

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi sebuah sarana yang berperan sangat esensial dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Upaya yang sadar dan terencana juga dilakukan untuk melaksanakan proses pembelajaran dalam pendidikan agar peserta didik berperan aktif dalam pengembangan potensi dalam diri dalam kekuatan rohani, penguasaan diri, karakter, intelektual, dan budi pekerti, serta keahlian yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara hal ini tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (UU RI No. 20). Sekolah menjadi salah satu lembaga yang bertugas mengawasi aktivitas kependidikan. Selain itu, pengelolaan kegiatan pembelajaran merupakan tanggung jawab utama pengelola kegiatan pendidikan. Matematika merupakan cabang ilmu yang menjadi dasar atau fondasi untuk mempelajari dan mendalami segala ilmu pengetahuan. Matematika harus disampaikan dari sejak dini agar setiap individu dilatih dan terbiasa berpikir logis, berpikir kritis, cermat, tersusun atau sistematis, efektif, efisiensi dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi di dunia nyata (Hidayat dan Pujiastuti, 2019).

Suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran matematika. Berikut ini tujuan pembelajaran matematika itu sendiri sebagaimana tercantum dalam Permendiknas Nomor 22,23 dan 24.

1. Mengenali konsep matematika, menjelaskan bagaimana konsep saling berkaitan satu sama lain, serta menerapkan konsep atau metode secara tepat, fleksibel, efektif dan akurat untuk memecahkan masalah.
2. Mengimplementasikan penalaran berdasarkan pola dan sifat, menciptakan bukti, atau menggeneralisasi prosedur matematika untuk menjelaskan konsep dan pernyataan matematika.
3. Proses menyelesaikan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, membangun pemodelan matematika, penyelesaian model dan menilai hasil yang didapat.

4. Menggunakan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan konsep guna memperjelas situasi atau masalah.
5. Menggunakan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan konsep guna memperjelas situasi atau masalah.
6. Mempunyai sifat yang mengakui nilai matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang meliputi rasa antusias, perhatian dan keterkaitan untuk mempelajari matematika serta gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.

National Council of Teacher of Mathematics (NCTM,2000) menyatakan bahwa ketika pelaksanaan pengajaran matematika disekolah, seorang guru perlu fokus pada lima bidang kemahiran matematika yang berbeda, yaitu :

1. Koneksi (*conections*),
2. Penalaran (*reasoning*),
3. Komunikasi (*communications*),
4. Pemecahan masalah (*problem solving*), dan
5. Representasi (*representations*).

Pada poin kelima, Permendiknas (2006) mengatur bahwa standar isi untuk memperkuat aspek psikologi pembelajaran matematika dengan tujuan memastikan bahwa siswa memiliki perilaku menghargai manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari seperti sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah serta memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika. Kemampuan pemecahan masalah ini menjadi aspek penting, karena bisa menjadikan siswa terdorong untuk membuat keputusan terbaik jika menghadapi masalah pada kehidupannya (Suherman, 2015). Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD, 2018), menjelaskan 8 keterampilan wajib dipunyai siswa pada abad 21 yakni keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan proses sains, keterampilan mengolah informasi, keterampilan komunikasi dan refleksi.

Tujuan pembelajaran matematika disekolah adalah untuk siswa dapat (1) menggunakan penalaran berdasarkan susunan dan sifat, membuat generalisasi, mengumpulkan bukti atau menafsirkan konsep dan pernyataan matematika, (2) menyelesaikan masalah dengan kemampuan memahami, merancang,

menyelesaikan dan menafsirkan permasalahan matematika, (3) mengkomunikasikan konsep dan pernyataan menggunakan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas situasi atau masalah, (4) mempunyai sikap menghargai kegunaan matematika pada kehidupan sehari-hari, yang meliputi rasa penasaran, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Rizal, Tayeb, Latuconsina, 2016, hlm.176). Masalah adalah situasi yang dihadapi seseorang dalam kehidupan yang memerlukan penyelesaian dan penyelesaiannya tidak akan mudah (NCTM, 2000; Schoenfeld, 1992; Polya,1945). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan pemecahan masalah merupakan suatu hal yang perlu dimiliki siswa ketika selesai mengikuti pembelajaran matematika. Kapasitas untuk menyelesaikan masalah sangat urgensi pada pembelajaran matematika. Dengan demikian, maka bisa dikatakan bahwa tujuan utama pembelajaran matematika adalah pengembangan keterampilan memecahkan masalah.

Hasil tes Programme Internationale for Student Assesment (PISA) juga menunjukkan bahwa Indonesia menduduki posisi peringkat 73 dari 79 negara pada tahun 2018 (Tohir, 2019). *Trend Internasional Mathematics Science* (TIMSS) tahun 2015 menyatakan Indonesia menduduki peringkat ke 45 dari 50 negara di dunia dengan skor 397 (Kusuma,2017). Berdasarkan penelitian Massiki (2018, hlm.4) kemampuan pemecahan masalah masih terbilang rendah dengan persentase mencapai 56,25% pada kelompok menengah termasuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase mencapai 37,50% dan untuk kelompok bawah termasuk kategori sangat rendah dengan persentase ketercapaian sebesar 22,08%. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih berada di harapan yang sangat rendah (Ulandari, Amry & Saragih, 2019; Simamora & Saragih, 2019; Xu, dkk., 2022). Kemampuan pemecahan masalah masih terbilang dalam kategori rendah (Albab, Saputro & Nursyahidah, 2017; Indriana & Maryati, 2021; Lusiana, Armiat & Yerizon, 2022) hal ini disampaikan dalam penelitian Sriwahyuni (2022, hlm. 335).

Dalam Penelitian Lulu Lolanessa, dkk (2020, hlm. 114) menyatakan bahwa pada salah satu sekolah menengah di Kota Bandung kemampuan pemecahan masalah masih terbilang dalam kategori rendah, yaitu sebesar 34,48%. Berdasarkan wawancara salah satu guru matematika di SMA Kartika XIX-2

Bandung mengatakan bahwa kemampuan pemecahan siswa masih tergolong rendah terutama pada kelas X IPS. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika dan kurangnya pahami siswa pada kemampuan dasar matematika sehingga siswa kesulitan dalam memecahkan masalah. Guru disekolah juga mengatakan bahwa mereka masih terpaku pada apa yang dipaparkan guru pada pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata ujian semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 yang akan disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata PAS Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 Mata Pelajaran Matematika Kelas X IPS di SMA Kartika XIX-2 Bandung

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata PAS	KKM
X IPS 1	31	41,13	75
X IPS 2	34	36,18	75
X IPS 3	32	31,97	75

Kemampuan pemecahan masalah di SMA Kartika XIX-2 Bandung ini juga diungkapkan guru pelajaran matematika masih tergolong pada kategori rendah. hal ini diungkapkan dalam wawancara bersama salah satu guru matematika. Adapun hasil wawancara sebagai berikut.

- Peneliti : “Apakah kemampuan pemecahan masalah disekolah ini masih perlu ditingkakan?”
- Guru : “Kemampuan pemecahan masalah disekolah ini masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan terutama pada anak jurusan IPS”
- Peneliti : “Bagaimana kemampuan pemecahan masalah itu dilihat masih rendah?”
- Guru : “Dapat dilihat dari cara mereka menyelesaikan soal masih banyak yang bingung dan terkadang tidak tau. Padahal sebelumnya sudah dijelaskan ”
- Peneliti : “Apa yang menjadi faktor siswa tidak dapat menyelesaikan soal?”
- Guru : “Siswa pernah mengalami kasus covid-19 ini menjadi pemicu utama dimana mungkin mereka saat pembelajaran pada covid-19 ini kurang memahami dan kurang memperhatikan saat

pembelajaran daring. Sehingga kemampuan yang menjadi dasar untuk menyelesaikan masalah kurang memumpuni

- Peneliti : “Bagaimana ibu mengatasi permasalahan tentang kemampuan dasar yang kurang memumpuni?”
- Guru : “Saya sempat mengadakan pembelajaran diluar jam sekolah untuk siswa yang mau ikut saja”
- Peneliti : “Bagaimana dengan *habits of mind* siswa dalam pembelajaran matematika disekolah?”
- Guru : “Kebetulan saya juga meneliti untuk tesis untuk *habits of mind* ini sendiri. Menurut saya kemampuan ini sendiri masih harus diperhatikan karena sebagian anak-anak masih pasif dalam pembelajaran”
- Peneliti : “Model pembelajaran seperti apa yang ibu lakukan biasanya?”
- Guru : “Model pembelajaran yang saya lakukan biasanya model ceramah dan diskusi kelompok ”

Dalam Pembelajaran matematika, keterampilan afektif juga harus dikembangkan. Komponen afektif dalam pembelajaran matematika ini sangat penting, hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 tentang Penerapan Kurikulum. Komponen afektif yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran dan pengembangan siswa untuk menyelesaikan masalah adalah *habits of mind* (kebiasaan berpikir) (Miliyawati, 2014). Kemampuan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika tidak hanya mencakup kognitif saja tapi juga (Umar, 2013). Costa & Kallick (2008) menyatakan bahwa *habits of mind* (kebiasaan berpikir) sebagai kecenderungan untuk bertindak cerdas ketika dihadapkan dengan masalah, terutama masalah yang belum diketahui solusinya. Selain itu, Safitri (2013) mengatakan bahwa siswa harus memiliki *habits of mind* (kebiasaan berpikir) yang baik agar siswa mampu mnghadapinya dengan baik setiap permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Pada penelitian Pratama (2020) menemukan siswa yang mempunyai *habits of mind* (kebiasaan berpikir) yang terbilang rendah, tidak dapat menggeneralisasi fakta dari permasalahan, penyebutan yang kurang dan kurang dalam mengetahui keterkaitan antara yang diketahui dan ditanyakan, kurang komunikatif ketika memaparkan,

kurang mampu mengimplementasikan rencana untuk memecahkan masalah, dan siswa tidak mengecek hasil pengerjaan yang telah dikerjakannya. Hal ini memberikan dampak terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan. Dalam penelitian yang berjudul Pengaruh *Habits of Mind* Terhadap Generalisasi Matematis. Hasil penelitian tersebut menghasilkan bahwa adanya pengaruh positif antara *habits of mind* (kebiasaan berpikir) dengan kemampuan generalisasi matematis sebesar 42,5% sedangkan 57,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diukur pada penelitian tersebut (Dwirahayu, Kustiawati, & Bidari, 2018).

Selain kemampuan kognitif dan afektif, model pembelajarn juga penting untuk membuat siswa bersemangat untuk pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Creative Problem Solving* (CPS). Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan paradigma pembelajaran yang membangkitkan kreatifitas siswa untuk memecahkan masalah matematis (Karen, 2003, hlm.1). dengan menggunakan model ini, siswa mampu menghadapi suatu masalah untuk memilih dan merumuskan respon yang tepat. Hal ini tidak hanya dapat dilakukan melalui menghafal tanpa berpikir, tetapi kemampuan memecahkan masalah juga dapat memperluas proses berpikir.

Dalam model pembelajaran CPS yang merupakan suatu model pembelajaran yang mengacu siswa untuk mengidentifikasi masalah, menghasilkan ide, dan menggunakan penyelesaian masalah yang inovatif untuk memperoleh solusi dari permasalahan, guru mengajukan beberapa permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menggugah rasa penasaran siswa, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, memberikan pertanyaan untuk mengarahkan siswa menghasilkan ide dan menyusun strategi pemecahan masalah, dan siswa menggunakan strategi terbaik untuk memperoleh solusi. Model pembelajaran CPS in sendiri lebih unggul dalam mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif siswa untuk mencari penyelesaian yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini, siswa diberikan keleluasaan untuk berkeativitas menyelesaikan permasalahanya sendiri dengan cara yang dikehendaki (Huda, 2013). Pada kejadian ini, guru berperan menjadi fasilitator yang menuntun siswa agar arah-arah yang ditempuh siswa tidak keluar dari

permasalahan. Model ini mengarahkan siswa untuk mulai terbiasa berpikir kreatif melalui diskusi kelompok agar dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki pada saat memecahkan masalah matematika.

Diskusi kelompok ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berpikir secara mandiri dalam mengidentifikasi tujuan masalah, mengumpulkan data, mengobservasi masalah, menciptakan gagasan terkait dengan masalah, memilih solusi yang tepat, dan melakukan tindakan penyelesaian masalah. Menurut Rostika & Junita (2017) mengatakan bahwa ketika siswa berpartisipasi atau menyuarakan pendapatnya saat mengatasi masalah, keterampilan pemecahan masalah akan meningkat. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pembelajaran lebih sari sekedat menghafal dan kemampuan pemecahan masalah siswa dimulai dengan proses mengenali masalah, menemukan solusi dan memilih penyelesaian yang paling mudah menurutnya (Febriatina, 2017).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa model CPS bekerja dengan efektif untuk pembelajaran. Menurut penelitian Purwati (2015), siswa yang menggunakan model CPS untuk pemecahan masalah mampu menyelesaikan masalah matematika lebih efektif dibandingkan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Menurut penelitian Tia, Dalifa, dan Noperman (2014), aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran CPS. Sakaningsih, Asri, Negara, dan Ke (2014) menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model CPS berbasis reinforcement dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Kelebihan CPS (Shoimin, 2014 hlm.57)

- a) Melatih siswa untuk mendisain suatu penemuan.
- b) Berfikir dan bertindak kreatif.
- c) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- d) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- e) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.

Dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin maju, pembelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran seperti *wolfram alpha*. Manfaat *wolfram alpha* dalam penelitian ini yaitu (1)

menjadi alat bantu, *wolfram alpha* mampu menampilkan solusi, (2) dapat mempelajari konsep, salah satu fitur dari *wolfram alpha* adalah *wolfram math world* yang menawarkan penjelasan menyeluruh tentang prinsip matematika beserta dengan data dan ilustrasi pendukung, (3) dapat memvisualisasikan masalah, *wolfram alpha* memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan masalah untuk memahami apa yang dicari. Dalam penelitian Higgins dkk. (2017), yang menjelaskan bagaimana siswa melakukan pencarian konseptual menggunakan keyboard virtual untuk mengimplementasikan pencarian dan bagaimana mereka dapat menyelesaikan sebagian atau menggambarkan apa yang mereka cari, menguatkan klaim ini. Menurut Mias (2018), yang menguraikan fitur statistik *Wolfram Alpha*, termasuk kemampuannya menghitung berbagai statistik dan inferensial, menghasilkan analisis regresi, serta mengevaluasi, menganalisis, dan memvisualisasikan data secara tepat dan cepat. Siswa dapat belajar berpikir kritis dan memecahkan masalah sendiri sebagai hasilnya. Siswa dapat memahami ide-ide dan metode yang terlibat dalam penyelesaiannya selain itu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil tes Programme Internationale for Student Assesment (PISA) juga menunjukkan bahwa Indonesia menduduki posisi peringkat 73 dari 79 negara pada tahun 2018 (Tohir, 2019).
2. *Trend Internasional Mathematics Science (TIMSS)* tahun 2015 menyatakan indonesia menduduki peringkat ke 45 dari 50 negara didunia dengan skor 397 (Kusuma,2017).
3. Dari beberapa hasil penelitian masih mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah masih tergolong rendah. Sebagaimana tertuang dalam penelitian Massiki (2018, hlm.4) kemampuan pemecahan masalah masih terbilang rendah dengan persentase mencapai 56,25% pada kelompok menengah termasuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase mencapai 37,50% dan untuk kelompok bawah termasuk kategori sangat rendah dengan persentase ketercapaian sebesar 22,08%.

4. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih berada di harapan yang sangat rendah (Ulandari, Amry & Saragih, 2019; Simamora & Saragih, 2019; Xu, dkk., 2022). Kemampuan pemecahan masalah masih terbilang dalam kategori rendah (Albab, Saputro & Nursyahidah, 2017; Indriana & Maryati, 2021; Lusiana, Armiat & Yerizon, 2022) hal ini disampaikan dalam penelitian Sriwahyuni (2022, hlm. 335).
5. Dalam Penelitian Lulu Lolanessa, dkk (2020, hlm. 114) menyatakan bahwa salah satu sekolah menengah di Kota Bandung menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah di sekolah tersebut termasuk pada kategori rendah, yaitu sebesar 34,48%.
6. Berdasarkan dari hasil nilai PAS siswa kelas X IPS yang masih terlampau rendah dari nilai KKM pada sekolah dalam artian masih banyak siswa yang tidak tuntas dalam memecahkan soal matematika.
7. Pada penelitian Pratama (2020) menemukan siswa yang mempunyai *habits of mind* (kebiasaan berpikir) yang terbilang rendah, tidak dapat menggeneralisasi fakta dari permasalahan, penyebutan yang kurang dan kurang dalam mengetahui keterkaitan antara yang diketahui dan ditanyakan, kurang komunikatif ketika memaparkan, kurang mampu mengimplementasikan rencana untuk memecahkan masalah, dan siswa tidak mengecek hasil pengerjaan yang telah dikerjakannya.
8. Hasil penelitian tersebut menghasilkan bahwa adanya pengaruh positif antara *habits of mind* (kebiasaan berpikir) dengan kemampuan generalisasi matematis sebesar 42,5% sedangkan 57,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diukur pada penelitian tersebut (Dwirahayu, Kustiawati, & Bidari, 2018).
9. Menurut penelitian Purwati (2015), siswa yang menggunakan model CPS untuk pemecahan masalah mampu menyelesaikan masalah matematika lebih efektif dibandingkan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
10. Menurut penelitian Tia, Dalifa, dan Noperman (2014), aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran CPS.

11. Sakaningsih, Asri, Negara, dan Ke (2014) menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model CPS berbasis reinforcement dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

C. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang diperoleh diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Wolfram Alpha* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional
2. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Wolfram Alpha* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah pencapaian *habits of mind* siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Wolfram Alpha* lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah dan *habits of mind* siswa pada *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Wolfram Alpha*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Wolfram Alpha* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional
2. Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Untuk mengetahui adanya pencapaian *habits of mind* siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *habits of mind* siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Wolfram Alpha*.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan mafaat dalam teoritis dan praktik untuk pembelajaran matematika. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Pada penelitian ini semoga memberikan manfaat dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan *Creative Problem Solving* (CPS) sehingga membuat sebuah pembelajaran yang penuh makna.

2. Manfaat Praktik.

a. Bagi Siswa

Proses pembelajaran matematika menggunakan model *Creative Problem Solving* memberikan kesan menarik dalam pembelajaran, membangun suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *habits of mind*.

b. Bagi Guru

Model *Creative Problem Solving* dapat dijadikan referensi alternatif pendekatan pembelajaran untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam memecahkan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan berkesan.

c. Bagi Sekolah.

Diharapkan dalam penelitian ini akan secara positif dan praktis mempengaruhi pembelajaran *Creative Problem Solving*, yang dapat diterapkan untuk meningkatkan standar dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru dan dapat menjadi bekal calon guru untuk melaksanakan pembelajaran matematika sehingga pembelajaran matematika ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

e. Bagi Peneliti Lain.

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang sejenis.

F. Definisi Operasional

Penjelasan mengenai definisi operasional diberikan untuk memastikan tidak ada perbedaan dalam penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu proses berpikir seseorang untuk menyelesaikan kesulitan melalui pengumpulan informasi dan fakta yang ditemukan dengan cara yang beragam agar mencapai tujuan paling efektif untuk menyelesaikan masalah.

2. *Habits of Mind*

Habits of mind adalah sebuah karakteristik untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang cenderung berperilaku cerdas yang dimiliki seseorang dan memiliki ide atau solusi untuk permasalahan yang dihadapi.

3. Model *Creative Problem Solving*

Model *Creative Problem Solving* ini merupakan sebuah proses pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah dengan teknik yang sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif.

4. *Wolfram Alpha*

Wolfram alpha merupakan aplikasi untuk membantu dalam menyelesaikan masalah dan dapat membantu solusi dari permasalahan yang telah digeneralisasikan.

G. Sistematika Skripsi.

Gambaran umum dari isi skripsi yang disajikan dalam bentuk skripsi yang telah disusun secara sistematis. Sistematika penulisan skripsi ini meliputi :

1. Bagian Pembuka yang meliputi halaman depan skripsi, moto lembar pengesahan, moto hidup, kata pengantar dan abstrak.
2. Bagian isi yang terdiri dari bab I, bab II, bab III, bab IV dan bab IV dimana pada semua bab itu memiliki sistematika sebagai berikut.
 - a. Pada Bab I Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi oprasional, dan sistematika skripsi.
 - b. Pada Bab II Kajian Teoritis membahs mengenai bagian dari teori-teori yang mendukung penelitian, kajian penelitian yang sesuai, kerangka dan amsumsi juga hipotesis
 - c. Pada Bab III Metode Penelitian menjelaskan mengenai pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitia, teknik analisis data serta prosedur penelitian
 - d. Pada Bab IV Hasil Penelitian memaparkan hasil dari penelitian yang dilakukan dan tercapai meliputi pengolahan data serta menginterprtasi penemuan.
 - e. Pada Bab V Simpulan dan Saran yang menyajikan simpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran untuk dimanfaatkan dalam hasil temuan.
3. Bagian daftar pusaka dan lampiran bagian ini berisi referensi bacaan dan dokumentasi atau hasil dari perhitungan data.