

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kemampuan Pemecahan Masalah

2.1.1.1 Pengertian Pemecahan Masalah

Menurut Ozturk et al. (2020) dalam Christina & Adirakasiwi (2021) menyatakan bahwa “pemecahan masalah ialah proses penyelesaian masalah yang di atasi dengan menggunakan informasi, keterampilan, dan juga sikap yang digunakan ketika seseorang menghadapi keadaan yang asing atau tidak dikenal”. Berdasarkan hal-hal tersebut kemampuan pemecahan masalah penting dimiliki siswa dalam belajar maupun kehidupan sehari-hari. Hal ini di dukung Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 37 Tahun 2018 yang menyatakan bahwa kompetensi dasar yang wajib dimiliki siswa ialah kemampuan pemecahan masalah.

Menurut Surya (2016: 145) “Pemecahan masalah merupakan satu strategi kognitif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari termasuk para siswa dalam pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran, pemecahan masalah merupakan salah satu strategi yang dapat membantu proses dan hasil belajar”.

Menurut Hendriana dalam Y et al. (2021) “Pemecahan masalah mengacu pada proses dimana seseorang menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang mereka miliki untuk menyelesaikan masalah dalam situasi yang sebelumnya tidak diketahui”.

Berdasarkan pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka miliki dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilannya.

2.1.1.2 Tahap Pemecahan Masalah

Menurut Polya dalam Christina & Adirakasiwi (2021) menyatakan empat tahapan saat memakai kemampuan pemecahan masalah diantaranya:

1) *Understanding the problem* (Memahami Masalah)

Pada tahap memahami, siswa wajib mengetahui permasalahan yang ada untuk dapat menuliskan semua unsur atau data diberikan dalam soal.

2) *Devising a plan* (Menyusun Rencana Penyelesaian)

Selanjutnya dalam tahap menyusun rencana penyelesaian masalah, siswa wajib melakukan pemodelan dari masalah yang terdapat dalam soal, lalu setelah itu siswa dapat mempertimbangkan masalah yang memungkinkan, dan selanjutnya wajib mendapatkan rencana maupun solusi apa yang dapat diberikan.

3) *Carrying out the plan* (Melaksanakan Rencana Penyelesaian)

Dalam tahap melaksanakan rencana penyelesaian dari masalah tersebut, siswa harus mempertahankan rencana yang telah dibuat sebelumnya, namun jika rencana atau solusi tersebut tidak dapat terlaksana maka dapat dilakukan pemilihan cara atau rencana atau solusi lain agar masalah tersebut dapat terselesaikan.

4) *Looking back* (Memeriksa Kembali)

Terakhir pada tahap memeriksa kembali, pengecekan hasil jawaban dilakukan untuk memeriksa kembali kebenaran atas jawaban yang diperoleh benar atau terdapat kesalahan, hal ini penting karena jika jawaban siswa ditemukan kesalahan siswa tersebut dapat mengoreksi kembali jawabannya.

Tahapan pemecahan masalah menurut Polya sangat relevan dengan penelitian yang telah dilaksanakan terkait kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Langkah-langkah yang diuraikan oleh Polya memberikan kerangka kerja yang jelas dan terstruktur bagi siswa dalam menyelesaikan masalah. Dalam penelitian ini, siswa yang dilatih menggunakan tahapan Polya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengidentifikasi masalah, merancang solusi yang efektif, dan mengevaluasi hasil akhir. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Polya dapat membantu siswa tidak terburu-buru dalam mengambil keputusan dan lebih teliti dalam mengkaji setiap elemen dari masalah yang dihadapi. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademis namun mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan nyata.

2.1.1.3 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Chang dalam Lestari, T. R. (2016) mengemukakan bahwa indikator kemampuan pemecahan masalah diantaranya:

1) Mengidentifikasi Masalah

Identifikasi masalah yaitu mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti dan mencatat data dan informasi terkait suatu fenomena yang menjadi masalah yang dipertanyakan lalu menjelaskan apa masalah tersebut.

2) Menganalisis sebab-sebab masalah

Kemampuan dalam mencari, mengumpulkan, menemukan fakta dan bukti melalui sumber-sumber yang relevan serta menyusun dan menjelaskan secara sistematis sebab-sebab mengapa masalah itu bisa terjadi dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata.

3) Identifikasi solusi yang memungkinkan

Kemampuan dalam mencari dan menemukan solusi yang memungkinkan serta membuat atau menyusun alternatif solusi apa saja untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

4) Pilih solusi terbaik

Kemampuan siswa dalam memilih solusi yang tepat dari beberapa alternatif solusi yang didapatkan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan paparan indikator diatas, bahwa indikator dapat dijadikan sebagai capaian untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya yang akan dilakukan pada Mata Pelajaran Ekonomi. Indikator kemampuan pemecahan masalah akan disesuaikan dengan materi Mata Pelajaran Ekonomi yang nantinya membantu siswa dalam memecahkan permasalahan. Dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan pemecahan masalah sangat penting dan dapat membantu siswa dalam membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

2.1.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pemecahan Masalah

Menurut Syah dalam Lestari (2021:5) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah terbagi menjadi tiga:

1) Faktor internal siswa

Faktor Internal siswa ialah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek fisiologi yakni yang menyangkut tentang keberadaan kondisi fisik siswa dan aspek psikologis yakni yang mencakup tingkat kecerdasan, sikap, bakat, dan motivasi siswa.

2) Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal siswa ialah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang terdiri dari lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Faktor lingkungan sosial adalah faktor yang meliputi keberadaan para guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas. Faktor non sosial adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah dirancang dan turut menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar meliputi keberadaan gedung sekolah, tempat tinggal siswa, alat-alat praktikum, dan lain-lain.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar adalah proses belajar siswa untuk meliputi strategi atau metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi pelajaran.

2.1.1.5 Manfaat Kemampuan Pemecahan Masalah

Manfaat dari pengalaman memecahkan masalah menurut Sagita et al. (2023) antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi kreatif dalam berfikir.
- 2) Kritis dalam menganalisa data, fakta dan informasi;
- 3) Mandiri dalam bertindak dan bekerja:
- 4) Pemecahan masalah akan menumbuhkan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran akan lebih meningkatkan kemampuan siswa

2.1.2 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model *Creative Problem Solving* (CPS) pertama kali dicetuskan oleh *Alex. F. Osborn*, yang merupakan pendiri *The Creative Education Foundation* (CEF) *co-founder of highly 12 successful New York Advertising Agency*. Pada tahun 1950, *Sidney Parner* (*SUNY College at Buffalo*) bekerjasama dengan *Alex Osborn* dalam melakukan penelitian untuk menyempurnakan model ini sehingga model CPS ini juga dikenal dengan nama *The Osborn-Parner Creative Problem Solving Models*. Menurut Amin dan Linda (2022:131) penggunaan awal model tersebut digunakan oleh perusahaan-perusahaan bertujuan untuk memastikan bahwa karyawan yang bekerja memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan kepada mereka. Namun kini, dengan keadaan saat ini, model tersebut juga diterapkan dalam bidang pendidikan, khususnya sebagai model pembelajaran.

Menurut Puccio & Cabra (2006: 328) mendefinisikan bahwa “*Creative Problem Solving* (CPS) sebagai sistem kognitif dan afektif komprehensif yang dibangun berdasarkan proses kreatif alami kita yang dengan sengaja memicu pemikiran kreatif dan sebagai hasilnya menghasilkan solusi dan perubahan kreatif”. CPS adalah model proses kreatif dengan demikian menggambarkan operasi yang memfasilitasi jenis pemikiran yang diperlukan untuk berhasil menyelesaikan masalah yang kompleks.

Dalam meta-analisis pelatihan kreativitas yang dilakukan Scott et al. dalam Puccio & Cabra (2006: 334) menyimpulkan bahwa “CPS adalah salah satu model paling efektif yang terbukti memberikan dampak positif terhadap pemikiran divergen, pemecahan masalah, kinerja, sikap dan perilaku. Kombinasi antara penelitian dan praktik menjadikan CPS model unik di bidang kreativitas”.

Creative Problem Solving berasal dari kata *creative*, *problem*, dan *solving*. “*Creative* artinya banyak ide baru dan unik dalam mengkreasikan solusi serta mempunyai nilai dan relevan. *Problem* artinya suatu situasi yang memberikan tantangan, kesempatan, yang saling berkaitan, sedangkan *solving* artinya merencanakan suatu cara untuk menjawab dari suatu problem. Menurut Mitchell &

Kowalik dalam Silaen (2017: 11) *problem solving* artinya siswa tidak terlepas dari ide yang diajukan dalam menyelesaikan permasalahan matematis.

Menurut Nurrahmania (2023: 16) “Model *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan suatu model pembelajaran yang pengajarannya berpusat pada penguatan kemampuan dan penyelesaian masalah”.

Adapun pengertian menurut Ilmi (2019: 35) “Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberi kesempatan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran maupun menyelesaikan suatu permasalahan”.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berpusat pada penguatan dan kemampuan penyelesaian masalah secara kreatif. Dimana model CPS ini berorientasi pada proses menemukan solusi yang terbaik dengan langkah-langkah yang sistematis.

2.1.2.2 Sintak Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

Sintak merupakan urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan strategi dan model pembelajaran yang digunakan.

Sintak merupakan urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan strategi dan model pembelajaran yang digunakan. Menurut Huda (2014: 298), sintak model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh *The Osborn-Parnes Creative Problem Solving Procces* yaitu sebagai berikut:

1) *Objective Finding* (Temuan Tujuan)

Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan oleh guru dan mem-brainstorming sejumlah tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Ini merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menganalisis suatu permasalahan, komunikasi, dan kerja sama siswa.

2) *Fact Finding* (Temuan Fakta)

Siswa mem-brainstorming semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru kemudian mengumpulkan semua perspektif yang dihasilkan dan memberi waktu kepada siswa untuk merefleksi fakta-fakta yang

dianggap paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan. Hal ini akan membantu siswa untuk fokus pada fakta yang penting dan menghindari informasi yang tidak relevan.

3) *Problem Finding* (Temuan Masalah)

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah kemampuan untuk mengubah perspektif dan mendefinisikan ulang permasalahan. Dengan memperjelas permasalahan, siswa akan lebih dekat dengan masalah dan memiliki kesempatan untuk menemukan penyebab, dampak dan solusi dari suatu permasalahan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk semakin memperjelas permasalahan adalah cara *brainstorming*. *Brainstorming* bisa dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti "Apa yang sebenarnya kita coba capai?", "Apa yang sebenarnya menjadi masalah?", dan "Apa yang kita bisa lakukan untuk mengatasi masalah tersebut?". Dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan ini, maka setiap siswa dalam suatu kelompok bisa menyampaikan pendapat terkait permasalahan yang diberikan sehingga dapat mengeksplorasi berbagai perspektif dan mendefinisikan ulang permasalahan dengan lebih jelas. Kreativitas setiap siswa bisa juga dilihat ketika mereka mencari berbagai informasi tambahan yang berkaitan dengan permasalahan diberbagai media seperti artikel di jurnal maupun berita di internet. Pada langkah ini siswa juga diberikan kebebasan untuk mengemukakan pendapat dengan berbagai teknik *brainstorming* diantaranya *mind mapping*, *brainswriting* dan lain sebagainya untuk melatih tingkat kreativitas mereka.

4) *Idea Finding* (Temuan ide)

Pada langkah ini, semua gagasan yang dikemukakan oleh siswa dikumpulkan dan ditinjau untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ada. Langkah ini sangat penting dalam proses *brainstorming* karena akan memungkinkan siswa untuk melihat gagasan-gagasan yang dikemukakan dari berbagai sudut pandang dan menemukan solusi yang paling efektif. Setiap usaha yang dilakukan oleh siswa harus diapresiasi dengan mencatat setiap gagasan yang dikemukakan dan tidak mempedulikan seberapa relevan gagasan tersebut.

5) *Solution Finding* (Temuan Solusi)

Pada tahap ini, berbagai gagasan yang memiliki potensi terbesar selanjutnya dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan *mem-brainstorming* kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang terbaik itu seharusnya.

6) *Acceptance Finding* (Temuan Penerimaan)

Pada tahap ini, siswa sudah mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang berbeda. Mereka diharapkan telah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Proses *brainstorming* yang dilakukan selama tahap-tahap sebelumnya, diharapkan dapat memberikan siswa perspektif yang berbeda dan meningkatkan kemampuan untuk menemukan solusi yang efektif. Ini dapat membantu siswa untuk mengatasi masalah yang ada dengan lebih baik dan mencapai kesuksesan dalam situasi yang berbeda. Dalam pembelajaran, proses *brainstorming* dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan kreativitas dan pemecahan masalah pada siswa.

2.1.2.3 Karakteristik Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki karakteristik yang menjadi pembeda dengan model pembelajaran lain. Dengan memahami karakteristik dari model ini diharapkan guru dapat menggunakan model ini ketika pembelajaran dikelas khususnya pada kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah. Menurut Osborn dalam Manurung & Surya (2017) karakteristik model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu sebagai berikut.

- 1) Menempatkan siswa sebagai pemecah masalah dan mengajak mereka untuk menemukan fakta, menganalisis masalah, dan mencari solusi penyelesaian dari masalah yang disajikan.
- 2) Melatih siswa untuk kreatif dalam mengemukakan gagasan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.
- 3) Guru bertugas sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, mengarahkan dan mendukung siswa dalam upaya pemecahan masalah secara kreatif.

2.1.2.4 Sasaran Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) tidak hanya menekankan pada hafalan, namun lebih memperluas proses berpikir dan keterampilan dalam pemecahan masalah. Menurut Manurung & Surya (2017), terdapat beberapa sasaran dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam CPS.
- 2) Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
- 3) Siswa mampu mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada.
- 4) Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal.
- 5) Siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam implementasi strategi pemecahan masalah.
- 6) Siswa mampu mengartikulasikan bagaimana CPS dapat digunakan dalam berbagai bidang/situasi.

2.1.2.5 Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk proses pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitupun dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Menurut Y et al. (2021: 312) implementasi dari model pembelajaran CPS ini, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa karena siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk berkreasi dalam menemukan solusi dari suatu masalah.

Adapun kelebihan yang diungkapkan oleh Qoma (2021: 17) model pembelajaran CPS mempunyai beberapa kelebihan diantaranya:

- 1) Memberikan kesempatan siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
- 2) Membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena diberikan masalah pada awal pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah-arrah penyelesaian sendiri.
- 4) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, membangun hipotesis dalam percobaan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Selain itu, menurut Miftahul Huda (2014: 320), mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu sebagai berikut:

- 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 berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 7) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas tentang kelebihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) bahwa model ini memiliki banyak kelebihan ketika diterapkan pada proses pembelajaran. Model ini melatih siswa untuk berpikir dan bertindak lebih kreatif dalam memecahkan suatu masalah, dan demikian kemampuan pemecahan masalah siswa dapat terangsang dan mampu menyelesaikan masalah dengan keterampilan yang mereka miliki dengan tepat.

2.1.2.6 Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Menurut Huda dalam Silaen (2017: 18) bahwa kekurangan model *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu:

- 1) Adanya perbedaan level pemahaman dan kecerdasan siswa dalam menghadapi masalah merupakan tantangan bagi guru.
- 2) Siswa mungkin mengalami ketidaksiapan untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan.

- 3) Model pembelajaran CPS mungkin tidak terlalu cocok diterapkan untuk siswa taman kanak-kanak atau kelas-kelas awal sekolah dasar.
- 4) Membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk mempersiapkan siswa melakukan tahap-tahap dalam model pembelajaran CPS.

Berdasarkan pernyataan pendapat diatas, bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki kekurangan. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran ini bisa dijadikan sebagai pertimbangan ketika akan digunakan dalam proses pembelajaran, juga dapat disesuaikan dengan materi yang hendak dipelajari.

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem Solving*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut Karwono & Muzni (2020) "*Problem solving* merupakan (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode pembelajaran tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan".

Menurut Shoimin dalam Febriyanti et al. (2020) menyatakan bahwa "Pembelajaran *problem solving* adalah salah satu model mengajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan proses pembelajaran, model ini dapat memberikan stimulus bagi siswa dalam berpikir yang dimulai dari mencari tanda sampai merumuskan kesimpulan sehingga siswa dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran".

Berdasarkan hasil pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* salah satu model yang dapat memberikan stimulus dalam berpikir dengan mencari data sampai dengan menarik kesimpulan.

2.1.3.2 Sintak Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut Karwono & Muzni (2020) langkah-langkah metode pembelajaran *problem solving* adalah sebagai berikut:

- 1) Ada masalah yang jelas untuk dipecahkan.
- 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya dan lain-lain.

- 3) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut.
- 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini, siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok. Untuk menguji kebenaran tersebut diperlukan demonstrasi, diskusi, tugas dan lainnya.
- 5) Menarik kesimpulan.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut Mawardi & Mariati dalam Irmayasari et al. (2018) model pembelajaran *problem solving* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran *problem solving*, sebagai berikut:

- 1) Mendidik siswa untuk berpikir sistematis.
- 2) Mampu mencari jalan keluar terhadap situasi yang dihadapi.
- 3) Belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek.
- 4) Mendidik siswa percaya diri.
- 5) Berpikir dan bertindak kreatif.

Kelemahan dari model pembelajaran *problem solving*, yaitu:

- 1) Memerlukan waktu yang cukup banyak.
- 2) Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah berbeda-beda ada yang sempurna dalam memecahkan masalah tetapi ada juga yang kurang dalam memecahkan masalah.

2.1.4 Teori yang Mendukung Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

Teori yang mendukung model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dan kemampuan pemecahan pada siswa yaitu teori belajar konstruktivisme. Menurut Surya (2016: 147–163) “Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori yang menekankan pentingnya peran pembelajaran dalam membangun dan mentransformasikan pengetahuan”. Konstruktivisme merupakan istilah umum dengan dimensi filosofis, pembelajaran, dan pengajaran, tetapi pada dasarnya menekankan kontribusi pembelajaran dalam memperoleh makna dan pembelajaran melalui aktivitas individual serta sosial. Dalam ruangan kelas dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme, siswa diajar untuk merencanakan dan mengarahkan

proses pembelajarannya (sendiri) sehingga memberikan rangsangan untuk aktif dalam seluruh proses dan hasilnya. Siswa dirangsang untuk senantiasa aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan guru berperan sebagai fasilitator dalam keseluruhan aktivitas pembelajaran.

Menurut pandangan Piaget dalam Karwono & Mularsih (2018: 114) “Perkembangan belajar merupakan proses mengolah informasi dalam rangka membangun sendiri pengetahuannya”. Istilah individu menunjuk pada keaktifan seseorang secara pribadi dalam mengkonstruksi pengetahuannya ketika orang tersebut berhadapan dengan persoalan, bahan, atau lingkungan yang baru. Keberhasilan individu dalam rangka menolah informasi menunjuk pada kesiapan dan kematangan dalam perkembangan kognitifnya. Selain itu, piaget mengatakan bahwa dalam mengkonstruksi pengetahuannya terjadi melalui proses asimilasi, akomodasi dan sampai pada tahap *equilibrium*. Asimilasi adalah proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep atau pengalaman baru ke pola yang sudah ada dalam pikirannya. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam skema baru, dan *equilibrium* yaitu keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi seseorang untuk menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya”.

Menurut pandangan Lev Vygotsky dalam Karwono & Mularsih (2018: 115–116) pentingnya aspek sosial dalam pembelajaran, mereka percaya bahwa “Interaksi sosial dengan orang lain menjadikan individu tersebut akan membangun ide-ide barunya sehingga tercapai perkembangan kognitifnya”. Belajar lebih bermakna melalui interaksi sosial dengan guru dan teman sebaya. Dengan bimbingan guru atau teman sebaya maka peserta didik akan mengarah pada ZPD nya. *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang dikembangkan oleh Vygotsky ini dapat digambarkan sebagai jarak antara level perkembangan aktual melalui penyelesaian masalah secara sendirian dan level perkembangan potensial, yaitu penyelesaian masalah dilakukan dengan bimbingan orang dewasa ataupun dengan orang yang lebih berkompeten.

Berdasarkan teori konstruktivisme dapat disimpulkan bahwa menurut pandangan Piaget dalam mengkonstruksi pengetahuan dilakukan dengan individu

terhadap objek yang dihadapi dan pengalaman yang dimiliki oleh orang tersebut. Sedangkan menurut Vygotsky dalam mengkonstruksi pengetahuan menekankan pada interaksi sosial dan melakukan konstruksi pengetahuan dari lingkungan sosialnya baik itu guru, teman sebaya atau orang dewasa (yang berkompeten).

Dalam hal ini, penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini sejalan dengan teori konstruktivisme dengan pandangan dari Piaget dan Vygotsky dimana dalam proses mengkonstruksi pengetahuan berasal dari diri individu berdasarkan pengalamannya dan proses interaksi sosial. Model CPS ini guru tidak hanya memberikan materi saja tetapi memberikan keterampilan dimana siswa harus mencari solusi dan mengkonstruksinya sehingga muncul jawaban yang diinginkan yaitu pemecahan masalah dari pertanyaan yang diberikan. Pada saat belajar, dibutuhkan interaksi sosial, siswa akan saling bertukar ide terkait permasalahan yang disajikan sehingga siswa mampu untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan yang disajikan dengan baik. Untuk menghasilkan model pembelajaran CPS akan dibantu dengan menggunakan media video sebagai pendukung proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan membantu siswa dalam memecahkan permasalahan pembelajaran.

2.1.5 Media Video

2.1.5.1 Pengertian Media Video

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah kata media berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Gerlach & Ely dalam Arsyad (1997: 3) mengemukakan bahwa “Apabila media dipahami secara garis besar, dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Menurut AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*) memberikan batasan bahwa “Media merupakan bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”. Sementara itu, Gagne dan Brings dalam Arsyad (1997: 4) secara implisit mengatakan bahwa “Media

pembelajaran meliputi slide, foto, video kamera, gambar, buku, tape rekorder, kaset, video rekorder, televisi, film, gambar, grafik, dan komputer”. Apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Sejalan dengan apa yang sudah disampaikan, media pembelajaran yang inovatif berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi pembelajaran dan pesan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, sebagaimana siswa bisa menangkap materi dengan cepat. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai pada pembelajaran objek yang bersifat abstrak bisa dihadirkan dalam pembelajaran.

Menurut Gardner dalam Khairani et al. (2019) teknologi multimedia video telah sering dieksploitasi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. “Video adalah alat untuk melibatkan kecerdasan verbal (linguistik), visual (spasial), dan musik (ritmis) siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam proses belajar mandiri”.

Video Pembelajaran menurut Nugraha (2021: 6) dalam Tanjung et al. (2023) adalah “Sebuah media audio visual yang menampilkan gambar yang bergerak, animasi yang memiliki sebuah alur cerita yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada setiap orang yang melihat video tersebut”.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, media merupakan alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pengajaran. Media memiliki jenis-jenis tertentu, salah satunya video. Video merupakan salah satu alat untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Ketika siswa menggunakan materi pembelajaran berbasis video, perhatian mereka akan meningkat dan pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat. Dengan demikian siswa ketika proses pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memecahkan permasalahan khususnya pada soal-soal yang diberikan dan mampu memberikan solusi dengan baik karena mendapatkan rangsangan dari bantuan media video.

2.1.5.2 Karakteristik Media Video

Karakteristik media video pembelajaran Menurut Cheppy Riyana (dalam Khairani et al. (2019) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar bagi siswa maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1) *Clarity of Message* (Kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2) *Stand Alone* (Berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) *User Friendly* (Bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, *sound*, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech system* komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Setiap media pembelajaran yang digunakan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Megawati (2017:128) dalam Khairani et al. (2019) kelebihan menggunakan media video adalah sebagai berikut:

- 1) Mengefektifitaskan waktu, ruang dan pesan yang disampaikan lebih efisien, sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat
- 2) Dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan yang tidak dapat ditemukan siswa secara langsung.
- 3) Membuat bahan ajar lebih akurat dalam menyampaikan maknanya sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik, akan lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ideal dengan tingkat kepastian tertentu.

Selain itu, menurut Arsyad (1997: 49–50) kelebihan media video, sebagai berikut:

- 1) Media video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa serta membawa dunianya dalam kelas.
- 2) Media video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok heterogon maupun perorangan.
- 3) Media video mendorong dan meningkatkan motivasi, menanamkan sikap dan segi-segi afektif.

Namun media video juga memiliki kekurangan, menurut Faujiah et al. (2022) kekurangan dari media video sebagai berikut:

- 1) Media video menggunakan suara serta diiringi dengan bahasa dan ekspresi. Sehingga mungkin hanya bisa dipahami oleh seseorang yang memiliki taraf penguasaan yang baik, dalam memahami apa yang telah mereka lihat dan dengar. Kita menegaskan kembali bahwa video ini bukan hanya melibatkan

pendengaran tetapi juga melibatkan penglihatan jadi siswa dituntut untuk bisa menguraikan apa yang mereka lihat dan dengar dari materi yang disampaikan oleh seorang guru melalui video tersebut.

- 2) Memerlukan biaya yang lebih mahal daripada media yang lain, bergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat diaplikasikan di segala tempat.

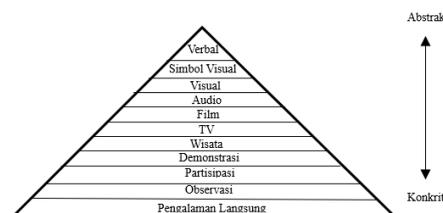
Jika tidak dikombinasikan dengan teknik guru dalam mengajar media video ini komunikasinya hanya searah, dan membutuhkan waktu untuk mengoperasikannya jika tidak dipersiapkan dengan baik maka waktu pembelajaran menjadi kurang efisien.

2.1.6 Teori yang Mendukung Media Video

Teori yang mendukung penggunaan media dalam penelitian ini adalah teori kerucut pengalaman dari Bruner dan Edgar Dale, dimana teori ini menjelaskan bagaimana media video yang digunakan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan.

Menurut Bruner dalam Arsyad (1997: 7) “Menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorian/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru”.

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Kerucut pengalaman Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Pada kerucut pengalaman dibawah ini, video terletak pada bagian tengah karena termasuk ke dalam kategori television. Posisi tersebut mengartikan bahwa media video lebih baik daripada media gambar dan media audio. Tingkatan yang dipaparkan oleh Dale dapat dilihat dari gambar di bawah:



Gambar 2.1

Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kedua teori ini menegaskan bahwa siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika guru menghadirkan suasana belajar yang dapat dirasakan siswa menggunakan semua panca inderanya. Dengan kata lain, semakin banyak panca indera yang digunakan siswa saat belajar, maka proses tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa.

Media video merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio dan visual gerak. Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa. Media video dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut menjadikan media video merupakan media yang efektif untuk digunakan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan suatu landasan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik yang akan diteliti. Adapun penelitian sebelumnya disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1

Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

No.	Sumber	Judul	Hasil Penelitian
1.	Citra Anggreini, Eeng Ahman, Ikaputera Waspada (Jurnal Edueksos Vol IX, No. 2,	Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata	Hasil penelitian dapat disimpulkan Kriteria pengujiannya adalah jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas < 0,05 maka distribusi adalah tidak

	<p>Desember 2020</p> <p><i>The journal of social and economics education)</i></p> <p>(MATHEMA JOURNAL E-ISSN 2686-5823 Volume 3 (1), Januari 2021)</p>	<p>Pelajaran Ekonomi</p> <p>Materi Pajak</p>	<p>normal, sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka distribusi adalah normal. Dalam kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan metode <i>problem solving</i> memperoleh nilai rata-rata 79 sebelum perlakuan nilai rata-rata diperoleh 27 dengan nilai KKM 70. Pada ketuntasan indikator kemampuan pemecahan masalah siswa dengan pemberian soal esai sebanyak 5 nomer maka rata-rata nilai diperoleh 66,95 dengan kategori baik. Selanjutnya Diperoleh nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum perlakuan (treatment) yaitu pada pre test memiliki ratarata 27, sedangkan setelah diberikan treatment problem solving rata-rata post test sebesar 79. Ini berarti terdapat selisih skor 52 lebih tinggi rata-rata setelah diberikan perlakuan</p>
--	--	--	---

			<p>metode problem solving dibandingkan sebelum diberi perlakuan.</p> <p>Maka dalam penelitian ini, pengaruh metode pembelajaran problem solving yang diterapkan pada kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Ciwidey dapat disimpulkan bahwa siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut. Dibandingkan dengan model konvensional.</p>
2.	<p>Moch Gustiana Sulaeman, Nia Jusniani, Erma Monariska</p> <p>(MATHEMA JOURNAL E- ISSN 2686-5823 Volume 3 (1), Januari 2021)</p>	<p>Penggunaan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa</p>	<p>Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran CPS lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran biasa dan sikap siswa terhadap model pembelajaran CPS adalah positif.</p>

			<p>Nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Dikarenakan pengujian menggunakan uji satu pihak maka (1-tailed), maka nilai signifikansi (2-tailed) harus dibagi dua sehingga nilai signifikansi 1-tailed adalah 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka H_0 ditolak, berarti dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Oleh karena itu Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang</p>
--	--	--	---

			memperoleh pembelajaran biasa
3.	Yuni Megawati Br. Saragi, Sofiyan (JURNAL DIMENSI MATEMATIKA Volume 04 Nomor 2, Juli– Desember, halaman 309 –315)	Implementasi Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 1 Langsa	Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh thitung = 9,42 > ttabel (0,05; 25) = 2,059 maka disimpulkan menolak H_0 dan menerima H_a artinya pada nilai signifikan $\alpha = 0,05$ bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 1 Langsa setelah diimplementasikan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS). Maka dapat disimpulkan, bahwa model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) memiliki peningkatan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.
4.	Eka Budianti, Buang Saryantono, Elvandri Yogi Pratama	Pengaruh Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap	Kemampuan pemecahan masalah matematika diukur dengan tes dalam bentuk <i>essay</i> sebanyak 5 soal yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

	<p>(Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP-PGRI Bandar Lampung)</p>	<p>Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 1 Tanjung Sari Tahun Pelajaran 2022/2023</p>	<p>Analisis data kuantitatif menggunakan uji-t, diperoleh nilai thitung = 4,69. Dari tabel distribusi t pada taraf signifikan 5% diketahui $t_{daf} = 1,67$ artinya $t_{hit} > t_{daf}$ sehingga H_0 ditolak dengan H_a diterima, dapat dikatakan bahwa “rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menerapkan <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) berbantuan Video Pembelajaran lebih tinggi dari yang menerapkan model Konvensional pada siswa kelas VIII Semester ganjil SMP Negeri 1 Tanjung Sari Tahun Pelajaran 2022/2023.” Hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan model CPS berbantuan video pembelajaran lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Sehingga, model <i>Creative Problem</i></p>
--	--	--	--

			<i>Solving</i> (CPS) berbantuan video pembelajaran berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
5.	Wayan Partayasa, I Gusti Putu Suharta, I Nengah Suparta (JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika) Volume 4, No. 1, Maret 2020)	Pengaruh Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat	Hasil uji-t yang dilakukan pada hipotesis ketiga menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 2,224 dan nilai ttabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan 25 adalah 1,708. Apabila dibandingkan, nilai thitung lebih dari nilai t-tabel. Dengan demikian H0 ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada kelompok siswa yang memiliki minat belajar yang lebih rendah, data kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang mengikuti model pembelajaran CPS berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan tabel diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti. Adapun persamaan dan perbedaannya disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.2
Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Metode <i>Problem Solving</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pajak	Persamaannya terletak pada variabel yang digunakan merupakan variabel terikat yaitu tentang kemampuan pemecahan masalah siswa, dan variabel bebas nya model pembelajaran <i>Problem Solving</i> . Objek yang diteliti juga sama pada Mata Pelajaran Ekonomi. Metode penelitian yang digunakan juga sama menggunakan metode eksperimen semu (quasi eksperimen).	Perbedaannya terletak pada subjek yang digunakan adalah kelas XI, dan materi yang digunakannya adalah materi pajak serta tidak menggunakan bantuan media pembelajaran.
2.	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) untuk	Persamaanya terletak pada pada variabel yang digunakan merupakan variabel terikat yaitu tentang kemampuan pemecahan masalah siswa, dan variabel bebas nya	Perbedaannya terletak pada subjek yang digunakan adalah kelas VIII, dan mata pelajaran yang digunakannya adalah matematika serta tidak

	Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS). Metode penelitian yang digunakan sama yaitu quasi eksperimen semu dengan desain <i>Non Equivalent Group Pretest-Posttest Design</i> .	menggunakan bantuan media pembelajaran.
3.	Implementasi Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 1 Langsa	Persamaanya terletak pada variabel yang digunakan merupakan variabel terikat yaitu tentang kemampuan pemecahan masalah siswa, dan variabel bebas nya model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS). Metode penelitian yang digunakan sama yaitu quasi eksperimen semu.	Perbedaanya terletak pada subjek yang digunakan adalah kelas VII, dan mata pelajaran yang digunakannya adalah matematika. Metode penelitian yang digunakannya kuantitatif dan kualitatif dengan desain <i>sequential explanatory</i> .
4.	Pengaruh Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Berbantuan Video	Persamaanya terletak pada variabel yang digunakan merupakan variabel terikat yaitu tentang kemampuan pemecahan masalah siswa, dan variabel bebas nya	Perbedaanya terletak pada subjek yang digunakan adalah kelas VIII, dan mata pelajaran yang digunakannya adalah matematika.

	Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 1 Tanjung Sari Tahun Pelajaran 2022/2023	model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS). Metode penelitian yang digunakan sama yaitu quasi eksperimen semu. Menggunakan bantuan media pembelajaran yaitu media video.	
5.	Pengaruh Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat	Persamaanya terletak pada variabel yang digunakan merupakan variabel terikat yaitu tentang kemampuan pemecahan masalah siswa, dan variabel bebas nya model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS). Metode penelitian yang digunakan sama yaitu quasi eksperimen semu.	Perbedaannya terletak pada subjek yang digunakan adalah kelas VII, dan mata pelajaran yang digunakannya adalah matematika. Metode penelitian yang digunakannya kuantitatif dan kualitatif dengan desain <i>sequential explanatory</i> .

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Unaradjan (2019) dalam Syahputri et al. (2023) “Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran yang memuat perpaduan antara teori dengan fakta,

observasi, dan kajian kepustakaan, yang akan dijadikan dasar dalam penelitian”. Dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir ialah dasar pemikiran dari penelitian yang memuat perpaduan dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan.

Menurut Amir (2016) dalam Permendikbud (2022) disebutkan bahwa “Mata Pelajaran Ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempunyai materi yang sangat kompleks dan mempunyai relevansi tinggi dalam kehidupan sehari-hari”. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, Mata Pelajaran Ekonomi diarahkan untuk siswa berupaya merumuskan masalah, menyelesaikan masalah dengan kerja sama dan kolaborasi sehingga dapat mengomunikasikan informasi yang diperoleh dengan baik. Namun pada kenyataannya, kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa kelas X IPS di SMAN 1 Manonjaya masih rendah khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Ekonomi, kemampuan pemecahan yang dimiliki siswa untuk menunjang proses pembelajaran masih rendah dan kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan permasalahan dalam soal Mata Pelajaran Ekonomi kurang tepat. Selain itu, kemandirian dan kerja sama yang dimiliki siswa masih rendah dengan mengandalkan guru sebagai satu-satunya informasi. Dengan perkembangan teknologi saat ini, harusnya siswa dapat mengikuti dan mengakses sumber informasi pada *smartphone* dengan sangat canggih, sehingga informasi yang didapat tidak hanya satu arah.

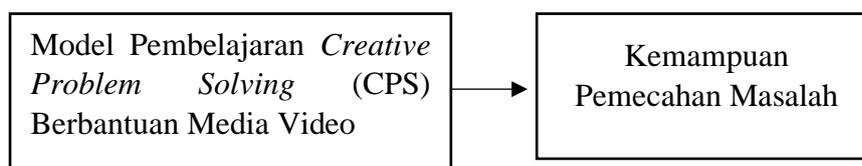
Menurut Surya (2016: 145) menyebutkan bahwa “pemecahan masalah merupakan satu strategi kognitif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari termasuk para siswa dalam pembelajaran”. Dalam strategi pembelajaran, pemecahan masalah merupakan salah satu strategi yang dapat membantu proses dan hasil belajar. Untuk meningkat kemampuan pemecahan siswa dapat dilatih dan dikembangkan dengan bantuan model pembelajaran. Model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah model *Creative Problem Solving* (CPS). CPS adalah model proses kreatif dengan demikian menggambarkan operasi yang memfasilitasi jenis pemikiran yang diperlukan untuk berhasil menyelesaikan masalah yang kompleks.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, menurut Surya (2016: 147–163) “Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori yang menekankan pentingnya peran pembelajaran dalam membangun dan mentransformasikan pengetahuan”. Dalam ruangan kelas dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme, siswa diajar untuk merencanakan dan mengarahkan proses pembelajarannya (sendiri) sehingga memberikan rangsangan untuk aktif dalam seluruh proses dan hasilnya. Siswa dirangsang untuk senantiasa aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan guru berperan sebagai fasilitator dalam keseluruhan aktivitas pembelajaran.

Teori konstruktivisme mendukung Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) karena pada mode ini guru tidak hanya memberikan materi saja tetapi memberikan keterampilan dimana siswa harus mencari solusi dan mengkonstruksinya sehingga muncul jawaban yang diinginkan yaitu pemecahan masalah dari pertanyaan yang diberikan.

Model pembelajaran CPS akan dikombinasikan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media video. Ketika siswa menggunakan materi pembelajaran berbasis video, perhatian mereka akan meningkat dan pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat. Selain itu siswa akan terangsang dengan adanya media video, maka ketika proses pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memecahkan permasalahan khususnya pada soal-soal yang diberikan dan mampu memberikan solusi dengan baik.

Dari uraian diatas, untuk memudahkan dan memberikan pola berpikir dalam penelitian ini, maka dikemukakan gambaran yang berupa kerangka berpikir yang diuraikan pada gambar 2.2



Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang didasarkan atas teori yang relevan”. Dalam penelitian terdapat dua macam hipotesis yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol adalah hipotesis yang menyatakan “tidak ada”, tidak ada perbedaan, tidak ada hubungan, tidak ada pengaruh. Sedangkan hipotesis alternatif adalah kebalikan hipotesis nol yang menyatakan “ada”, ada perbedaan, ada hubungan, dan ada pengaruh.

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori, dan kerangka konseptual maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Problem Solving*.