

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
(CPS) BERBANTUAN *BRIDGING ANALOGY* TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DITINJAU DARI GAYA
BELAJAR PESERTA DIDIK**



Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Strata 1 (S1) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung**

Oleh

VERA ANGGUN FEBRIANA

NPM: 1611050319

Jurusan: Pendidikan Matematika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI RADEN INTAN LAMPUNG**

2022 M/ 1442 H

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
(CPS) BERBANTUAN *BRIDGING ANALOGY* TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DITINJAU DARI GAYA
BELAJAR PESERTA DIDIK**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Strata 1 (S1) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung**

Oleh

VERA ANGGUN FEBRIANA

NPM: 1611050319

Jurusan: Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Dr. Nanang Supriadi, M.Sc

Pembimbing II : Indah Resti Ayuni Suri, M.Si

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

2021 M/ 1442 H

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam menciptakan individu yang berkualitas untuk mampu bertahan hidup menghadapi tantangan dan persaingan di era globalisasi sekarang ini. Pendidikan adalah suatu proses interaksi pendidik dan peserta didik yang memiliki tujuan yang sudah ditentukan bersama, pendidikan sebagai proses yang pada dasarnya membimbing peserta didik menuju tahap kedewasaan dengan melalui program sekolah maupun pendidikan di luar sekolah/lingkungan luar¹. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan².

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan Tujuan Pendidikan Nasional, yaitu: Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab³. Menurut Sikun Pribadi, tujuan pendidikan merupakan masalah inti pendidikan, dan

¹Guntur Maulana Muhammad, Ari Septian, dan Mastika Insani Sofa, "Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (30 September 2018): h.91-98, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.140>.

²Syafri dan Zelhendri Zen, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Depok: Kencana, 2017), h.25.

³Saidah, *Pengantar Pendidikan: Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional* (Jakarta: Pt.Rajagrafindo Persada, 2016), h.20.

saripati dari seluruh renungan pedagogik⁴. Dengan demikian, tujuan pendidikan merupakan faktor yang sangat menentukan bagaimana jalannya pendidikan dan harus dirumuskan dengan sebaik-baiknya.

Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam surat An-Nahl ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.

Salah satu mata pelajaran yang dapat membantu peserta didik menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari adalah matematika⁵. Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia⁶. Matematika adalah ilmu merupakan cabang ilmu yang bermanfaat untuk terjun dan bersosialisasi di masyarakat⁷.

⁴Sudiyono, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: PT.RinekaCipta, 2009), h.31.

⁵ Aprilita Sianturi, Tetty Natalia Sipayung, dan Frida Marta Argareta Simorangkir, “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMPN 5 Sumbul,” *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2 Februari 2018): h.29-42, <https://doi.org/10.30738/v6i1.2082>.

⁶ Risnawati Amiluddin dan Sugiman Sugiman, “Pengaruh Problem Posing dan PBL Terhadap Prestasi Belajar, dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika,” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (8 Mei 2016): h.100-108, <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.7303>.

⁷ Yuni Agsa Yuna dan Indah Resti Ayuni Suri, “Model Pembelajaran Scramble dan Time Token Arends (TTA) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik,” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017*, t.t., h.476.

Corkroft mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada peserta didik karena (1) Selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran; (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang⁸. Banyak yang menganggap pelajaran matematika itu sulit, karena matematika identik dengan angka, simbol, rumus, dan penyelesaiannya menggunakan operasi hitung.

Pembelajaran matematika tidak hanya ditujukan pada peningkatan kemampuan peserta didik dalam menghitung atau menerapkan rumus/prosedur dalam menyelesaikan soal-soal rutin saja, tetapi juga pada peningkatan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah baik masalah matematika maupun masalah lain yang menggunakan matematika untuk memecahkannya. Pemecahan masalah adalah inti dari pembelajaran yang merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki dan dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran.⁹ Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah,

⁸ Dr.Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT.RinekaCipta, 2003), h.253.

⁹Wahyu Hidayat dan Ratna Sariningsih, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Adversity Quotient Siswa SMP Melalui Pembelajaran Open Ended," *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 2, no. 1 (30 Maret 2018): h.109, <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.1027>.

membuat model matematika, menyelesaikan masalah dan menafsirkan solusinya.

Peserta didik diharuskan mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan soal matematika, sebagai sarana baginya untuk mengasah penalaran yang cermat, logis, kritis, analitis dan kreatif¹⁰.

Tabel 1.1
Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah
Matematis Peserta Didik
Kelas X SMA Negeri 1 Mesuji Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Nilai Matematika Peserta		Jumlah Peserta Didik
	$x < 70$	$x \geq 70$	
X IPA	23	7	30
X IPS	19	10	29
Jumlah	42	17	59

Sumber: daftar nilai tes kelas X Tahun pelajaran 2019/2020.

Pada tabel 1.1 di atas menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di SMA Negeri 1 Mesuji kelas X tahun pelajaran 2019/2020 semester ganjil yang tergolong masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMA Negeri 1 Mesuji, bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metodenya yaitu ceramah, sehingga

¹⁰Zulfah Zulfah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dengan Pendekatan Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTs Negeri Naumbai Kecamatan Kampar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (1 November 2017): h.1-12, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.23>.

proses pembelajaran masih berpusat terhadap guru. Menggunakan model pembelajaran tersebut membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang berkembang dalam berpikir. Membuat mereka susah untuk menyelesaikan soal tersebut.

Bapak Arobbi Purwoko, S.Si guru matematika di SMA Negeri 1 Mesuji menjelaskan bahwa, dalam menyelesaikan soal-soal matematika banyak peserta didik kesusahan untuk mengerjakan soal matematika. Peserta didik masih ada yang menjawab soal tidak sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan menuliskan apa yang di ketahui, apa yang di tanya, dan penyelesaiannya, tetapi sudah ada yang bisa apa yang ditanya apa yang diketahui namun belum sesuai dan mampu menyelesaikan masalah dengan tepat. Mereka sering tidak memeriksa jawabannya benar atau tidaknya, mereka langsung menjawab tanpa memastikan langkah-langkah jawabannya sudah tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik, bahwa peserta didik menganggap pelajaran matematika menakutkan karena peserta didik masih kesulitan dalam menjawab soal matematika yang memerlukan penafsiran dan soal yang harus diubah menjadi model matematika. Menurut peserta didik, proses pembelajaran matematika selama ini masih menggunakan metode pembelajaran yang sama, yaitu ceramah. Proses pembelajaran seperti ini membuat peserta didik jenuh dan merasa bosan dalam

belajar, mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif dan cenderung bermalasan-malasan.

Rendahnya kemampuan matematika peserta didik disebabkan pembelajaran yang digunakan guru dengan model yang klasik.¹¹ Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi aktif dan bisa mengelola kemampuan yang dimiliki. Penggunaan model belajar yang memicu peserta didik agar menggunakan kreatifitas yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah dan dapat terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Guru harus menggunakan model pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi aktif dikelas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah adalah *CPS. Creative Problem Solving (CPS)* ialah model pembelajaran untuk memecahkan masalah dengan memusatkan pada pengajaran dan keterampilan.¹² Saat peserta didik diberi suatu masalah atau soal, peserta didik mengembangkan keterampilannya untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran ini berpusat pada pemecahan masalah secara kreatif dan diharapkan membuat peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah pada kehidupan sehari-hari¹³.

¹¹Suherman, "Kreatifitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis Materi Pola Bilangan Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR)," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no.1 (2015): h.82.

¹²Ayu Devita Sari dan Sri Hastuti Noer, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model Creative Problem Solving (CPS) Dalam Pembelajaran Matematika," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017*, 2017, h.248.

¹³Intan Sagita, Rosane Medriati, dan Andik Purwanto, "Penerapan Creative Problem Solving Model untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Kelas XI MIA 4

Bridging analogy dalam proses pembelajaran matematika menghubungkan satu konsep dengan konsep lain lalu mencari atau melihat kesamaannya.¹⁴ Seorang pendidik seharusnya mampu mengetahui karakteristik peserta didiknya dan bisa memilih model yang diterapkan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran¹⁵.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah adalah *Creative Problem Solving (CPS)* dengan berbantuan *Bridging Analogy*. Penggunaan pendekatan *Bridging Analogy* sangat baik jika dikombinasikan dengan model *Creative Problem Solving (CPS)* yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik sehingga memiliki pengaruh yang baik dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Model pembelajaran *creative problem solving* kurang sistematis apabila diterapkan untuk menyampaikan bahan atau materi baru, dan ketidaksiapan peserta didik untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai saat belajar, akan tetapi dengan berbantuan *bridging analogy* penerapan model *creative problem solving* akan lebih efektif, karena pendekatan *bridging analogy* memberikan contoh masalah yang berkaitan dengan kehidupan

MAN 2 Kota Bengkulu,” *Jurnal Kumbaran Fisika* 1, no. 3 (31 Desember 2018): h.2, <https://doi.org/10.33369/jkf.1.3.1-6>.

¹⁴Nia Agustiana, Nanang Supriadi, dan Komarudin Komarudin, “Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis dengan Penerapan Pendekatan *Bridging Analogy* Ditinjau dari *Self-Efficacy*,” *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan* 7, no. 1 (1 April 2019): h.63, <https://doi.org/10.35450/jip.v7i1.117>.

¹⁵Abdul Halim, “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMP 2 Secanggang Kabupaten Langkat,” *Jurnal Tabularasa* 9, no.2 (2012): h.143.

sehari-hari atau kehidupan nyata. Sehingga peserta didik tidak kesulitan ketika dihadapkan dengan materi baru, pada pendekatan ini juga mengkaitkan satu dengan konsep konsep lain sehingga memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah. Selain penggunaan model yang tepat, guru juga harus bisa memahami karakter peserta didik, salah satu karakteristik peserta didik adalah gaya belajar.

Gaya belajar adalah kebiasaan atau cara peserta didik dalam menyerap, mengatur, mengelola informasi, dan pengetahuan¹⁶. Menurut *Deporter* dan *Hernakci* gaya belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik.¹⁷ Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang menggunakan indra penglihatan yaitu mata dengan cara melihat, mengamati. Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang menggunakan indra pendengaran untuk melakukan aktivitas dan proses belajar. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang menggunakan indra perasa dan gerakan fisik, menyentuh, bekerja, lebih mudah apabila diterapkan oleh peserta didik.

Beberapa penelitian yang terhubung dengan variabel-variabel penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Afriyanti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik” . Hasil penelitiannya menunjukkan penerapan model

¹⁶ Rostina Sundayana, “Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika,” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (23 Agustus 2018): h.76, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.262>.

¹⁷ Sundayana, h.76.

pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* menghasilkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Kemampuan pemecahan masalah dipengaruhi oleh gaya belajar siswa. Memiliki tingkat kesamaan terhadap kemampuan pemecahan masalah dan ditinjau dari gaya belajar namun berbeda model pembelajarannya.

Penelitian yang dilakukan Nia Agustina dengan judul penelitian berjudul “Penerapan pendekatan *bridging analogy* untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis ditinjau dari *self-efficacy* peserta didik SMP”. Berdasarkan hasil yang diperoleh penggunaan pendekatan *bridging analogy* dan lebih baik dari pada metode ceramah. Memiliki kesamaan menggunakan pendekatan *bridging analogy*, namun ada perbedaannya yaitu pada variabel terikatnya kemampuan pemecahan masalah dan meninjau dari gaya belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Verta Amelia dengan judul penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ditinjau dari Kreativitas Belajar Matematika”. Berdasarkan hasil yang diperoleh penggunaan pendekatan Search, Solve, Create and Share (SSCS) mampu meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan lebih baik dari pada metode ceramah. Memiliki kesamaan terhadap kemampuan

pemecahan masalah, namun ada perbedaannya yaitu pada model pembelajaran dan ditinjaunya

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Berbantuan *Bridging Analogy* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa.”**

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik
2. Mata pelajaran matematika mengerikan dan membosankan
3. Pembelajaran dikelas masih menggunakan model konvensional yang hanya berpusat kepada pendidik
4. Model pembelajaran yang digunakan kurang mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik

C. Pembatasan Masalah

1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridging Analogy* digunakan penelitian
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari gaya belajar yang diteliti adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Mesuji Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridging Analogy* terhadap kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh gaya belajar auditorial, visual dan kinestetik dengan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridging Analogy* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dengan pembelajaran konvensional
2. Mengetahui pengaruh gaya belajar auditorial, visual dan kinestetik terhadap pemecahan masalah matematis peserta didik
3. Mengetahui interaksi model pembelajaran dan gaya belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah
Creative Problem Solving (CPS) berbantuan *Bridging Analogy* dapat digunakan untuk referensi belajar
2. Bagi Pendidik

Sebagai referensi menentukan model dan metode pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* untuk menyampaikan materi dikelas, dengan berbantuan *Bridging Analogy*.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda agar peserta didik tidak merasa bosan
- b. Mengasah kemampuan pemecahan masalah matematis
- c. Meningkatkan pemahaman terhadap materi

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti setelah dilakukannya penelitian ini bisa merealisasikan model pembelajaran menjadi acuan untuk guru mata pelajaran matematika.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Pengaruh model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridging analogy* terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari gaya belajar

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Mesuji Lampung

3. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mesuji Lampung

H. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridging Analogy* adalah gabungan model dan pendekatan yaitu pembelajaran yang membuat peserta didik belajar dengan mudah, menyenangkan, tidak terfokus kepada peserta didik dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif di kelas, mengandung unsur permainan yang bisa membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.
2. Kemampuan pemecahan masalah yaitu kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika dengan memperhatikan proses menemukan jawaban berdasarkan langkah-langkah pemecahan masalah yaitu memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, menyelesaikan masalah dan melakukan pengecekan kembali.
3. Gaya belajar merupakan cara seseorang belajar dan bagaimana mereka bernalar dalam proses pembuktiannya. Fokus gaya belajar yaitu visual (melalui visualisasi), auditorial (melalui pendengaran), dan kinestetik (melalui gerakan atau aktivitas motorik) .

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹⁸ Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Menurut Soekanto model pembelajaran kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹⁹ Salah satu model pembelajaran adalah *Creative Problem Solving (CPS)*.

Model pembelajaran *CPS* menurut Bakharudin ialah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu

¹⁸Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers), h.145.

¹⁹Sari dan Noer, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model *Creative Problem Solving (CPS)* Dalam Pembelajaran Matematika," h.248.

permasalahan.²⁰ Menurut Mitchell dan Kowalik “*Creative Problem Solving (CPS) is a process, method, or system for approaching a problem in anamaginative way andresylting in effectiveaction*”²¹. Hal tersebut berarti bahwa *Creative Problem Solving (CPS)* adalah sebuah proses, metode, atau sistem untuk menangani masalah secara imajinatif dan menghasilkan tindakan yang efektif. Pendapat lain di kemukan oleh Isaksen yang menyatakan bahwa “*Creative problem solving is an operational model for a particular kind of problem solving where creativity is applicable for the taskathand*”²², pendapat ini menjelaskan bahwa CPS merupakan salah satu model operasional pemecahan masalah, dimana kreativitas di diterapkan dalam menyelesaikan tugas yang dihadapi.

Sedangkan menurut Kwon&Ahn menyatakan bahwa secara umum para ahli mendefinisikan CPS sebagai proses kreatif untuk memecahkan masalah yang digunakan bersifat kompleks dan menuntut adanya kreativitas dalam penyelesaiannya.²³ Dari pendapat dan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Jadi, ketika siswa dihadapkan

²⁰Sari dan Noer, h.248.

²¹Guntur Maulana Muhammad, Ari Septian, MastikaInsani Sofa, “Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” *musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*7, no. 3 (2018): h.318.

²² Sari dan Noer, “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model *Creative Problem Solving (CPS)* Dalam Pembelajaran Matematika,” h.248.

²³Sari dan Noer, h.248.

dengan permasalahan atau pertanyaan siswa dapat melakukan keterampilan memecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Model pembelajaran ini pertama kali di perkenalkan oleh Osborn sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif.²⁴

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

Menurut Osborn, hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan keenam karakteristik yang di jadikan landasan utama dan sering disingkat dengan OFFISA: *Objective Finding, Fact Finding, Problem Finding, Idea Finding, Solution Finding, Acceptance Finding*.²⁵

Langkah – langkah *Creative Problem Solving (CPS)* sebagai berikut:

1. *Objective Finding*

Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan permasalahan yang diberi guru dan memberikan pendapat atau ide. sejumlah tujuan atas sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka.

2. *Fact Finding*

Siswa *memberi pendapat/ide* pada fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru mendaftarkan setiap perspektif yang dihasilkan oleh siswa. Guru memberi waktu kepada siswa untuk

²⁴Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR, 2014), h.297.

²⁵“Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” h.318.

berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

3. *Problem Finding*

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar siswa bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

4. *Idea Finding*

Pada langkah ini, gagasan siswa didaftar agar bias melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan. Ini merupakan langkah penyampaian pendapat yang sangat penting. Setiap usaha siswa harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan, tidak peduli seberapa relevan gagasan tersebut akan menjadi solusi.

5. *Solution Finding*

Pada tahap ini, gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan membrainstorming kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang terbaik itu seharusnya. Kriteria ini dievaluasi hingga ia menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas situasi permasalahan

6. *Acceptance Finding*

Pada tahap ini, siswa memulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan mereka diharapkan sudah bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah.²⁶

c. **Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)***

1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berpikir, dan bertindak kreatif
2. Siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
3. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah-arah penyelesaian
4. Dapat merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang tepat
5. Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki ke situasi baru²⁷.

²⁶Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, h.299-300.

²⁷“Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” h.317.

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

1. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model pembelajaran ini. Misal keterbatasan alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.
2. Memerlukan waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran lain.

2. Pendekatan *Bridging Analogy*

a. Pengertian Pendekatan *Bridging Analogy*

Pendekatan merupakan langkah awal pembentukan suatu ide dalam memandang suatu masalah atau objek kajian. Pendekatan ini akan menentukan arah pelaksanaan ide tersebut untuk menggambarkan perlakuan yang diterapkan terhadap masalah atau objek kajian yang akan ditangani.²⁸ Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik dapat menggunakan pendekatan, salah satunya adalah pendekatan *bridging analogy*. *Bridging analogy* adalah pembelajaran analogi yang merupakan perbandingan antara dua hal berbeda yang menunjukkan kemiripan dalam satu atau lebih aspek-aspek yang dibandingkan²⁹.

²⁸ *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, h.145.

²⁹ Baiq Asma Nufida, Muntari Muntari, dan Agus Abhi Purwoko, "Pengaruh Model Jembatan Analogi Terhadap Pemahaman Aspek Mikroskopik Siswa Dengan Gaya Belajar Berbeda Pada Materi Pelajaran Kimia," *JURNAL PIJAR MIPA* 8, no. 1 (1 Maret 2013): h.22, <https://doi.org/10.29303/jpm.v8i1.55>.

Dalam pembelajaran matematika *bridging analogy* dapat dilakukan dengan cara mengaitkan satu konsep dengan konsep lain dengan melihat dan mencari sifat keserupaannya³⁰. Pembelajaran dengan pendekatan ini memberikan ruang pada peserta didik untuk lebih aktif dan memberikan pembelajaran dengan menganalogikan konsep yang akan dipelajari dengan konsep yang sudah lebih dulu dipelajari.

Analogi memiliki peran penting menurut Isoda dan Katagiri salah satunya adalah dapat menemukan pemecahan masalah, artinya analogi ini dapat menjadi alat dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah.³¹ Menurut Apit Fathurohman pendekatan *bridging analogy* memudahkan peserta didik paham dengan konsep karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.³² Melalui pendekatan ini pendidik dapat memaparkan konsep yang susah dengan analogi yang mudah dipahami dan untuk memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah matematis.

b. Kelebihan Pendekatan *Bridging Analogy*

Kelebihan mengajarkan menggunakan pendekatan *bridgin analogy* menurut Boo Hong Kwen dan Toh Kok Aun adalah:

1. Sebagai alat mengajarkan perubahan konseptual

³⁰Agustiana, Supriadi, dan Komarudin, "Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis dengan Penerapan Pendekatan Bridging Analogy Ditinjau dari Self-Efficacy," h.63.

³¹Memer Permata Azmi, "Asosiasi Antara Kemampuan Analogi Dengan Komunikasi Matematik Siswa SMP," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (18 Juni 2017): h.91-100, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i1.902>.

³²Apit Fathurohman, "Analogi Dalam Pengajaran Fisika," 2014, h.74-77.

2. Menyediakan pemahaman konsep abstrak yang merujuk pada contoh-contoh kehidupan nyata
3. Memicu minat belajar peserta didik karena memiliki efek motivasi
4. Menuntun peserta didik mempertimbangkan prakonsepsi peserta didik terhadap materi yang diajarkan³³.

c. Kelemahan *Bridging Analogy*

1. Sifat tidak menyumbang dari analogi bisa mengakibatkan salah
2. Pemikiran analogy hanya mungkin jika analogi yang dimaksud benar
3. Banyak nya informasi pada pengkaitan konsep mengakibatkan salah konsep.

d. Langkah-Langkah Pendekatan *Bridging Analogy*

Enam langkah pendekatan *bridging analogy* menurut Shawn Glyn, yaitu:³⁴

1. Mengenalkan konsep target atau konsep yang akan diajarkan
2. Mengulas konsep analog atau konsep yang sudah lebih dahulu diajarkan
3. Mengumpulkan fitur-fitur konsep target dan konsep analog untuk diidentifikasi
4. Memetakan kesamaan atau membandingkan
5. Mencari keadaan yang sama
6. Menarik kesimpulan

³³Agustiana, Supriadi, dan Komarudin, "Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis dengan Penerapan Pendekatan Bridging Analogy Ditinjau dari Self-Efficacy," h.64.

³⁴Agustiana, Supriadi, dan Komarudin, h.63.

Tabel 2.1
Langkah-langkah pembelajaran *bridging analogy*

Langkah	Pembelajaran
Mengenalkan konsep target	Pengenalan materi SPLDV (sistem persamaan linier dua variabel)
	Memberi motivasi kepada peserta didik agar dapat memberi pendapat atau bertanya mengenai materi yang dibahas
Mengulas konsep analog	Guru mengulas kembali materi yang berkaitan dengan materi yang dibahas
	Pendidik mengingatkan kembali materi persamaan linier satu variabel
Mengidentifikasi konsep target dan konsep analog	Pendidik menjelaskan kembali secara detail materi persamaan satu variabel dan dua variabel
	Peserta didik mengidentifikasi dan mencari konsep target dan konsep analogi
Mengelompokkan persamaan atau membandingkan	Peserta didik melihat, mengamati dan mencari keserupaan antara konsep target dan konsep sasaran
Mencari keadaan yang sama	Peserta didik mencari perbedaan antara konsep target dan konsep sasaran
Kesimpulan	Peserta didik menyimpulkan hasil identifikasi konsep persamaan linier satu variabel dan persamaan linier dua variabel.
	Pendidik dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem persamaan linier dua variabel, dimana materi sistem persamaan linier dua variabel ini merupakan konsep sasaran atau target sedangkan sistem persamaan linier satu variabel nya merupakan konsep sumber.

3. Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Berbantuan *Bridging Analogy*

Menurut Mitchell Da Kowalik, *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan suatu proses, metode atau sistem untuk mendekati suatu masalah dengan cara yang efektif dan efisien. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* mengajak peserta didik untuk terlibat aktif di kegiatan belajar dengan mengeluarkan pendapat/ide, berdiskusi, serta melakukan interaksi sehingga dapat dengan mudah memahami materi dan memecahkan masalah.

Pendekatan *bridging analogy* mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar karena melibatkan peserta didik dalam setiap tahap-tahap belajar. Pendekatan *bridgin analogy* juga memudahkan peserta didik untuk memecahkan masalah matematika karena dapat mengkaitkan konsep matematika yang sudah dipelajari dengan materi yang sedang dipelajari. Penggunaan pedekatan ini sangat baik jika dikombinasikan dengan model *Creative Problem Solving (CPS)* yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik sehingga memiliki pengaruh yang baik dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridging Analogy*, sebagai berikut:

1. Memberikan motivasi/*ice breaking* kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran, kemudian peserta didik dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang per kelompok
2. Pendidik mengenalkan materi dan menjelaskan tujuan dan petunjuk pengerjaan kemudian sedikit mengulas kembali materi yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan
3. Mengidentifikasi konsep, menjelaskan materi target (materi yang akan dipelajari) dan materi analog (materi yang berkaitan dengan target) lalu mencari keserupaan nya
4. Memberikan soal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi dalam memecahkan masalah
5. Peserta didik mengumpulkan informasi atau fakta yang terdapat pada masalah/soal yang diberikan
6. Peserta didik menentukan pertanyaan-pertanyaan penting dari masalah dan menemukan masalah
7. Peserta didik berdiskusi, mengamati, mengeluarkan ide/pendapat untuk menyelesaikan masalah
8. Peserta didik menggunakan berbagai kriteria untuk membantu dalam memilih solusi terbaik memecahkan masalah
9. Peserta didik mengecek kembali jawaban dari masalah yang ada di dalam latihan soal dan menarik kesimpulan

3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Pemecahan masalah merupakan suatu keterampilan seorang peserta didik dalam menggunakan proses berfikirnya untuk memecahkan suatu masalah melalui pengumpulan fakta, informasi, menyusun alternatif pemecahan, memilih pemecahan masalah yang efektif.³⁵ Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan seseorang untuk menyelesaikan masalah matematis berdasarkan data dan informasi yang diketahui dengan menggunakan konsep matematika yang telah dimilikinya³⁶. Kemampuan pemecahan masalah menurut Branca yaitu³⁷:

1. Kemampuan pemecahan masalah merupakan tujuan umum pengajaran matematika, bahkan jantung nya matematika
2. Pemecahan masalah dapat meliputi metode, prosedur dan strategi atau cara yang digunakan merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika
3. Pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika.

Pemecahan masalah sangat penting dalam matematika, bukan saja bagi mereka yang kemudian hari mendalami atau mempelajari matematika, melainkan mereka yang akan menerapkan dalam bidang studi lain yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya pemecahan masalah dikemukakan oleh Hudojo,

³⁵Oktaniana nirmala purba, Syahrani syirait, “peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan model laps-heuristic di SMA Shafiyatul Amaliyah,” *Jurnal Matematika Pedagogic* 2, no. 1 (2017): h.32.

³⁶Sundayana, “Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika,” h.72.

³⁷Sundayana, h.79.

pemecahan masalah merupakan suatu hal yang esensial dalam pembelajaran matematika, disebabkan antara lain:

1. Siswa lebih terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisisnya kemudian meneliti hasilnya
2. Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam, yang merupakan masalah intrinsik
3. Potensi intelektual peserta didik meningkat
4. Peserta didik belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses penemuan³⁸.

Polya menjelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan salah satu mencari jalan keluar dari kesulitan, mencapai suatu tujuan yang segera tidak dapat dicapai. Terdapat empat langkah rencana dalam proses pemecahan masalah menurut Polya³⁹, antara lain:

1. Memahami masalah
2. Merencanakan masalah
3. Menyelesaikan masalah
4. Melakukan pengecekan kembali

³⁸“Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Model Laps-Heuristic Di SMA Shafiyatul Amaliyah,” H.33.

³⁹Hidayat dan Sariningsih, “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Adversity Quotient Siswa SMP Melalui Pembelajaran Open Ended,” h.111.

Karakteristik Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah telah dilakukan beberapa puluh tahun lalu diantaranya dilakukan oleh Donson dan Hollander dalam Wono. Menurut mereka kemampuan pemecahan masalah yang harus ditumbuhkan adalah⁴⁰:

1. Kemampuan mengerti konsep dan istilah matematika
2. Kemampuan untuk mencatat kesamaan, perbedaan dan analog
3. Kemampuan untuk mengidentifikasi elemen terpenting
4. Kemampuan untuk mengetahui hal yang tidak berkaitan
5. Kemampuan menaksir dan menganalisa
6. Kemampuan memvisualisasi dan menginterpretasi kuantitas

Kemampuan pemecahan masalah matematika mendukung potensi siswa untuk dapat memberikan solusi terhadap masalah. Seperti yang telah dituliskan dalam Al-Quran surat al-Insyiroh ayat 5, yakni:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

Artinya: “dan patuh kepada Tuhannya, dan sudah semestinya bumi itu patuh, (pada waktu itu manusia akan mengetahui akibat perbuatannya)”.

Kemampuan pemecahan masalah matematis pada penelitian ini ialah kemampuan yang ditujukan peserta didik pada penyelesaian masalah menurut indikator pemecahan masalah. Pada penelitian ini menggunakan indikator pemecahan masalah menurut Polya.

⁴⁰Novalia, Muhammad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2013), h.140.

Tabel 2.2
Pedoman Penskoran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

NO	Indikator	Sub Indikator	Skor
1.	Memahami Masalah	Tidak ada jawaban	0
		Hanya menuliskan apa yang diketahui/ditanya/model tetapi salah atau tidak memahami sama sekali	1
		Memahami informasi atau permasalahan dengan kurang tepat/lengkap	2
		Memahami masalah secara menyeluruh	3
2.	Menyusun rencana penyelesaian	Tidak ada urutan langkah penyelesaian	0
		Langkah penyelesaian mengarah pada jawaban yang benar, tetapi tidak lengkap atau jawaban salah	1
		Menggunakan langkah penyelesaian dengan benar	2
3.	Melaksanakan penyelesaian	Tidak melakukan penyelesaian sama sekali	0
		Melakukan penyelesaian tetapi prosedur tidak jelas/salah	1
		Melakukan penyelesaian menggunakan prosedur dengan benar tetapi perhitungan kurang tepat/salah	2
		Melakukan penyelesaian menggunakan prosedur yang benar	3
4.	Memeriksa kembali	Tidak melakukan pemeriksaan kembali dan tidak menuliskan kesimpulan terhadap proses juga hasil jawaban	0
		Melakukan pemeriksaan kembali dan membuat kesimpulan terhadap proses juga hasil jawaban namun tidak tuntas	1
		Melakukan pemeriksaan kembali dan membuat kesimpulan terhadap proses juga hasil jawaban dengan tuntas	2

5. Gaya Belajar

a. Pengertian Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh peserta didik dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat,berpikir dan memecahkan soal⁴¹. Gaya belajar merupakan cara seseorang untuk belajar dan bagaimana mereka bernalar dalam proses pembuktian.

Deporter dan hernacki mengemukakan bahwa terdapat tiga gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik⁴².

b. Macam – Macam Gaya Belajar

1) *Visual*

Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang peserta didiknya belajar dari apa yang mereka lihat. Adapun ciri-ciri gaya belajar visual : (1) mengingat apa yang ia lihat bukan dari yang ia dengar, (2) mengingat dengan asosiasi visual (3) perencanaan dalam jangka panjang yang baik.

2) *Auditorial*

Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang mengandalkan pendengaran untuk mengingat materi. Ciri—ciri gaya belajar

⁴¹Sundayana, “Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika,” h.79.

⁴²Ahmad Talib, “Analisis Pemahaman Konseptual dan Prosedural Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berdasarkan Gaya Belajar,” 2017, h.102.

auditorial: (1) pembicara yang fasih (2) lebih suka musik (3) belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat (4) suka berbicara, berdiskusi dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar.

3) *Kinestetik*

Gaya belajar kinestetik yaitu gaya belajar yang melalui gerakan, menyentuh atau melakukan. Ciri-ciri gaya belajar kinestetik: (1) belajar melalui manipulasi dan praktik (2) menghafal dengan cara berjalan dan melihat (3) menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca (4) banyak menggunakan isyarat tubuh.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Beberapa penelitian yang terkait dengan variabel-variabel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Afriyanti dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik” . Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* menghasilkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Kemampuan pemecahan masalah dipengaruhi oleh gaya

belajar siswa. Memiliki tingkat kesamaan terhadap kemampuan pemecahan masalah dan ditinjau dari gaya belajar tetapi ada perbedaan pada model pembelajarannya.

2. Penelitian yang dilakukan Nia Agustina dengan judul penelitian berjudul “Penerapan pendekatan *bridging analogy* untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis ditinjau dari *self-efficacy* peserta didik SMP”. Berdasarkan hasil yang diperoleh penggunaan pendekatan *bridging analogy* mampu meningkatkan kemampuan penalaran dan lebih baik dari pada metode ceramah. Memiliki kesamaan menggunakan pendekatan *bridging analogy*, namun ada perbedaannya yaitu pada variabel terikatnya kemampuan pemecahan masalah dan meninjau dari gaya belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan Verta Amelia dengan judul penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ditinjau dari Kreativitas Belajar Matematika”. Berdasarkan hasil yang diperoleh penggunaan pendekatan Search, Solve, Create and Share (SSCS) mampu meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan lebih baik dari pada metode ceramah. Memiliki kesamaan terhadap kemampuan pemecahan masalah, namun ada perbedaannya yaitu pada model pembelajaran dan ditinjaunya

C. Kerangka Berpikir

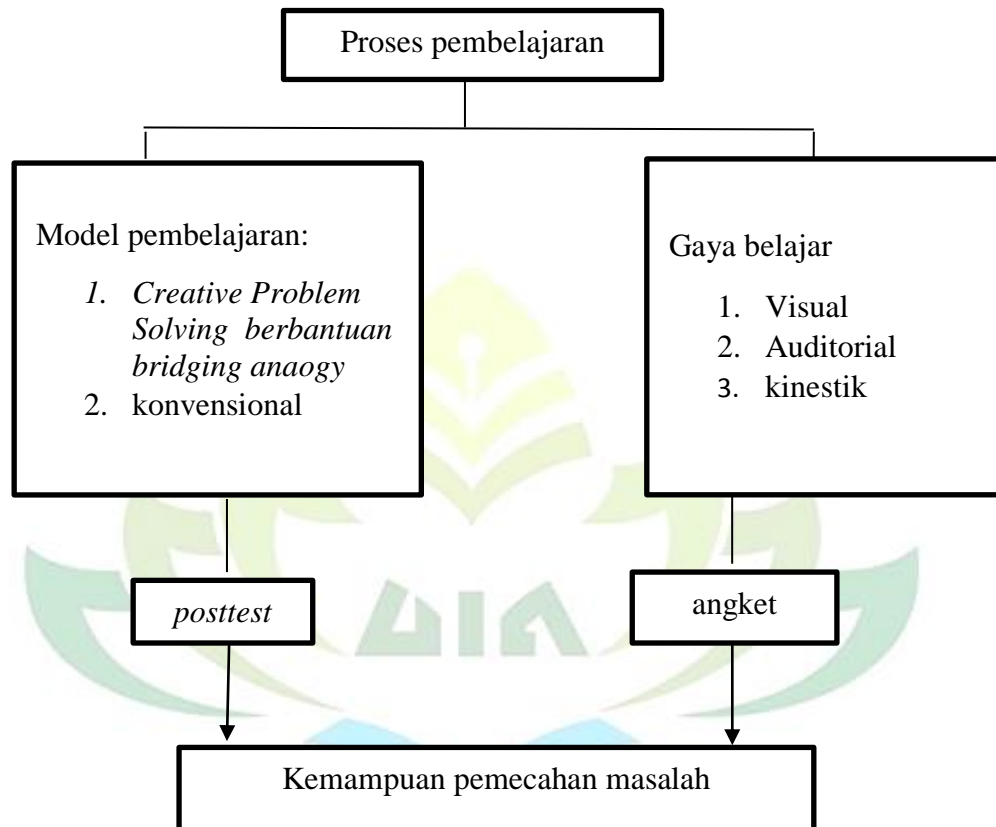
Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dikemukakan, selanjutnya dapat disusun kerangka pemikiran guna menghasilkan hipotesis dari tiga variabel yang diteliti. Kerangka berpikir ialah gambaran dari sebuah pemikiran, seperti dalam surat al-hasry ayat 21, mengajak manusia untuk berpikir, yaitu:

لَوْ أَنْزَلْنَا هَذَا الْقُرْآنَ عَلَىٰ جَبَلٍ لَّرَأَيْتَهُ خَاشِعًا مُّتَصَدِّعًا مِّنْ خَشْيَةِ اللَّهِ ۚ
وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١﴾

Artinya: “ kalau Sekiranya Kami turunkan Al-Quran ini kepada sebuah gunung, pasti kamu akan melihatnya tunduk terpecah belah disebabkan ketakutannya kepada Allah. dan perumpamaan-perumpamaan itu Kami buat untuk manusia supaya mereka berpikir.”

Variabel (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* serta gaya belajar, satu variabel (Y) ialah kemampuan pemecahan masalah. Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika adalah rendanya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang menggunakan soal cerita. Banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematis, pada penelitian ini hanya dipengaruhi model pembelajaran dan gaya belajar matematika peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridging Analogy*, model CPS pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan terdapat kerangka penelitian model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *bridging analogy* terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari gaya belajar, sebagai berikut:



Tabel 2.3
Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, penulis membagi kelas untuk penelitian menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridginganalogy*, lalu kelas kontrol

menggunakan pembelajaran dengan pendekatan konvensional saja. Kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini ditinjau dari gaya belajar peserta didik yang terbagi menjadi tiga yaitu, gaya belajar *visual*, gaya belajar *auditorial*, gaya belajar *kinestetik*.

D. Hipotesis

1. Hipotesis Teoritis

- a. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridging Analogy*, dan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah.
- b. Terdapat pengaruh gaya belajar (*visual, auditorial, kinestetik*) terhadap kemampuan pemecahan masalah.
- c. Terdapat interaksi antara model pembelajaran (*Creative Problem Solving* berbantuan *Bridging Analogy*, Konvensional), dan gaya belajar (*visual, auditorial, kinestetik*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

2. Hipotesis Statistik

- a. $H_{0A} : \alpha_i = 0$, untuk $i=1,2$ (tidak ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan *bridging analogy* dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik)
- $H_{1A} : \alpha_i \neq 0$, untuk setiap $i= 1,2$ (ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Bridging Analogy* dan

pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik)

Keterangan : $i=1,2$

1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Bridging analogy*

2. Model pembelajaran konvensional

b. $H_{0B}: \beta_j = 0$ untuk $j = 1, 2, 3$ (tidak ada pengaruh antara peserta didik dengan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik)

$H_{1B}: \beta_j \neq 0$ untuk $j = 1, 2, 3$ (ada pengaruh antara peserta didik dengan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik gaya belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik)

Keterangan: $i=1,2,3$

1. *Visual*

2. *Auditorial*

3. *Kinestetik*

c. $H_{0AB}: (\alpha\beta)_{ij} = 0$ untuk setiap $i = 1,2$ dan $j = 1,2,3$

(tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Bridging Analogy* dan Gaya Belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik)

$H_{1AB}: (\alpha\beta)_{ij} \neq 0$, untuk setiap $i = 1,2$ dan $j = 1,2,3$

(terdapat interaksi antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Bridging Analogy* dan gaya belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik)

Keterangan:

α_i = efek ke-i pada variable terikat, dengan $i = 1, 2$

β_j = efek barisan ke-I pada variable terikat, dengan $j = 1, 2, 3$.

$(\alpha\beta)_{ij}$ = kombinasi baris ke- I dan kolom ke-j variabel terikat dengan:

$i = 1, 2$ dimana ;

1 = pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Bridging Analogy*

2 = pembelajaran konvensional

$j = 1, 2, 3$ dimana;

1 = visual ; 2 = Auditorial; 3 = Kinestetik

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMP 2 Secanggang Kabupaten Langkat." *Jurnal Tabularasa* 9, no.2 (2012).
- Agustiana, Nia, Nanang Supriadi, dan Komarudin Komarudin. "Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis dengan Penerapan Pendekatan Bridging Analogy Ditinjau dari Self-Efficacy." *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan* 7, no. 1 (1 April 2019): 61. <https://doi.org/10.35450/jip.v7i1.117>.
- Amiluddin, Risnawati, dan Sugiman Sugiman. "Pengaruh Problem Posing dan PBL Terhadap Prestasi Belajar, dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (8 Mei 2016): 100. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.7303>.
- Azmi, Memen Permata. "Asosiasi Antara Kemampuan Analogi Dengan Komunikasi Matematik Siswa SMP." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (18 Juni 2017): 91. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i1.902>.
- Dr.Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT.RinekaCipta, 2003.
- Fathurohman, Apit. "Analogi Dalam Pengajaran Fisika," 2014, 9.
- Guntur Maulana Muhammad, Ari Septian, MastikaInsani Sofa. "Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2018).
- Hidayat, Wahyu, dan Ratna Sariningsih. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Adversity Quotient Siswa SMP Melalui Pembelajaran Open Ended." *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 2, no. 1 (30 Maret 2018): 109. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.1027>.
- Miftahul huda. *model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR, 2014.
- Muhammad, Guntur Maulana, Ari Septian, dan Mastika Insani Sofa. "Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (30 September 2018): 315–26. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.140>.
- Novalia, Muhammad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2013.

- Nufida, Baiq Asma, Muntari Muntari, dan Agus Abhi Purwoko. "Pengaruh Model Jembatan Analogi Terhadap Pemahaman Aspek Mikroskopik Siswa Dengan Gaya Belajar Berbeda Pada Materi Pelajaran Kimia." *JURNAL PIJAR MIPA* 8, no. 1 (1 Maret 2013). <https://doi.org/10.29303/jpm.v8i1.55>.
- Oktaniana nirmala purba, Syahriani syirait. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Model LAPS-heuristic di SMA Shafiyatul Amaliyah." *Jurnal Matematika Pedagogiec* 2, no. 1 (2017).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Sagita, Intan, Rosane Medriati, dan Andik Purwanto. "Penerapan Creative Problem Solving Model untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Kelas XI MIA 4 MAN 2 Kota Bengkulu." *Jurnal Kumpanan Fisika* 1, no. 3 (31 Desember 2018): 1–6. <https://doi.org/10.33369/jkf.1.3.1-6>.
- Saidah. *Pengantar Pendidikan: Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional*. Jakarta: Pt.Rajagrafindo Persada, 2016.
- Sari, Ayu Devita, dan Sri Hastuti Noer. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model Creative Problem Solving (CPS) Dalam Pembelajaran Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017*, 2017, 8.
- Sianturi, Aprilita, Tetty Natalia Sipayung, dan Frida Marta Argareta Simorangkir. "Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMPN 5 Sumbul." *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2 Februari 2018). <https://doi.org/10.30738/v6i1.2082>.
- Sudiyono. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT.RinekaCipta, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2017.
- Suharsimi arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Suherman. "Kreatifitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis Materi Pola Bilangan Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR)." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no.1 (2015).

- Sundayana, Rostina. “Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (23 Agustus 2018): 75–84. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.262>.
- Syafril dan Zelhendri Zen. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana, 2017.
- Talib, Ahmad. “Analisis Pemahaman Konseptual dan Prosedural Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berdasarkan Gaya Belajar,” 2017, 6.
- Yuna, Yuni Agsa, dan Indah Resti Ayuni Suri. “Model Pembelajaran Scramble dan Time Token Arends (TTA) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017*, t.t., 6.
- Zainal arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, t.t.
- Zulfah, Zulfah. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dengan Pendekatan Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTs Negeri Naumbai Kecamatan Kampar.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (1 November 2017): 1–12. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.23>.