

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Deskripsi Teoritis

##### 2.1.1 Pengertian *Creative Problem Solving* (CPS)

Pada pertengahan 1950, para pebisnis dan pendidik berkumpul bersama di *Annual Creative Problem Solving Institute* yang dikoordinasikan oleh Osborn di Buffalo, untuk bertukar metode dan teknik dalam rangka mengembangkan suatu kreativitas khusus yang bisa berguna bagi masyarakat (Huda, 2014). Dari pertemuan tersebut terbentuklah suatu program yaitu *Creative Problem Solving* yang merupakan pembelajaran aktif dan merangsang peserta didik untuk mengeluarkan kreativitasnya untuk memecahkan masalah (Isrok'atun & Rosmala, 2018).

*Creative Problem Solving* (CPS) merupakan salah satu pengembangan dari pendekatan pembelajaran *Problem Solving*. *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Mariatik, 2021). Dalam hal ini, ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya, tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir (Satriani & Wahyuddin, 2018).

*Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebuah proses, metode, atau sistem untuk menangani masalah secara imajinatif dan menghasilkan tindakan yang efektif (Mitchel & Kowalik, 1999). Sedangkan menurut Syarif dkk (2019) *Creative Problem Solving* (CPS) adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu

untuk memecahkan masalah yang dihadapi dengan menggunakan cara penyelesaian yang kreatif. *Creative Problem Solving* (CPS) lebih menekankan pada pentingnya penemuan berbagai alternatif ide dan gagasan, untuk mencari berbagai macam kemungkinan cara atau tindakan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan.

*Creative Problem Solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran penyelesaian masalah dengan teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Lestari & Mokhammad, 2017). Artinya, *Creative Problem Solving* (CPS) berkaitan dengan pemecahan masalah yang memiliki keterampilan secara kreatif serta gagasan-gagasan kreatif dalam memilih dan mengembangkan jawabannya pada penyelesaian masalahnya. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki keistimewaan tersendiri sebagai model pembelajaran yaitu terletak pada posisi siswa yang ditempatkan pada kondisi yang nyata, dimana masalah yang disajikan adalah jenis masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, bersifat kompleks, bermakna serta menumbuhkan kreatifitas siswa ketika proses pemecahan masalah (Nur & Masita, 2022).

Dengan diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini, maka diharapkan akan memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan kegiatan pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dengan teknik yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengasilkan ide-ide dan menerapkan solusi yang kreatif dan inovatif.

### 2.1.1.1 Karakteristik *Creative Problem Solving* (CPS)

Karakteristik dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), diantaranya (Nur & Masita, 2022):

1. Peserta didik percaya bahwa setiap individu kreatif dan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah.

Setiap individu memiliki kemampuan untuk menyelesaikan banyak tantangan melalui penggunaan CPS. Dengan bekerja sama, secara kelompok dapat mengidentifikasi solusi dan mengambil tindakan yang tidak dapat dilakukan oleh individu sendiri. Praktek menggunakan strategi CPS dalam kelompok dapat meningkatkan pertumbuhan pribadi dan kreatif kapasitas setiap anggota kelompok dalam berbagai situasi.

2. Optimis dalam pemecahan masalah

Metode CPS didasarkan pada optimisme. Peserta didik masuk ke proses dengan pengetahuan bahwa setiap tantangan yang dihadapi individu bisa diselesaikan dengan beberapa cara.

3. Alternatif pemecahan masalah dengan berpikir divergen (menghasilkan banyak ide dan opsi) dan konvergen (mengevaluasi ide dan pilihan serta membuat keputusan).

Pada setiap tahap proses CPS, ada waktu untuk mempertimbangkan tantangan secara luas dan terbuka untuk banyak kemungkinan. Kemudian, didalam tahap yang sama, peserta didik didorong untuk berpikir secara konvergen untuk fokus mengarah dan membuat pilihan dari banyak kemungkinan.

4. Pemecahan masalah secara aktif menunda dan menggunakan penilaian.

Pemecah masalah yang efektif menahan diri dari praktek ini dan mengidentifikasi waktu untuk secara aktif menunda penilaian dan untuk melakukan penilaian dengan sengaja.

#### 5. Mengambil tindakan dalam pemecah masalah

Pemecah masalah diperluas kekuatan optimisme individu dengan bertindak berdasarkan ide-ide yang dimiliki individu. Gagasan yang bersifat umum tidak harus menghancurkan dunia atau mengubah dunia. Beberapa individu tidak menggunakan ide-ide yang mereka hasilkan karena individu menilai ide yang dimiliki tidak cukup bagus.

Terdapat tiga karakteristik *Creative Problem Solving*(CPS) menurut Steiner yakni:

1. Dalam penyelesaian suatu masalah, dimulai dari proses *recursive* (pengulangan), *revised* (peninjauan kembali), dan *redefined* (pendefinisian ulang).
2. Memerlukan proses berpikir divergen dan konvergen.
3. Menggagas suatu pemikiran yang bersifat prediktif serta dapat merangsang ke tahap berpikir logis selanjutnya.

#### **2.1.1.2 Tahap-Tahap *Creative Problem Solving* (CPS)**

Giangreco,dkk(1994)menyatakan tahapan model *Creative Problem Solving* (CPS) yang diadaptasi dari pendapat Osborn dan Parnes bahwa hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan enam tahapan yang dijadikan landasan utama dan sering disingkat dengan OFPISA: *objective finding* (menemukan sasaran), *fact finding* (menemukan fakta), *problem finding*

(menemukan masalah), *idea finding* (menemukan ide), *solution finding* (menemukan solusi), dan *acceptance finding* (menerima temuan).

1. *Objective finding* (menemukan sasaran), dimana pada tahap awal ini, peserta didik meningkatkan kesadaran mereka melalui pengimajinasian (membayangkan) tantangan-tantangan potensial yang diberikan. Hal tersebut dapat dilakukan melalui proses identifikasi tujuan dari tantangan atau masalah yang diberikan.
2. *Fact finding* (menemukan fakta), dimana peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang tantangan atau masalah yang dipilih dengan menggunakan semua persepsi dan indera mereka.
3. *Problem finding* (menemukan masalah), dimana tujuan dari tahap ini adalah untuk memperjelas tantangan atau masalah dengan mendefinisikan kembali dengan cara yang baru dan berbeda.
4. *Idea finding* (menemukan ide), tahap ini tujuannya adalah untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin yang berpotensi untuk memecahkan tantangan.
5. *Solution finding* (menemukan solusi), dimana pada tahap ini peserta didikan mempertimbangkan berbagai kriteria dan dipilih untuk mengevaluasi kelebihan dari ide-ide yang dikemukakan.
6. *Acceptance finding* (menerima temuan), dimana peserta didik memperbaiki solusi agar lebih mudah diterapkan. Tujuannya adalah untuk mengubah ide menjadi tindakan melalui pengembangan dan pelaksanaan rencana tindakan.

Menurut Jackson, dkk (2006) ada empat tahapan dalam model *Creative Problem Solving (CPS)* yaitu:

1. *Question formulation* (memformulasikan pertanyaan), dimana akan dikemukakan berbagai pertanyaan yang mengerucut pada pertanyaan “Bagaimana kita dapat menyelesaikan masalah”.
2. *Idea generation* (mengembangkan ide), yang meliputi dua hal yaitu analogi dan teknik mengembangkan ide-ide yang diolah berdasarkan pertanyaan awal kemudian ide-ide tersebut disusun menjadi urutan prioritas untuk menyelesaikan suatu masalah.
3. *Evaluation and action planning* (evaluasi dan merencanakan tindakan), dimana pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap ide-ide yang muncul kemudian dipilih menjadi rencana tindakan.
4. *Action implementation* (melaksanakan tindakan), yaitu menerapkan rencana tindakan yang telah ditentukan sebelumnya dalam menyelesaikan masalah.

Tahapan lain dari model *Creative Problem Solving* (CPS) dikemukakan oleh Pepkin (2000) yang meliputi:

1. Klarifikasi masalah, dimana pada tahapan ini akan diberikan penjelasan pada peserta didik tentang masalah yang diajukan. Pada tahap ini harus dipastikan bahwa seluruhpeserta didik memahami masalah yang diajukan, termasuk menelaah kriteria kesuksesan dalam proses penyelesaian masalah tersebut.
2. Mengungkapkan pendapat, yaitu tahapan pengajuan ide-ide yang dapat digunakan sebagai strategi penyelesaian masalah.
3. Evaluasi dan pemilihan, dimana pada tahap ini peserta didikan mendiskusikan ide-ide atau strategi-strategi mana yang cocok digunakan untuk menyelesaikan masalah.

4. Implementasi, yaitu menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan solusi terbaik dari masalah yang diajukan.

**Tabel 2.1 Rangkuman Tahapan Model CPS**

<b>Jackson</b>	<b>Osborn dan Parnes</b>	<b>Pepkin</b>
1. <i>Question formulation</i> (memformulasikan pertanyaan)	1. <i>Objective finding</i> (menemukan sasaran)	1. Klarifikasi masalah
2. <i>Idea generation</i> (mengembangkan ide)	2. <i>Fact finding</i> (menemukan fakta),	2. Mengungkapkan pendapat
3. <i>Evaluation and action planning</i> (evaluasi dan merencanakan tindakan)	3. <i>Problem finding</i> (menemukan masalah)	3. Evaluasi dan pemilihan ide
4. <i>Action implementation</i> (melaksanakan tindakan)	4. <i>Idea finding</i> (menemukan ide)	4. Implementasi ide
	5. <i>Solution finding</i> (menemukan solusi)	
	6. <i>Acceptance finding</i> (menerima temuan)	

(Jailani dkk., 2018)

Berdasarkan Tabel 2.1 terlihat bahwa langkah-langkah model CPS menurut para ahli memiliki kemiripan, hanya saja langkah yang dikemukakan oleh Giangreco, dkk (1994) yang diadaptasi dari pendapat Osborn dan Parnes lebih rinci dibandingkan dengan langkah-langkah yang dikemukakan dua ahli lainnya. Maka peneliti menggunakan sintaks (tahapan) model *Creative Problem Solving* (CPS) menurut Osborn dan Parnes. Secara umum, jika dicermati secara seksama, komponen utama dari langkah-langkah CPS tersebut terletak pada fase divergen, yaitu bagaimana peserta didik dituntut untuk mencari sebanyak mungkin ide yang mungkin digunakan untuk memecahkan masalah, selanjutnya dari ide-ide tersebut peserta didik diminta membuat keputusan untuk menentukan ide terbaik dalam memecahkan masalah.

**Tabel 2.2 Tahapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)**

<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>
<p><b><i>Objective Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membagi kelompok kecil secara heterogen (3-4 orang)</li> <li>2. Membagikan LKS kepada masing-masing kelompok</li> <li>3. Menjelaskan tujuan dan petunjuk pengerjaan LKS</li> <li>4. Memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas terkait petunjuk pengerjaan LKS</li> </ol>	<p><b><i>Objective Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengatur posisi duduk sesuai pembagian kelompok</li> <li>2. Menerima LKS yang diberikan guru</li> <li>3. Memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan dan petunjuk pengerjaan LKS</li> <li>4. Menanyakan hal-hal yang belum jelas terkait petunjuk pengerjaan LKS</li> </ol>
<p><b><i>Fact Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta siswa untuk mengamati masalah yang terdapat pada LKS</li> <li>2. Meminta siswa untuk mengumpulkan informasi atau fakta yang terdapat pada masalah</li> </ol>	<p><b><i>Fact Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati masalah yang terdapat pada LKS</li> <li>2. Menuliskan informasi atau fakta-fakta penting dari masalah</li> </ol>
<p><b><i>Problem Finding</i></b></p> <p>Meminta siswa menentukan atau memahami pertanyaan-pertanyaan penting dari masalah</p>	<p><b><i>Problem Finding</i></b></p> <p>Menentukan pertanyaan-pertanyaan penting dari masalah</p>
<p><b><i>Idea Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta siswa untuk menggali sebanyak-banyaknya ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah</li> <li>2. Meminta siswa menganalisis kembali atas gagasan yang ia rancang</li> </ol>	<p><b><i>Idea Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggali sebanyak-banyaknya ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah</li> <li>2. Siswa menganalisis kembali atas gagasan yang telah dirancangnya</li> </ol>
<p><b><i>Solution Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta siswa menentukan ide/gagasan terbaik untuk menyelesaikan masalah</li> <li>2. Meminta siswa untuk menerapkan ide/gagasan yang telah dirancang kedalam solusi permasalahan yang ditemukan</li> </ol>	<p><b><i>Solution Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan ide/gagasan yang dipilih sebagai solusi permasalahan</li> <li>2. Menerapkan ide/gagasan kedalam permasalahan sebagai solusi</li> </ol>
<p><b><i>Acceptance Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan jawaban LKS</li> <li>2. Meminta kelompok lain untuk membandingkan jawaban LKS kelompoknya dengan kelompok penyaji</li> </ol>	<p><b><i>Acceptance Finding</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempresentasikan jawaban LKS di depan kelas</li> <li>2. Membandingkan jawaban LKS kelompoknya dengan kelompok lain penyaji</li> </ol>

3. Meminta semua kelompok membuat kesepakatan untuk menentukan jawaban LKS yang terbaik (jika terdapat perbedaan jawaban) 4. Memberikan penguatan terhadap hasil diskusi 5. Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan	3. Membuat kesepakatan dengan kelompok lain untuk menentukan jawaban LKS yang terbaik 4. Mencatat informasi-informasi penting dari penguatan yang ddiberikan guru 5. Membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
---	---

### 2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan *Creative Problem Solving* (CPS)

Setiap model atau metode pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model pembelajaran CPS. Adapun kelebihan dan kekurangannya menurut Tumiran (2020) adalah sebagai berikut:

#### 1. Kelebihan

- a. Meningkatkan kecerdasan kognitif dari proses pengamatan, memori dan kemampuan pemecahan masalah.
- b. Informasi yang diterima secara khusus akan menghasilkan pengolahan operasi.
- c. Informasi yang diterima dapat memberikan sumbangan atas pengertian mengenai proses belajar mengajar.

Pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah tergantung dengan kemampuan guru untuk mengelola kelas dengan baik. Apabila guru bisa melakukannya, maka tujuan utama dalam model *Creative Problem Solving* (CPS) ini bisa tercapai. Tujuan utamanya yaitu untuk membangkitkan semangat belajar dan pengembangan ide kreatif masing-masing peserta didik untuk memecahkan suatu masalah.

## 2. Kekurangan

- a. Siswa yang tidak memiliki minat atau tidak mempunyai anggapan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa tidak berani untuk mencoba.
- b. Keberhasilan pembelajaran melalui model problem solving membutuhkan waktu untuk persiapan dalam proses belajar mengajar.
- c. Pemahaman untuk berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari.

Pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah ketika peserta didik tidak mempunyai motivasi untuk memberikan pendapat atau ide dari permasalahan yang dipelajari. Tetapi jika pendidik mampu memberikan motivasi dengan baik kepada siswa untuk mencoba, maka waktu proses pembelajaran akan bisa berjalan dengan baik dan tujuan dari pembelajaran yang diinginkan akan tercapai.

## 2.1.2 Pembelajaran Konvensional

**Tabel 2.3 Tahapan Pembelajaran Konvensional**

<b>Kegiatan Literasi</b>	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Pola Bilangan</i> .
<b>Critical Thinking</b>	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Pola Bilangan</i> .
<b>Collaboration</b>	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Pola Bilangan</i> .
<b>Communication</b>	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Pola Bilangan</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

## 2.1.3 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

### 2.1.3.1 Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan memecahkan masalah menjadi suatu hal yang mendasar untuk dikuasai oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran (Hendriana dkk., 2017). Menurut Aqib (2013) kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah, merencanakan strategi dan melaksanakan rencana pemecahan masalah.

Sejalan dengan itu, Susanto mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan komponen yang sangat penting dalam matematika. Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaiannya, peserta didik dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan

serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan kepada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin (Wahyuni, 2018). Sedangkan menurut Schoenfeld kemampuan pemecahan masalah matematis adalah suatu kemampuan berpikir yang menuntut suatu tahapan berpikir, bertanya atau menanggapi pertanyaan, dalam rangka memahami ide-ide matematis, serta mampu mengimplementasikan ide-ide tersebut pada saat menggunakannya (Setiawan & Harta, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki agar diterapkan pada pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan matematika yang menantang dengan penyelesaian yang tidak dapat dipecahkan melalui cara umum atau dapat dilakukan dengan menggunakan alternatif tertentu.

### **2.1.3.2 Karakteristik Kemampuan Pemecahan Masalah**

Dalam pembelajaran tidak semua siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang diharapkan. Oleh karena itu, ada beberapa karakteristik kemampuan pemecahan masalah yaitu:

#### **1. Keterampilan menerjemahkan soal**

Keterampilan menerjemahkan soal meliputi kegiatan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal yaitu menyajikan kembali soal. Siswa harus mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam soal. Dalam menyajikan soal kembali, ada beberapa hal yang dibutuhkan siswa yakni pengetahuan verbal, keterampilan matematika, kemampuan imajinasi dan mengingat pengajaran atau pengalaman

belajar lalu (misalnya mengingat atau menghubungkan yang sekarang dengan apa yang dipelajari sebelumnya).

## 2. Keterampilan memilih strategi

Setelah menyajikan soal kembali atau representasi soal, maka siswa menentukan strategi apa yang akan dipakai untuk menyelesaikan pemecahan soal. Untuk menentukan strategi pemecahan yang tepat, tentunya keterampilan memilih soal menjadi keterampilan yang harus dimiliki siswa. Strategi yang dapat digunakan siswa dalam pemecahan masalah yaitu; membuat diagram, uji coba pada soal yang lebih sederhana, membuat tabel, menentukan pola, memecah tujuan, memperhitungkan setiap kemungkinan, berpikir logis, bekerja dari belakang (analisis cara mendapatkan tujuan yang hendak dicapai), mengabaikan hal-hal yang tidak mungkin dan mengadakan *trialanderror* atau coba-coba dari soal yang diketahui. Beberapa anak atau siswa merasa kesulitan belajar dikarenakan mereka tidak dapat atau sukar memikirkan strategi penyelesaian soal. Oleh sebab itu, guru perlu melatih siswa menggunakan strategi penyelesaian soal.

## 3. Keterampilan mengadakan operasi bilangan

Keterampilan mengadakan operasi bilangan. Keterampilan berhitung sangat dibutuhkan dalam memecahkan masalah. Keterampilan operasi bilangan menyangkut hubungan antara rangsangan-jawaban atau respon. Latihan dalam menyelesaikan soal dapat meningkatkan keterampilan berhitung atau operasi bilangan. Siswa yang sering berlatih menyelesaikan soal dapat meningkatkan keterampilan mengadakan operasi bilangan yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa (Runtukahu & Kandou, 2017).

### 2.1.3.3 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis diperlukan beberapa indikator. Indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu sebagai berikut:

1. Menunjukkan pemahaman masalah, meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
2. Mampu membuat atau menyusun model matematika, meliputi kemampuan merumuskan masalah situasi sehari-hari dalam matematika.
3. Menunjukkan pemahaman masalah, meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
4. Mampu membuat atau menyusun model matematika, meliputi kemampuan merumuskan masalah situasi sehari-hari dalam matematika (Shoimin, 2014).

Utari Sumarno mengemukakan indikator pemecahan masalah matematis antara lain (Jaenab, 2014):

1. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
2. Merumuskan masalah matematika atau menyusun model matematika.
3. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau luar matematika.
4. Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil permasalahan menggunakan matematika secara bermakna.

Indikator kemampuan pemecahan masalah matematis menurut polya (Abidin, 2015) yaitu:

1. Memahami masalah

Mencerna atau memahami masalah merupakan hal pertama yang dilakukan dalam pemecahan masalah. Polya mengungkapkan bahwa hal pertama yang harus dilakukan dalam menyelesaikan masalah yakni memahami isi masalah terlebih dahulu. Isi dari masalah biasanya berupa sesuatu yang diketahui dan ditanyakan, data yang telah ada, kondisi yang diketahui sudah cukup untuk menunjukkan apa yang tidak diketahui atau belum, atau mungkin saja berlebihan bahkan bertentangan.

2. Merencanakan pemecahan masalah

Peserta didik mampu mengkaitkan hal yang diketahui dengan suatu hal yang ditanyakan. Peserta didik juga dapat menentukan masalah tambahan jika antara yang diketahui dengan yang ditanyakan tidak memiliki hubungan langsung, maka langkah akhir peserta didik akan mampu menemukan suatu rencana sebagai solusi permasalahannya.

3. Menyelesaikan masalah sesuai rencana

Peserta didik merencanakan penyelesaian sesuai dengan rencana yang sudah disusun sebelumnya.

4. Memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Langkah akhir peserta didik melakukan pemeriksaan kebenaran dari penyelesaian masalah yang telah dikerjakannya.

**Tabel 2.3 Indikator Pemecahan Masalah Matematis**

<b>Pemecahan Masalah</b>	<b>Indikator</b>
Memahami masalah	Siswa dapat memahami kondisi soal seperti data atau informasi yang dapat diketahui dan ditanyakan dari soal.
Merencanakan penyelesaian	Siswa dapat mengidentifikasi strategi-strategi pemecahan masalah.
Menyelesaikan masalah	Siswa dapat melaksanakan penyelesaian soal sesuai dengan yang telah direncanakan.
Memeriksa kembali	Siswa dapat mencocokkan hasil yang diperoleh dengan hal yang ditanyakan.

Sesuai uraian yang telah dijabarkan oleh beberapa pakar di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah yang digunakan oleh Polya. Peneliti menggunakan langkah tersebut karena dianggap cukup jelas, mudah di mengerti dan sudah mencakup semua tahap pemecahan masalah menurut para pakar yang lain.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zahrul Fata pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 3 Banda Aceh”. Kesimpulan pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih tinggi dari model pembelajaran langsung. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran CPS. Perbedaannya adalah subyek penelitiannya, yaitu siswa kelas X MAN 3 Banda Aceh sedangkan yang diteliti adalah siswa kelas VIII MTsN 5 Muna. Dan juga terdapat perbedaan pada variabel yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan hasil belajar siswa, sedangkan peneliti menggunakan kemampuan pemecahan masalah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sisvina Dian Cahyani dkk pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. Dari penelitian ini diperoleh adanya pengaruh positif model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SD Negeri Pandeanlamper 01 Semarang. Dikatakan berpengaruh positif karena adanya siswa yang mendapat nilai diatas KKM, meningkat setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Selain itu pada hasil observasi, siswa mempunyai indikator kemampuan pemecahan masalah yang baik. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada model yang diterapkan sama-sama menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS). Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya diterapkan untuk siswa tingkat SD, sedangkan peneliti sendiri menerapkannya untuk siswa tingkat SMP/MTs.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Neni dkk pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”. Dari penelitian ini diperoleh adanya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dan ada pengaruh motivasi belajar terhadap pemecahan masalah matematis siswa, dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada model yang diterapkan sama-

sama menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya ditinjau dari motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini sebaliknya.



### 2.3 Kerangka Berpikir

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah strategi atau model pembelajaran yang kurang tepat diterapkan, sehingga siswa jarang diajarkan bagaimana seharusnya menyelesaikan masalah. Sering kita jumpai kebanyakan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mencoba mengerjakan latihan soal yang diberikan guru. Pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru. Oleh karena itu, guru perlu meninggalkan pola pengajaran yang lama yang di dalam pelaksanaannya didominasi oleh guru. Sebaliknya guru harus memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis pada kemampuan pemecahan masalah siswa.

Untuk menguatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, maka digunakan pembelajaran berbasis masalah, dengan cara siswa diarahkan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru, sehingga siswa sadar dan secara optimal menggunakan kemampuan pemecahan masalahnya. Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sangat memberikan sarana bagi siswa untuk berpikir aktif dan kreatif. Sehingga dengan diterapkannya model pembelajaran ini, siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah, siswa juga mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal sehingga tercapainya hasil dan tujuan akhir yang diharapkan.

Dengan demikian model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan kemampuan pemecahan masalah memiliki keterkaitan yaitu saling terikat

satu sama lain, dimana kemampuan pemecahan masalah yaitu bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut. Sedangkan *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika pembelajaran dilakukan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), diharapkan siswa akan merasa tertarik dan tertantang untuk terus menyelesaikan masalah-masalah matematika yang ada sehingga kemampuan pemecahan masalah matematika siswa semakin meningkat.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan teori yang telah diuraikan maka peneliti mengajukan hipotesis ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa MTsN 5 Muna.

