BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Belajar Matematika

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani "mathein" atau "manthenein" yang artinya mempelajari. Dalam istilah lain matematika berasal dari kata mathema yang berarti ilmu pengetahuan atau ilmu. Matematika lebih menekankan pada kegiatan penalaran ataupun rasio, bukan menekankan pada hasil eksperimen. ¹⁵ Matematika terbentuk dari pemikiran-pemikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran.

Faktanya pengertian matematika sendiri tidak didefinisikan dengan mudah dan jelas, mengingat banyaknya fungsi dan peranan matematika pada bidang studi lain.

Beberapa definisi tentang matematika yaitu:¹⁶

- a. Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi
- b. Matematika adalah ilmu tentang keluasan atau pengukuran dan juga letak.
- c. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya.
- d. Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubunganhubungannya diatur menurut hubungan yang logis.

¹⁶ Karso, et al, *Pendidikan Matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal. 39.

¹⁵Hakikat Matematika dan Pembelajaran Matematika di SD

- e. Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan pada observasi (induktif) tapi diterima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif.
- f. Matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, kemudian ke aksioma atau postulat dan akhirnya menuju pada sebuah teorema.
- g. Matematika adalah ilmu logika tentang bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Menurut Russefendi yang dikutip Erman menjelaskan bahwa matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris, kemudian pengalaman itu di proses dalam dunia rasio di olah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampailah terbentuk pada konsep-konsep matematika. Agar konsep matematika yang sudah terbentuk tersebut mudah dipahami oleh pembaca dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa atau notasi matematika secara global yang telah disepakati bersama.¹⁷

Menurut Johnson dan Rising yang dikutip Erman menjelaskan bahwa matematika adalah pola berpikir, mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai

¹⁷ Erman Suherman dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Universitas Pendidikan Indonesia: Jica), hal. 16

bunyi. 18 Sedangkan Kline menyatakan bahwa matematika bukanlah pengetahuan individualis yang dapat sempurna atas dirinya sendiri, keberadaan matematika membantu manusia dalam memahami, menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam. 19

Kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar dan ilmu alat, karena belajar matematika tidak lain adalah belajar ilmu logika. Seseorang yang belajar matematika dapat belajar mengatur jalan pikirannya sekaligus menambah kepandaiannya. Berdasarkan pernyataan dari beberapa ahli matematika di atas dapat disimpulkan bahwa hakekat matematika adalah suatu bahasa simbolis yang berkaitan dengan strukturstruktur dan hubungan-hubungan yang diatur secara logis, menggunakan pola pikir deduktif, dan objek kajiannya bersifat abstrak.

Berdasarkan pernyataan dari beberapa ahli matematika diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang berkenaan dengan ide-ide, atau konsep-konsep yang bersifat abstrak yang akan memiliki makna setelah diberikan sebuah penjelasan. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka belajar matematika adalah suatu aktivitas untuk mempelajari sebuah ide, atau konsep abstrak yang ketika diberikan penjelasan baru akan memiliki sebuah makna.

B. Pembelajaran Creative Problem Solving

Pepkin mendefinisikan model *Creative Problem Solving* sebagai model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan

¹⁸*Ibid*, hal. 17

¹⁹ Karso, et al, *Pendidikan Matematika*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal. 40

²⁰ Moch. Masyikur Ag & Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intellegence...*, hal. 43

pemecahan masalah. Karen L Pepkin menuliskan langkah-langkah CPS dalam pembelajaran matematika gabungan menurut pendapat Von Oech dan Osborn terdapat 4 prosedur, yaitu :²¹ (1) klarifikasi masalah, yaitu pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami mengenai penyelesaian yang diharapkan, (2) Pengungkapan gagasan, dimana siswa dibebaskan untuk mengungkapkan ide sebanyakbanyaknya mengenai berbagai macam strategi penyelesaian masalah yang akan dilakukan. (3) Evaluasi atau Seleksi, masing-masing kelompok mendiskusikan pendapat mengenai berbagai macam strategi penyelesaian masalah, setiap anggota kelompok akan mengevaluasi pro dan kontra pada Implementasi, masing-masing masing-masing saran. (4) menentukan strategi yang akan di ambil dalam menyelesaikan masalah, kemudian mengembangkan dan menerapkan sampai akhirnya menemukan sebuah penyelesaian. Berdasarkan langkah-langkah tersebut diharapkan aspek-aspek kemampuan matematika siswa seperti penerapan aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola, penggeneralisasian, ataupun komunikasi matematika dapat dikembangkan secara lebih baik.

Secara opersaional implementasi langkah-langkah pembelajaran matematika adalah sebagai berikut :²²

 Guru membentuk kelompok dengan jumlah 4-5 siswa dalam setiap kelompok.

²¹ Karen, L. Pepkin. Creative Problem Solving In Math, hal. 64

²² Muhammad, Syazali. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving berbantuan media maple 11 terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. (Lampung: Skripsi tidak diterbitkan, 2015), hal. 106

- Guru memberikan penjelasan mengenai prosedur pembelajaran Creatve Problem Solving.
- Guru menyajikan suatu masalah, kemudian menjelaskan penyelesaian kreatif kepada siswa.
- 4. Siswa mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru, kemudian mengumpulkan ide-ide yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah.
- Siswa mengembangkan ide penyelesaian masalah dengan melakukan eksperimentasi alternatif pemecahan masalah melalui diskusi dengan anggota kelompok masing-masing.
- 6. Siswa menganalisis proses penyelesaian kreatif suatu masalah.
- 7. Untuk menemukan informasi dalam penyelesaian masalah, masing-masing peserta didik menyampaikan pendapat mengenai ide pemecahan masalah baik diperoleh melalui pengalaman serta pengetahuan peserta didik, maupun membaca literatur.

Dalam pembelajaran *Creative Problem Solving* guru hanya sebagai fasilitator, yaitu memberikan bantuan kepada peserta didik dalam pembelajaran, sebagai motivator guru memberikan motivasi kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, sebagai dinamisator belajar, yaitu guru memberikan rangsangan dalam menemukan, mengumpulkan, dan menentukan solusi penyelesaian masalah dalam bentuk pemberian dan penyampaian tugas.

C. Minat

Minat merupakan suatu kecenderungan yang lebih terhadap suatu hal. Menurut Slameto minat adalah kecenderungan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, kegiatan yang diminati siswa akan terus menerus dilakukan disertai dengan rasa kesenangan tersendiri. Seseorang yang memiliki minat cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut.²³ Sedangkan menurut Hardjana yang dikutip oleh Wasti, minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu.²⁴

Menurut Djoko Resto Putra yang dikutip oleh Mursid, memaparkan bahwa minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang peserta didik memiliki rasa ingin belajar yang tinggi maka ia akan cepat memahami hal tersebut karena rasa ingin tahu nya yang kuat. Jika peserta didik tidak mempunyai minat terhadap suatu pelajaran, akan menimbulkan kesulitan dalam belajar. Belajar disertai dengan minat akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik dan optimal, namun minat tanpa disertai usaha yang baik maka pembelajaran juga sulit untuk berhasil.²⁵

²³ Siagian, Roida Eva Flora. *Pengaruh minat dan kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. (Universitas Indraprasta PGRI:2012), hal. 123

²⁴ Wasti, sriana. *Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang.* (Padang: 2013)

²⁵ Mursid, Yushanafi. Perbedaan Minat dan Prestasi Belajar Pada Mata Diklat Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektronik Dengan Menggunakan Software Tutorial PLC Siswa kelas XI SMK Negeri Pengasih. (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 3

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa kertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa adanya dorongan.

Menurut Slameto terdapat lima indikator minat belajar, yaitu:

a) Perasaan senang

Apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap suatu pembelajaran maka dia akan belajar dengan sendirinya tanpa ada paksaan, tidak ada rasa bosan, dan berkeinginan untuk selalu hadir dan ikut serta dalam pembelajaran.

b) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik untuk melakukan atau mengikuti suatu kegiatan.

c) Keterlibatan peserta didik

Ketertarikan pada suatu kegiatan mengakibatkan seseorang senantiasa melakukan dan akan selalu ikut serta dalam kegiatan tersebut, misalnya dalam suatu kelompok belajar terdapat salah satu anggota yang antusias dalam diskusi, dia akan selalu aktif dalam setiap momen yang ada dalam kegiatan diskusi tersebut mulai dari tanya jawab, penyampaian argumen dan lain sebagainya.

d) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama.

Perhatian peserta didik merupakan konsentrasi terhadap pengamatan dan pengertian tanpa melakukan suatu hal lain. Peserta didik yang mempunyai

minat terhadap suatu hal dengan sendirinya mereka akan memperhatikan hal tersebut.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengkuti proses pembelajaran.²⁶ Belajar sendiri merupakan proses suatu perubahan dari apa yang belum tahu menjadi tahu, apa yang belum mengerti menjadi mengerti. UNESCO mengemukakan bahwa hasil belajar yang akan dicapai terdiri dari empat pilar:²⁷ (1) *learning to know* (belajar mengetahui), (2) *learning to do* (belajar melakukan sesuatu), (3) *learning to be* (belajar menjadi sesuatu), (4) *learning to live together* (belajar hidup bersama). Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan pada tingkah laku secara keseluruhan yang meliputi tiga aspek, yaitu:Aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif.

1) Aspek Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan berpikir, mengetahui, serta menyelesaikan masalah. Menurut Bloom ranah kognitif dibagi menjadi 6 tingkatan, yaitu: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sistesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation). Aspek kognitif membahas tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan proses mental yang berawal dari suatu pengetahuan menuju tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

²⁶ Sudjana, nana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdkarya Ofsett)

²⁷ Nurtanto, Muhammad. *Implementasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Siswa Di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Vol 5. 2015, hal. 354

- 2) Aspek Afektif yaitu, kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, serta apresiasi. Krathwohl menyebutkan terdapat lima tingkatan taksonomi afektif, yaitu : kemauan menerima, menanggapi, menghargai, konseptualisasi nilai, serta karakteristik nilai. Kemauan menerima merupakan suatu keinginan memperhatikan suatu keadaan dan bersiap menanggapi rangsangan, seperti keinginan mendapatkan nilai yang maksimal, berkeinginan menjelajah dunia lain dan sebagainya. Kemampuan menanggapi biasanya diwujudkan dengan bentuk partisipasi katif dalam suatu forum, misalnya aktif dalam kegiatan diskusi, aktif dalam menjawab pertanyaan dosen, aktif dalam sebuah organisasi, dan lain sebagainya. Menghargai, pada tingkat ini peserta didik semacam memberikan persetujuan kepada orang lain serta memberikan pendapat. Konseptualisasi nilai, peserta didik menempatkan seperangkat nilai-nilai kedalam sistem nilai yang di gunakan untuk menanggapi keadaan yang beragam. Karakterisasi nilai merupakan level tertinggi dalam tingkatan taksonomi afektif, karakterisasi nilai terjadi jika seseorang telah konsisten atau ajeg dalam melakukan suatu hal, sehingga bisa disebut juga sebagai karakteristik seseorang.
- 3) Aspek Psikomotorik, merupakan aspek yang mencakup hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Penilaian hasil belajar psikomotor dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu: melalui pengamatan langsung selama proses belajar mengajar (persiapan), setelah proses belajar (proses), dan beberapa waktu setelah selesai proses

belajar mengajar (produk). Tujuan pengukuran ranah psikomotor adalah memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah psikomotor khususnya pada tingkat imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi, juga dapat meningkatkan kemampuan gerak reflek, gerak dasar, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, gerak terampil, dan komunikasi non diskusi pada peserta didik.

Hasil pengajaran dapat dikatakan baik apabila terdapat ciriciri sebagai berikut : (1) Hasil pembelajaran tersebut tidak mudah hilang dan dapat di aplikasikan dalam kehidupan siswa, maka pembelajaran tersebut efektif. (2) Hasil tersebut merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik selama proses belajar mengajar akan mempengaruhi pandangan maupun cara berpikir peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan.²⁸

-

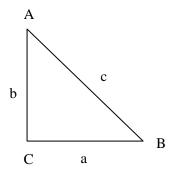
²⁸ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2008), hal 49-51

E. Materi Teorema Pythagoras

a) Pengertian Teorema Pythagoras

Teorema Pythagoras banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu di antaranya dalam bidang pertukangan. Seorang tukang yang akan membangun rumah biasanya mengukur lahan yang akan di bangun, tukang tersebut memastikan bahwa sudut-sudut bangunan benarbenar siku-siku dengan cara menggunakan segitiga dengan kombinasi ukuran sisi 60 cm, 80 cm, dan 100 cm.

Pythagoras merupakan salah seorang matematikawan yang berasal dari Yunani dan hidup pada tahun 570 SM-495 SM. Salah satu karya Pythagoras adalah teorema Pythagoras. Teorema tersebut menyatakan bahwa "kuadrat hipotenusa (panjang sisi miring) dari suatu segitiga siku-siku sama dengan jumlah kuadrat dari sisi siku-sikunya"



Keterangan:

Hipotenusa = sisi AB

Sisi siku-siku = sisi AC dan sisi BC

Sehingga berlaku:

Hipotenusa = jumlah kuadrat sisu siku-siku

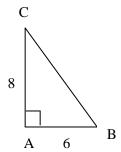
$$AB^2 = BC^2 + AC^2 \rightarrow c^2 = a^2 + b^2$$

Contoh:

Perhatikan gambar disamping!

Tentukan panjang sisi BC!

Jawab:



Berdasarkan gambar disamping maka berlaku rumus :

$$BC^2 = AB^2 + AC^2$$
dimana $AB = 6$ dan $AC = 8$, sehingga diperoleh :
$$BC = \sqrt{AB^2 + AC^2} = \sqrt{6^2 + 8^2} = \sqrt{36 + 64} = \sqrt{100} = 10$$

b) Menyelesaikan permasalahan nyata dengan Pythagoras

Beberapa masalah dalam kehidupan sehari-hari dapatdiselesaikan menggunakan teorema Pythagoras. Masalah dapat diselesaikan dengan mudah dengan cara membuat sketsa masalah ke dalam bentuk gambar terlebih dahulu.

Contoh:

Sebuah tangga disandarkan ke sebuah gedung pada tinggi 4 m dan jarak antara pangkal tangga dengan gedung 3 m.

Jawab :

Misalkan, tinggi gedung = BC = 4 m dan jarak antara pangkal tangga = AB = 3 m, maka panjang tangga adalah sebagai berikut :

$$AC = \sqrt{4^2 + 3^2} = \sqrt{25} = 5 m$$

Jadi, panjang tangga adalah 5 m.

F. Pengaruh Model Pembelajaran CPS Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang menitik fokuskan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah oleh siswa. Menurut penelitian yang dikaji oleh Elleva Meichika, menerangkan bahwa dalam penerapan konkritnya pada dunia pendidikan, penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving*

memberikan pengaruh terhadap ketertarikan atau minat siswa dalam belajar, pada hal ini siswa diberikan kebebasan untuk mengeluarkan ide-ide nya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru, bertindak lebih aktif dan berpikir kritis dalam pembelajaran.²⁹

Selaras dengan penelitian diatas, Penelitian lain yang dikaji oleh Sumartono dan Erik Yustari mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *Creative Problem Solving* hasil belajar siswa terbukti mengalami peningkatan. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* menuntut siswa untuk mengerahkan segala cara untuk menyelesaikan masalah secara kreatif, masing-masing siswa juga dilatih mengkonstruksi konsep matematis dari permasalah yang diberikan.³⁰

G. Penelitian Terdahulu

1. Zulyadaini, "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*Terhadap Kemampuan Pemacahan Masalah Matematis Siswa di SMA".

Dalam penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif dengan metode eksperimen menggunakan bentuk *quasi experimental design*". Cara pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan jumlah sampel kelompok eksperimen 40 siswa dan kelompok kontrol 38 siswa. Berdasarkan hasil *post test* diperoleh

²⁹ Elleva, Meichika Pratiwi Kriswandani, 2015, Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 2 Tuntang.

-

Sumartono dan Erik Yustari, 2014, *Penerapan Model Creative Problem Solving Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII SMP*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 2, No. 3, 2014, hal. 191.

bahwa hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menerapkan model *Creative Prolem Solving* lebih tinggi daripada siswa yang di ajar dengan model pembelajaran konvensional, ddengan rata-rata nilai 70,13 untuk kelas eksperimen dan rata-rata nilai 62,42 untuk kelas kontrol. ³¹

- 2. Muhammad Syazali yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran $Creative\ Problem\ Solving\$ Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis". Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen $Quasy\ Experimental\ Design$. Berdasarkan hasil perhitungan, menggunakan uji statistik ANAVA diperoleh t_{hitung} sebesar 10,54 dan t_{tabel} sebesar 3,07. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran $Creative\ Problem\ Solving\$ Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. 32
- 3. Andryas Dewi Pratiwi "Keefektifan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dengan Teknik *Probing Prompting* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016". Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *The Solomon Four Group Design*, mengambil sampel 4 kelas dengan menggunakan teknik *Cluster Random*

³¹ Zulyadaini, "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SMA", (Jambi : 2017)

-

³² Muhamad Syazali, "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis". (Lampung: 2015)

Solving. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes tulis. Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan uji-t, hasil anlisis diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* efektif terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi siswa. 33

- 4. Ririn Puji Astuti "Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Pada Siswa Kelas IV SDN Jontro". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika melalui model pembelajaran Creative Problem Solving. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN Jontro dengan jumlah 24 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa, dilihat dari indikator aktivitas belajar siswa, dan perhatian siswa terhadap penjelasan guru.³⁴
- 5. Anita yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran *Creative Problem Solving*Terhadap Peningkata Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII
 SMP Negeri 9 Kendari Dalam Pembelajaran Matematika". Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Kendari terdiri dari 11 kelas dan dipilih sampel sebanyak 2 kelas, instrumen penelitian

³³ Andryas Dewi Pratiwi, "Keefektifan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dengan Teknik Probing Prompting Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 5 Surakarta", (Surakarta : 2016)

³⁴ Riein Puji Astuti, "Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Pada Siswa Kelas IV", (Surakarata : 2013)

berbentuk tes uraian. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berpikir kreatif matematik siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*lebih baik dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,81 dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,74.³⁵

Dari pemaparan diatas peneliti membuat kesimpulan dalam bentuk tabel.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Masalah	Metode	Hasil
1	Zulyadaini	Pengaruh	Kemampuan	Kuantitatif	Kemampuan
	-	Model	Pemecahan		pemecahan
		Pembelajaran	Masalah		masalah
		Creative	Matematis		matematis
		Problem	siswa		siswa yang
		Solving			menerapkan
		Terhadap			model
		Kemampuan			Creative
		Pemecahan			Prolem
		Masalah			Solving lebih
		Matematis			tinggi daripada
		Siswa di			siswa yang di
		SMA			ajar dengan
					model
					pembelajaran
					konvensional,
					dengan rata-
					rata nilai 70,13
					untuk kelas
					eksperimen
					dan rata-rata
					nilai 62,42
					untuk kelas
					kontrol
2	Muhamma	Pengaruh	Kemampuan	kuantitatif	Menggunakan
	d Syazali	Model	Pemecahan		uji statistik
		Pembelajaran	Masalah		ANAVA
		Creative			diperoleh

³⁵ Anita, "Pengaruh Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP", (Kendari : 2015)

		Problem Solving Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	Matematis		thitung sebesar 10,54 dan ttabel sebesar 3,07 Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis
3	Andryas Dewi Pratiwi	Keefektifan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dengan Teknik Probing Prompting Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016	Hasil Belajar Ekonomi Siswa	Kualitatif	hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving dengan teknik Probing Prompting efektif terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi siswa
4	Ririn Puji Astuti	Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran	Aktivitas Belajar Matematika Siswa	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa,

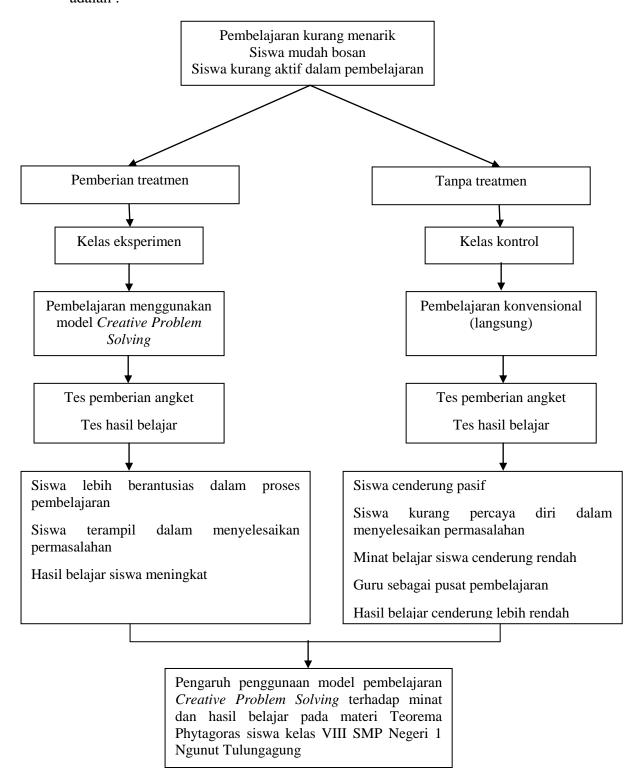
		Creative Problem Solving Pada Siswa Kelas IV SDN Jontro			dilihat dari indikator aktivitas belajar siswa, dan perhatian siswa terhadap penjelasan guru.
5	Anita	Pengaruh Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Kendari Dalam Pembelajaran Matematika	Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa	Kuantitatif	Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berpikir kreatif matematik siswa yang menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving lebih baik dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,81 dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,74.

H. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran matematika sering kita jumpai beberapa permasalahan, diantaranya pembelajaran yang kurang menarik, hal tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa sehingga siswa tidak dapat menerima materi secara optimal. Sampai saat ini siswa hanya mengenal dan terbiasa dengan metode ceramah yang disampaikan oleh guru, akibatnya siswa terkadang merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya variasi model pembelajaran untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa sehingga akan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* memungkinkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran, memberikan ruang bagi siswa untuk dapat menyelesaiakan masalah berdasarkan pemahaman masing-masing siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna. Model pembelajaran ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, saling bekerjasama dalam kelompok, berlatih menyalurkan ide-ide untuk menyelesaikan sebuah masalah. Melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi Teorema Pythagoras kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah :



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir