

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Kajian Teoritis

1. Pengaruh

Pengaruh menurut Surakhmad (2012:1) ialah kekuatan dari orang atau benda dan gejala yang memberikan perubahan sehingga terbentuk kepercayaan. Sedangkan menurut istilah merupakan suatu kekuatan atau daya yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta sesuatu dialam sehingga mempengaruhi segala sesuatu disekitarnya.

Khasanah (2022:57) mengemukakan pengaruh adalah suatu kekuatan atau daya yang ditimbulkan dari sesuatu baik itu berupa watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang sehingga mempengaruhi lingkungan di sekitarnya.

Jadi pengaruh merupakan sesuatu yang memberikan perubahan baik berupa watak, orang, benda, dan perbuatan seseorang sehingga memberikan pengaruh dilingkungan sekitarnya. Pengaruh terjadi karena adanya yang mempengaruhi dan dipengaruhi.

Pengaruh yang dimaksudkan pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *snake and ladder* terhadap kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika siswa. Kajian ini lebih berpusat kepada pembelajaran yang mampu membawa perubahan pada diri siswa untuk menuju ke arah yang lebih baik atau positif yang

sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika pengaruh yang diberikan adalah pengaruh positif maka siswa akan berubah menjadi lebih baik.

2. Model pembelajaran

Octavia (2020:12) mengatakan model pembelajaran merupakan prosedur atau pola sistem yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan yang didalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, Model pembelajaran merupakan rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan yang jelas.

Menurut Darmadi (2017:42) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar. Model pembelajaran bisa juga disebut sebagai rancangan pembelajaran karena sebagai panduan dalam mengajar sehingga mempermudah

guru menyampaikan materi di kelas supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Menurut Isrok'atun (2021:27) model pembelajaran adalah pola desain pembelajaran yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengkonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu Isrok'atun, (2021:36) mengatakan model pembelajaran adalah suatu pola rancangan yang menggambarkan proses interaksi siswa dengan guru, yang mengacu pada sintak pembelajaran mulai dari awal sampai akhir dengan menerapkan berbagai macam cara kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran yang telah dijelaskan dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan prosedur atau pola sistem dalam mengorganisasikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru supaya bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah kelompok. Pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh sifat

dari materi yang akan diajarkan, dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran serta tingkat kemampuan peserta didik. Oleh karena itu seorang guru perlu memahami model pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Pada umumnya model pembelajaran yang baik memiliki ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum diantaranya sebagai berikut:

- a. Memiliki prosedur yang sistematis. Sebuah model pembelajaran harus memiliki prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa yang didasarkan pada asumsi tertentu.
- b. Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model pembelajaran memilih tujuan khusus yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang diamati.
- c. Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model pembelajaran
- d. Mengukur keberhasilan, yaitu menggambarkan dan menjelaskan hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.

- e. Interaksi dengan lingkungan yaitu menerapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dengan lingkungan (Darmawan, 2018:4).

3. Model pembelajaran *Creative Problem Solving*

a. Pengertian *Creative Problem Solving*

Ariani dkk (2020:75) menyatakan model *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang memusatkan kepada keterampilan memecahkan masalah secara kreatif. Peserta didik diberikan pertanyaan, dan mereka menindaklanjuti permasalahan tersebut dengan keterampilan dalam memilih serta mengemukakan pendapat. Suatu model dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada keterampilan psikomotorik peserta didik untuk memecahkan permasalahan dengan melakukan keterampilan memilih dengan mengembangkan argumennya serta memecahkan masalah dengan proses berfikir.

Krisno (2016:104) mengemukakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang di ikuti dengan penguatan keterampilan. Model pembelajaran ini menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Selain untuk meningkatkan kemampuan memecahkan

masalah bagi siswa, model ini juga melatih siswa untuk mempunyai keterampilan yang bagus dalam memecahkan masalah.

Isrok'atun (2021:149) menyatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah dan berfikir kritis, melalui proses berfikir divergen dan konvergen. Proses berfikir divergen melahirkan suatu kreativitas berfikir siswa dalam memahami dan menyelesaikan suatu masalah. Sedangkan proses berfikir konvergen melahirkan suatu keputusan solusi yang tepat untuk masalah yang dihadapi.

Jadi berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang memusatkan pada kemampuan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan yang bertujuan melatih siswa sehingga memiliki keterampilan yang baik dalam memecahkan masalah.

b. Karakteristik model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Steiner (Nur dan Masita, 2022:19) terdapat tiga karakteristik *Creative Problem Solving* yakni:

- 1) Menyelesaikan suatu problem, dimulai dari proses *recursive* (pengulangan), *revised* (peninjauan kembali), dan *redefined* (pendifisian ulang).
- 2) Memerlukan proses berfikir divergen dan konvergen

- 3) Menggagas suatu pemikiran yang bersifat prediktif serta dapat merangsang ke tahap berfikir logis selanjutnya

c. Tujuan model *Creative Problem Solving*

Menurut Amin dkk (2022:131) indikator yang terdapat dalam model *creative problem solving*, diantaranya:

- 1) Siswa dapat menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah
- 2) Siswa dapat menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah
- 3) Siswa dapat mengevaluasi dan menyaksikan kemungkinan tersebut dengan kriteria yang ada
- 4) Siswa dapat memilih suatu pilihan solusi yang optimal
- 5) Siswa dapat mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.

d. Langkah-langkah model pembelajaran menurut Shoimin (2014:57)

ada empat langkah diantaranya:

- 1) Klarifikasi masalah yang meliputi pemberian penjelasan pada peserta didik mengenai masalah yang diajukan sehingga dapat dipahami penyelesaian seperti apa yang diharapkan.
- 2) Pengungkapan pendapat meliputi kebebasan pendapat bagi peserta didik dalam mengungkapkan pendapatnya mengenai strategi penyelesaian masalah

- 3) Evaluasi dan pemilihan dimana setiap peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya mengenai strategi mana yang cocok untuk suatu permasalahan
- 4) Implementasi yaitu penerapan dari strategi yang dipilih sampai menemukan penyelesaian dari masalah yang diberikan.

e. Kelebihan dan kekurangan model *creative problem solving*

Menurut Nur dan Masita (2022:22) kelebihan dari model pembelajaran *creative problem solving* adalah:

- 1) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
- 2) Berpikir dan bertindak kreatif
- 3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- 4) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- 6) Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
- 7) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Sedangkan kekurangan model *creative problem solving* menurut Shoimin (2014: 57-58) yakni:

- 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini.

- 2) Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

Menurut Ariani dkk (2020:88) kekurangan model ini yakni:

- 1) Membutuhkan relatif waktu yang lebih lama dan banyak daripada metode pembelajaran yang lain.
- 2) Pokok bahasan sulit dalam menerapkan metode CPS, sehingga membuat peserta didik sulit untuk mengamati, melihat, disini dialaminya akan menjadi lebih baik lagi dan akan memberikan yang terbaik.
- 3) Peserta didik mengalami kesulitan dalam mencari masalah yang aktuak dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Masalah yang tidak relevan dan didalamnya mencakup beberapa materi pelajaran yang akan dijadikan nya lebih baik lagi materi pembelajaran
- 5) Suatu masalah tingkat kesulitannya dengan berfikir peserta didik memerlukan keterampilan dan kemampuan guru.
- 6) Mengubah kebiasaan peserta didik belajar merupakan kesulitan tersendiri untuk peserta didik menerima informasi tersebut dari guru.

f. Hal yang perlu diperhatikan dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Isrok'atun (Hanifah, 2015:22), ada tiga komponen utama yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menemukan fakta yaitu, dalam menemukan fakta hal yang perlu diperhatikan yaitu penggambaran suatu masalah, mengumpulkan, dan meneliti data yang relevan
- 2) Menemukan gagasan, proses penemuan gagasan yang perlu diperhatikan yaitu banyak gagasan yang diungkap oleh siswa sehingga perlu analisis gagasan yang logis sehingga relevan dengan masalah yang dihadapi siswa.
- 3) Menemukan solusi, selama menemukan solusi, siswa dan guru melalui berbagai cara untuk benar-benar memilih satu solusi yang tepat dan relevan dengan masalah. Guru dan siswa memerlukan berbagai pertimbangan untuk memutuskan solusi yang logis.

4. Media Pembelajaran

Menurut Nurfadhillah (2021:15) media pembelajaran merupakan benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan. Media pembelajaran sebagai alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan kegiatan belajar mengajar di kelas dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Kustandi & Daddy (2020:6) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan

pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sedangkan menurut Jalinus (2016:4) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Jadi media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan diharapkan bisa menambah semangat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Media pembelajaran mampu membangkitkan dan membawa pembelajaran kedalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Media berpengaruh terhadap semangat belajar siswa dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup yang nantinya berdampak kepada peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, namun masih ada guru yang tidak menggunakan media dalam mengajar. Masih banyak sekolah-sekolah yang tidak menyediakan media pembelajaran, jadi ketika guru ingin menggunakan media pembelajaran harus mempersiapkan sendiri itulah salah faktor yang membuat guru tidak menggunakan media ketika mengajar.

Penggunaan media yang tepat akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran sebagai alat peraga yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar oleh guru ketika menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan seperti membangkitkan minat terhadap mata pelajaran, menghindari kebosanan dan kejenuhan, mengatasi berbagai hambatan pemahaman, memudahkan penyampaian informasi, dan memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi (Rahmawati dan Sukhriyatun, 2020:185).

Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan dalam proses belajar mengajar dikelas. Ada banyak macam media yang bisa digunakan oleh guru, maka guru harus bisa berusaha memilihnya dengan benar supaya dapat digunakan dengan tepat sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

5. Media Permainan *Snake and Ladder* atau Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan dua dimensi untuk anak-anak dan memiliki ciri terdapat kotak-kotak kecil, ular tangga dan cara mainnya menggunakan dadu. Menurut Agustina (2020) Permainan ular tangga merupakan permainan yang menggunakan papan bergambar berbentuk kotak-kotak bertuliskan angka, akan tetapi pembuatan bidak bisa disesuaikan dengan fungsi dan tujuan permainan dan tidak ada aturan yang pasti. Permainan ini menggunakan dadu yang mempunyai 6 sisi.

Juniantoro dkk. (2021:513) permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Melalui permainan ini siswa didorong untuk melakukan dan mengetahui hasil belajar yang akan dicapai sehingga siswa secara aktif melakukan pembelajaran ini. Dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan karena belajar sambil bermain membuat siswa tidak sukar dan bersemangat untuk belajar.

Permainan ular tangga dapat dijadikan media dalam pembelajaran. Dalam permainan ini apabila siswa mampu menyelesaikan soal yang ada dikotak, maka bisa naik tangga jika salah maka akan turun tangga. Permainan ular tangga mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan baik, terutama dalam menjawab soal berupa pengetahuan yang mereka pelajari. Siswa juga belajar dan berlatih memahami suatu strategi berfikir yang tepat dan cepat. Ratnaningsih (2014:6) mengemukakan manfaat media permainan ular tangga yaitu:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.

- c. Membuat lingkungan permainan yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Mengenal kalah dan menang
- e. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran

Setiap permainan pasti memiliki kekurangan dan kelebihan, seperti permainan ini. Menurut Melsi (2015:12) permainan ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan yang diantaranya sebagai berikut:

Kelebihan permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- a. Permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai permainan.
- b. Melatih keterampilan kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
- c. Melatih kerjasama
- d. Memotivasi siswa untuk terus belajar, karena belajar itu menyenangkan dan mengasyikan, bukan hanya harus terfokus pada lembar soal ulangan
- e. Media ular tangga sangat efektif untuk mereview pelajaran yang telah diajarkan
- f. Media ini praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan
- g. Dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam ketika menggunakan media pembelajaran.

- h. Siswa menjawab pertanyaan dengan serius jika mereka berhenti di kotak pertanyaan
- i. Media ini disukai oleh siswa karena terdapat gambar yang menarik dan berwarna

Kekurangan permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- a. Membutuhkan persiapan yang matang agar sesuai dengan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- b. Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain
- c. Penggunaan media ular tangga membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa
- d. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran
- e. Ketika siswa tidak memahami aturan permainan, kekacauan bisa terjadi.
- f. ketika siswa turun tangga maka mungkin akan mendapatkan jenis soal yang sama ketika naik tangga.
- g. Siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain

Setiap permainan mempunyai peraturan dalam bermain, aturan dalam permainan snake ladder atau ular tangga yaitu:

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

- b. Para pemain diundi untuk memilih urutan siapa yang main terlebih dahulu
- c. Pemain mengocok dan melempar dadu. Lalu melangkah pada kotak sesuai jumlah titik pada dadu
- d. Jika pemain mendapat dadu dengan titik 6, maka pemain boleh mengocok dadu kembali
- e. Jika bidak berhenti pada gambar tangga akan mendapat kartu pertanyaan
- f. Jika bisa menjawab pertanyaan yang ada pada kartu maka bidak anak naik kekotak tempat ujung tangga ber akhir. Jika tidak bisa menjawab maka bidak tetap berada di kotak.
- g. Jika bidak berhenti pada gambar kepala ular akan diberi kartu pertanyaan
- h. Jika bisa menjawab pertanyaan maka bidak boleh tetap di kotak tersebut. Jika tidak bisa menjawab pertanyaan maka bidak harus turun ke kotak yang bergambar ekor ular.
- i. Mengerjakan soal siswa diberi waktu 5 menit.

6. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan

Gambar 2.1 permainan snake and ladder

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan

media permainan *Snake and Ladder* adalah model pembelajaran yang menekankan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah, dengan berbantuan media permainan *snake and ladder* atau ular tangga. Permainan ular tangga yang digunakan berbeda dengan permainan ular tangga biasa digunakan pada umum. permainan ini di modifikasi secara khusus yaitu dengan menambahkan beberapa peraturan khusus dalam bermain. Dalam bidak permainan ular

tangga terdapat kartu soal di bidak atau kotak yang bergambar ular maupun gambar tangga, kemudian siswa diperintah untuk menjawab soal tersebut. Siswa dihadapkan dengan masalah yang ada di kotak permainan ular tangga, siswa harus menjawab setiap pertanyaan yang ada di kotak yang dilaluinya. Dengan melewati setiap soal yang ada membuat siswa berusaha semampu mereka untuk memecahkan masalah yang terdapat di setiap kotak dan siswa dituntut untuk ikut dalam setiap pemecahan masalah yang ada, sehingga siswa dapat memahami soal atau masalah yang ada di setiap kotak dalam permainan ini.

Model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan permainan snake and ladder mengajarkan siswa untuk menguji, mengasah dan mengembangkan kemampuan berfikir secara aktif melalui bermain sehingga mampu menyelesaikan suatu permasalahan. Selain siswa mampu memecahkan masalah siswa juga mendapatkan pengalaman yang nyata dari langkah-langkah penyelesaian yang dilakukannya. Langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan permainan *Snake and Ladder* adalah sebagai berikut:

a. Klasifikasi masalah

Dalam tahap ini siswa diberikan penjelasan terkait masalah yang harus dipecahkan yaitu soal cerita materi pecahan. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian guru

menjelaskan peraturan dalam bermain snake and ladder atau ular tangga.

b. Pengungkapan pendapat

Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bermain permainan snake and ladder atau ular tangga secara bergantian dengan kelompok lainnya. Ketika siswa memperoleh kartu pertanyaan siswa diarahkan untuk berdiskusi dengan kelompoknya terkait strategi yang sesuai untuk memecahkan masalah soal cerita tersebut. Setiap anggota kelompok bebas mengungkapkan pendapatnya masing-masing.

c. Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap ini siswa bersama kelompoknya meninjau kembali pendapat dari kelompoknya dan memilih strategi terbaik yang cocok digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut

d. Implementasi

Siswa bersama dengan kelompoknya menerapkan strategi yang sudah pilih untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi yaitu menyelesaikan soal cerita.

Dalam akhir pembelajaran semua siswa mengerjakan soal posttest secara individu untuk melihat kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa kelas V.

7. Kemampuan Pemecahan masalah

Setiap orang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Menurut Susanto (2015:19) pemecahan masalah merupakan proses penerimaan masalah sebagai tantang untuk menyelesaikannya. Sedangkan Menurut Polya dalam (Nurlova, 2018: 12) mengatakan bahwa pemecahan masalah merupakan mencoba mencari jalan keluar dari sesuatu tujuan yang tidak begitu mudah dicapai dengan segera.

Menurut Sarmiento, Alfonso & Conde, (Asfar dan Sarif, 2018:7) dalam pemecahan masalah, diharapkan siswa memahami proses menyelesaikan masalah, menjadi terampil dalam memilih dan mengidentifikasi kondisi dan konsep yang relevan, mencari generalisasi, merumuskan rencana prosedur yang memadai untuk penyelesaian dan mengorganisasikan keterampilan yang dimiliki sebelumnya. Jadi pemecahan masalah merupakan suatu proses dimana harus mencoba mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan supaya bisa teratasi.

Pemecahan masalah merupakan salah satu metode yang tepat untuk mempelajari dan mengerjakan matematika. Siswa yang mempunyai keterampilan dalam memecahkan masalah, memiliki keuntungan dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah matematika maupun masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya, yaitu memahami masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, dan memeriksa kembali pemecahan masalah. Dengan langkah-langkah pemecahan masalah Polya, diharapkan siswa mampu lebih runtut dan terstruktur dalam memecahkan masalah matematika. Supaya siswa lebih terampil dalam menyelesaikan masalah, yaitu terampil dalam menjalankan prosedur-prosedur dalam menyelesaikan masalah secara cermat dan cepat (Rahmawati, 2022:30).

Menurut Leblance (Jacob, 2011:2) dalam pemecahan masalah individu memerlukan struktur proses untuk mendukungnya dalam situasi tertentu. Siswa harus menguasai langkah-langkah penyelesaian masalah untuk membantu siswa memecahkan masalah dengan lebih mudah. Berikut ini merupakan langkah-langkah dan indikator pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal cerita matematika menurut prosedur lablance.

a. Memahami masalah

Memahami masalah adalah langkah pertama yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Dalam (Camellia, 2020:10) polya menyatakan tahap memahami masalah yaitu siswa perlu mengidentifikasi apa yang saja yang diketahui, apa saja yang ada, jumlah, hubungan dan nilai-nilai yang terkait serta apa yang sedang dicari. Jadi, yang harus siswa lakukan

pada tahap ini yaitu menentukan apa saja yang diketahui, dan apa yang ditanyakan pada soal tersebut dan siswa menjelaskan dengan kalimatnya sendiri. Berikut ini merupakan indikator peecahan masalah pada tahap memahami masalah.

- 1) Siswa dapat menuliskan apa saja yang diketahui dalam soal
- 2) Siswa dapat menuliskan apa yang ditanyakan dalam soal.

b. Memilih cara untuk menemukan jawaban

Tahap memilih cara untuk menemukan jawaban adalah langkah kedua yang digunakan untuk pemecahan masalah. Menurut Polya (dalam Camellia, 2020:10) pada tahap ini siswa perlu mengidentifikasi operasi yang terlibat serta strategi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

c. Memecahkan masalah

Tahap memecahkan masalah adalah langkah ketiga yang dilakukan untuk pemecahan masalah. Dalam (Camellia, 2020:10) Polya mengatakan “ apa yang diterapkan tergantung apa yang telah direncanakan sebelumnya termasuk mengertikan informasi yang diberikan kedalam bentuk matematika dan melaksanakan strategi selama proses dan perhitungan yang berlangsung. Jadi, siswa melakukan proses

perhitungan pemecahan masalah dengan strategi yang telah dipilih sebelumnya.

Siswa dikatakan mampu memecahkan masalah apabila siswa dapat menuliskan dan menyebutkan rangkaian perhitungan dengan tepat. Siswa dikatakan kurang mampu memecahkan masalah apabila siswa dapat menuliskan dan menyebutkan rangkaian perhitungan dengan kurang lengkap atau tepat. Siswa dikatakan tidak mampu memecahkan masalah apabila siswa tidak dapat menuliskan dan tidak dapat menyebutkan rangkaian perhitungan.

d. Memeriksa penyelesaian soal dan hasil

Tahap memeriksa penyelesaian soal dan hasil adalah langkah ke empat yang digunakan untuk pemecahan masalah. Sebagaimana yang dinyatakan Polya (Camellia, 2020 : 10) aspek yang perlu diperhatikan dalam memeriksa penyelesaian soal yaitu mengecek kembali semua informasi yang penting yang telah teridentifikasi, mengecek semua perhitungan yang sudah terlibat, mempertimbangkan solusi yang logis, melihat alternatif penyelesaian yang lain dan membaca pertanyaan kembali dan bertanya kepada diri sendiri apakah pertanyaannya sudah benar-benar terjawab. Jadi, pada tahap ini siswa perlu melakukan refleksi yaitu mengecek atau menguji solusi yang telah diperoleh (menarik kesimpulan).

indikator pemecahan masalah pada tahap memeriksa penyelesaian soal dan hasil yaitu Siswa dapat menuliskan jawaban akhir (menarik kesimpulan) sesuai dengan kalimat matematika dan dengan hasil yang benar

8. Soal Cerita Matematika

Siswa sering mengalami kesulitan pemecahan masalah ketika mengerjakan soal cerita matematika. Menurut Dharma, Suarjana & Suartama (Ndek, Vivi, dan Sumadji. 2022: 91), soal cerita adalah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dalam bentuk kalimat bermakna dan mudah dipahami, dan dalam mencari penyelesaiannya dapat menggunakan kalimat matematika yaitu kalimat yang memuat operasi-operasi hitung sebuah bilangan.

Fitria (2013) juga berpendapat bahwa soal cerita adalah soal-soal yang disajikan dengan cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang bermanfaat untuk melatih proses berfikir matematis dan analitis siswa serta melatih kemampuan perhitungan siswa. Penguasaan konsep materi, kemampuan memahami bahasa, membuat model matematika, melakukan perhitungan atau operasi dan menentukan jawaban akhir yang sesuai dengan apa yang ditanyakan, merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa untuk menyelesaikan soal cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa soal cerita adalah soal-soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang berguna melatih proses berfikir serta melatih kemampuan berhitung siswa dengan mencari penyelesaiannya menggunakan kalimat matematika.

Soal cerita matematika bertujuan untuk supaya siswa mau belajar serta berfikir deduktif, mengetahui korelasi, dan manfaat matematika kemudian dapat mengimplementasikan, dan memiliki keterampilan dalam menguasai konsep matematika dengan kuat (Muckromin dan Fatoni, 2022:62).

Jonassen (Muckromin dan Fatoni, 2022:64) menjelaskan, menyelesaikan soal cerita adalah kegiatan pemecahan permasalahan. Masalah dalam soal cerita bisa diselesaikan melalui proses yang terdapat berbagai tahap yang logis dan benar untuk mendapatkan jalan keluar. Dalam menyelesaikan soal cerita matematika tidak hanya memperoleh hasil jawaban soal yang ditanya, namun yang lebih penting siswa mampu mengenali dan menguasai proses berfikir maupun tahapan-tahapan untuk mendapatkan jawaban soal tersebut.

Siswa dikatakan bisa menyelesaikan soal cerita apabila melewati empat langkah penyelesaian diantaranya, memahami soal, membuat model matematika, melakukan komputasi, dan menarik kesimpulan. Siswa akan mendapat pengalaman dalam menggunakan

pengetahuan serta kemampuan yang sudah dimiliki untuk diterapkan dalam menyelesaikan soal cerita. Pengalaman akan memunculkan adanya kemampuan menyelesaikan soal. Menyelesaikan soal cerita bisa membantu siswa dalam memperoleh pendidikan yang penuh informasi dan melatih siswa berfikir kritis (Nurdiana dkk, 2021)

Kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika antara lain: (1) menulis aspek yang diketahui, (2) menulis aspek pertanyaan, (3) membuat model matematika, (4) menyelesaikan model matematika, dan (5) menjawab soal (Wahyuddin dan Ihsan, 2016:112).

9. Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Permainan *Snake and Ladder*

Permainan *snake and ladder* atau ular tangga dimainkan secara berkelompok, pada pembelajaran matematika menggunakan media permainan *snake and ladder* mempunyai peraturan khusus dalam bermain. Jadi selama bermain *snake and ladder* siswa harus memperhatikan dan menaati peraturan yang berlaku, aturan dalam permainan *snake and ladder* atau ular tangga ini yaitu:

- a. Pertama guru menjelaskan materi yang diajarkan siswa menyimak penjelasan guru.

- b. Setelah selesai menjelaskan materi guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- c. Para pemain diundi untuk memilih urutan siapa yang main terlebih dahulu
- d. Dalam satu kelompok terdapat 5 anak, 1 anak sebagai ketua yang menjalankan pion, 3 anak bertugas mengerjakan soal, dan 1 anak sebagai timer
- e. Para pemain diundi untuk memilih urutan siapa yang main terlebih dahulu
- f. Pemain mengocok dan melempar dadu. Lalu melangkah pada kotak sesuai jumlah titik pada dadu
- g. Jika pemain mendapat dadu dengan titik 6, maka pemain boleh mengocok dadu kembali
- h. Jika bidak berhenti pada gambar tangga akan mendapat kartu pertanyaan
- i. Jika bisa menjawab pertanyaan yang ada pada kartu maka bidak anak naik kekotak tempat ujung tangga berakhir. Jika tidak bisa menjawab maka bidak tetap berada di kotak.
- j. Jika bidak berhenti pada gambar kepala ular akan diberi kartu pertanyaan
- k. Jika bisa menjawab pertanyaan maka bidak boleh tetap di kotak tersebut. Jika tidak bisa menjawab pertanyaan maka bidak harus turun ke kotak yang bergambar ekor ular.

- l. Ketika mengerjakan soal siswa diberi waktu 5 menit
- m. Kelompok yang sampai finish terlebih dahulu adalah pemenangnya

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian relevan yang menerapkan model *Creative Problem Solving* yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Putri Ramadani (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas IV di SD Negeri 06 Padang Besi Kota Padang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam mata pelajaran matematika siswa kelas IV di SD Negeri 06 Padang Besi Kota Padang.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, meneliti kemampuan pemecahan masalah, dan instrumen penelitian berupa tes non-objektif. Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada judul dan media yang digunakan. Dalam penelitian terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan media permainan Snake Ladders.

Kedua, penelitian yang dilakukan Wayan Maretayani dkk (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Permainan Snakes And Ladders Terhadap Kompetensi Pengetahuan

Matematika Siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran problem solving berbantuan permainan snakes and ladders berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III SD Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Timur.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media permainan snakes and ladders, jenis penelitian eksperimen. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada judul, variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian terdahulu variabel bebasnya model pembelajaran *problem solving* dan variabel terikat nya kompetensi pengetahuan matematika siswa. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan variabel bebasnya model pembelajaran creative problem solving dan variabel terikat nya adalah kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Wahyu Wulandari (2018) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Didukung Media Benda Nyata Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Yang Berkaitan Dengan Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas III SDN Melis Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan siswa memecahkan masalah pecahan sederhana menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* didukung media benda nyata mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 84,00. Yang sebelumnya ketika menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa didukung media cenderung rendah dengan nilai rata-rata 69, 18. Kesimpulan terdapat

pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah pecahan sederhana menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, instrumen tes berupa soal uraian. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah judul, media, dan materi. Media yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah media benda nyata, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media permainan snakes ladders. Materi pada penelitian terdahulu adalah pecahan sederhana kelas III, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah materi pecahan campuran kelas V.

Keempat, penelitian yang dilakukan Halimah dkk (2021) dengan judul Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Soal Cerita Matematika Di SD Negeri Banyuanyar 3 Surakarta. Hasil penelitiannya kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan kategori tinggi mampu menyelesaikan tes soal cerita dengan dengan baik. Peserta didik dengan kategori sedang mampu menyelesaikan soal cerita dengan baik, namun masih salah dalam menghitung pada penyelesaiannya. Sedangkan peserta didik dengan kategori rendah belum mampu menyelesaikan tes soal cerita dengan baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti kemampuan pemecahan masalah pada soal cerita matematika. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan

terletak pada judul dan jenis penelitiannya. Pada penelitian ini jenis penelitiannya adalah deskriptif kualitatif, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian eksperimen.

C. Kerangka Berpikir

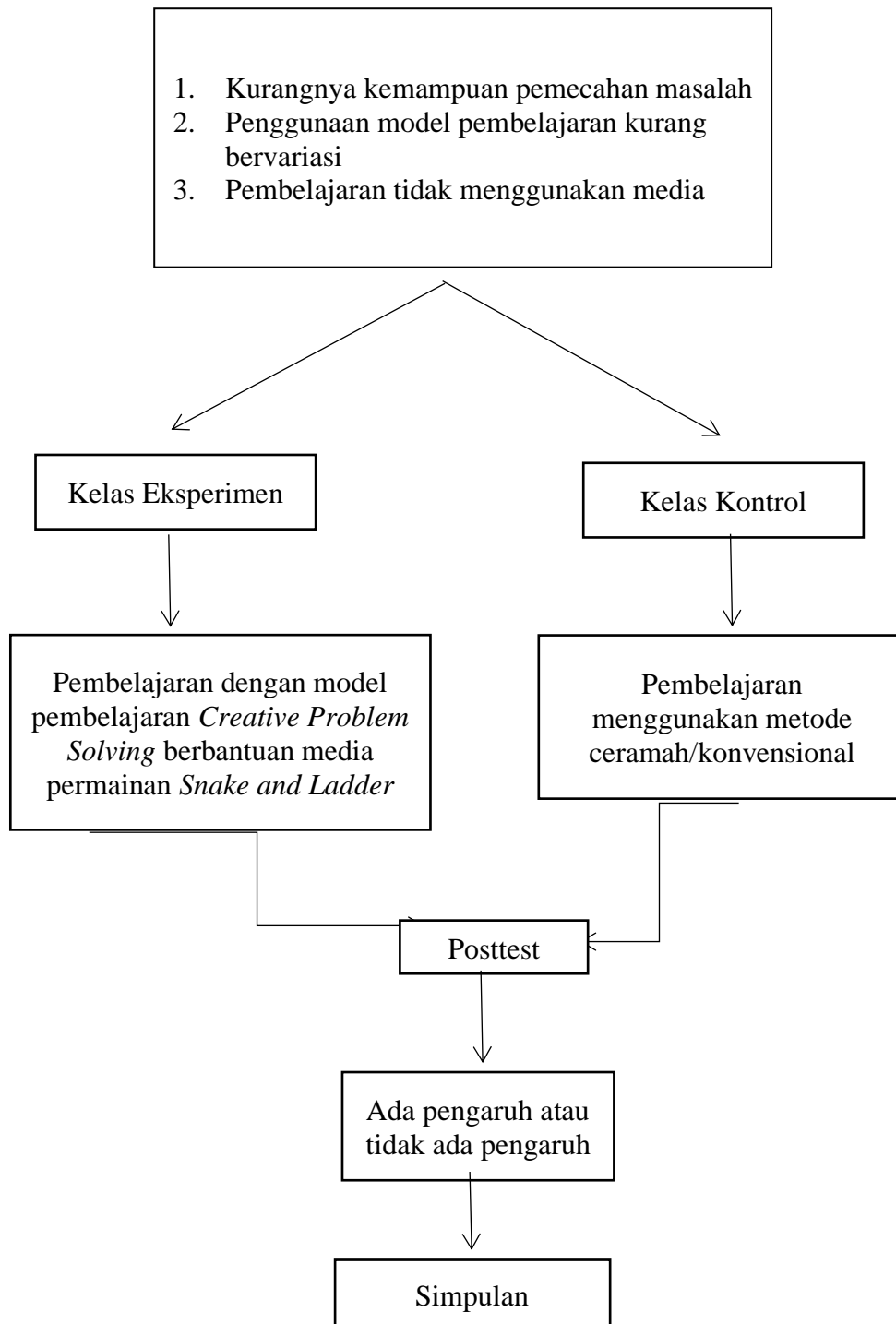
Pemecahan masalah adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika, pemecahan masalah dalam pelajaran matematika bertujuan untuk menumbuhkembangkan kemampuan menyelesaikan berbagai masalah matematika yang kompleks. Namun realitanya pembelajaran matematika di sekolah masih kurang memberikan kesempatan untuk siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mereka. Saat pembelajaran di kelas guru tidak menekankan siswa untuk melibatkan kemampuan berfikir kritis, dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan metode yang berbeda dengan cara yang diajarkan oleh guru.

Guru ketika mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Hal ini yang menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam memperhatikan materi yang diajarkan. Selain penggunaan model pembelajaran yang bervariasi guru juga sesekali harus menggunakan media pembelajaran yang bisa mendukung proses pembelajaran di kelas supaya lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran, media juga bisa membangkitkan semangat siswa dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Tapi perlu ingat dalam pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai. Oleh karena itu guru perlu memahami model pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SD Negeri Kalierang 01 masih cenderung rendah, terutama dalam pemecahan masalah soal cerita matematika. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa di sebabkan oleh beberapa faktor salah satunya faktor guru yang masih jarang menggunakan model pembelajaran yang berbasis masalah. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti ingin memberikan variasi berupa model pembelajaran yang berbasis masalah di kelas, yaitu menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan permainan *Snake and Ladder*

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *Snake and Ladder* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika. Berikut ini merupakan kerangka berfikir peneliti



Gambar. 2.2 kerangka berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah kesimpulan sementara terhadap data yang nanti akan diperoleh. Hipotesis penelitian berisi jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti namun masih bersifat pra duga karena masih harus dibuktikan. Hipotesis penelitian yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran CPS berbantuan media permainan snake and ladder dengan model pembelajaran konvensional
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media permainan *snakes and ladder* terhadap kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa kelas V SD N Kalierang 01.