaan, dan rekomendasi yang terdiri dari:

- a. Kesimpulan
- b. Saran-saran