

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen penting dalam kehidupan. Salah satu hal yang penting dalam pendidikan yaitu kegiatan belajar. Menurut Slameto (2013) belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jika demikian, sebagai hasil belajar akan ada perubahan tingkah laku dalam diri seseorang. Salah satu bentuk perubahan tingkah laku dari hasil belajar siswa yaitu perubahan dalam diri siswa berlangsung secara berkesinambungan. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan selanjutnya, kemudian akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya. Misalnya, jika siswa belajar memecahkan masalah pada soal, maka dia akan mengalami perubahan dari tidak mempunyai kemampuan memecahkan masalah menjadi punya kemampuan tersebut. Perubahan tersebut perlu diarahkan guru agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun tujuan yang perlu dicapai dalam pembelajaran matematika menurut Depdiknas mengenai permendiknas nomor 22 tahun 2006 tujuan pembelajaran matematika antara lain: (1) memahami konsep matematika, (2) menggunakan penalaran, (3) memecahkan masalah, (4) mengkomunikasikan gagasan, dan (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Salah satu

kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa yaitu kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan menemukan solusi masalah dengan proses menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya dalam situasi yang baru dikenal. Polya (2004) menyatakan bahwa pemecahan masalah dalam matematika terdiri dari empat tahapan pokok, yaitu: memahami masalah (*understanding the problem*), menyusun rencana (*devising a plan*), melaksanakan rencana (*carrying out the plan*), dan memeriksa kembali (*looking back*).

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting dalam matematika, karena proses pemecahan masalah melatih siswa untuk mengambil keputusan yang membutuhkan kemampuan berpikir logis, rasional, kreatif, dan kritis. Pada kehidupan nyata ketika siswa dihadapkan pada masalah dengan kemampuan pemecahan masalah yang dimilikinya, siswa tersebut dapat mengambil keputusan yang tepat. Keputusan atau solusi yang tepat didapat dengan menerapkan langkah-langkah pemecahan masalah yaitu dari memahami masalah sampai memeriksa kembali. Namun tidak semua soal menjadi masalah bagi siswa, menurut As'ari (dalam Shoimin, 2014) suatu soal dapat menjadi masalah bila memenuhi 4 syarat, yaitu : siswa belum mengetahui cara penyelesaian soal tersebut, materi prasyarat sudah diperoleh siswa, penyelesaian soal terjangkau oleh siswa, dan siswa berkehendak untuk menyelesaikannya.

Pada kenyataannya siswa belum terbiasa menggunakan proses pemecahan masalah untuk menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga siswa akan kesulitan dalam menghadapi suatu masalah yang tidak bisa diselesaikan dengan rumus umum. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas diharapkan

guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna dan mampu dalam mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Model *Learning Activity and Problem Solving-heuristic* atau disebut dengan model *LAPS-Heuristic* adalah salah satu alternatif yang dapat diterapkan karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, melalui masalah non rutin dalam kehidupan sehari-hari. Model *LAPS-Heuristic* menstimulasi siswa dalam berpikir yang dimulai dari memahami masalah sampai memeriksa kembali jawaban sehingga siswa dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran. Model *LAPS- Heuristic* menuntun siswa untuk memecahkan masalah dengan petunjuk berupa bentuk pertanyaan atau perintah pada setiap langkah-langkah pemecahan masalah. Tujuan dari model *LAPS-Heuristic* menyederhanakan masalah agar mengarahkan siswa dalam menemukan ide dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, melalui penerapan model *LAPS-Heuristic* dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis dalam menyelesaikan suatu masalah non rutin.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2015) di kelas VIII E SMP Negeri 22 Semarang menyimpulkan bahwa karakter kedisiplinan dan kemampuan pemecahan peserta didik meningkat, serta kemampuan pemecahan masalah peserta didik mencapai KKM melalui *LAPS- Heuristik*. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Yuliati (2015) menyimpulkan bahwa penerapan metode *LAPS-Heuristic Model Polya* terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar dan kognitif

siswa pada pokok bahasan aljabar kelas VII B SMP Angkasa Adi Soemarmo, Colomadu Karanganyar yang diukur dari hasil observasi dan hasil tes akhir setiap siklus. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh penerapan model *LAPS-Heuristic* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 2 Baturaden.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana capaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mengikuti model *LAPS-Heuristic*.
2. Bagaimana capaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.
3. Apakah ada pengaruh penerapan model *LAPS-Heuristic* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 2 Baturraden.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui capaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mengikuti model *LAPS-Heuristic*.
2. Mengetahui capaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

3. Mengetahui ada pengaruh penerapan model *LAPS-Heuristic* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 2 Baturraden.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi siswa

Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan memberikan suasana yang baru dalam pembelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Menjadi bahan masukan bagi guru untuk dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

3. Bagi Sekolah

Menjadi bahan informasi untuk mengembangkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan dan menjadikan bahan masukan mengenai model pembelajaran yang digunakan nantinya sebagai calon pendidik.