

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Indonesia saat ini mengalami era globalisasi. Di mana pada era globalisasi ini dibutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang terus maju dan modern. Upaya yang tepat untuk menyiapkan SDM yang berkualitas adalah sebuah wadah yang difungsikan sebagai alat untuk membangun Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu tinggi yang disebut dengan Pendidikan. Pendidikan Sangat Penting bagi setiap individu baik bagi kepentingan pribadi maupun dalam kedudukannya sebagai warga negara. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Kunandar (2011:8) bahwa :

Menilai kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa secara umum dapat dilihat dari mutu pendidikan bangsa tersebut. Sejarah telah membuktikan bahwa kemajuan dan kejayaan suatu bangsa di dunia ditentukan oleh pembangunan di bidang pendidikan.

Istilah pendidikan dalam bahasa Indonesia berasal dari kata “didik” dengan memberi awalan “pe” dan akhiran “kan”, yang mengandung arti “perbuatan”. Istilah pendidikan ini pada mulanya berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak, istilah ini kemudian diterjemahkan kedalam bahasa Inggris yaitu “*education*”, yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap peserta didik oleh orang dewasa agar dia menjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa dan mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 menjelaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta beradaban

bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto,2014:1).

Dengan demikian, sudah seharusnya peserta didik mendapatkan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi maupun kemampuannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2014:1-2) dijelaskan bahwa :

Pendidikan baik adalah pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang yang berarti mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupannya.

Berdasarkan hal diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam suatu pembinaan atau pengajaran yang dilakukan kepada peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat untuk meningkatkan kepribadian dan kualitas dirinya agar dapat menjalani peran di dalam lingkungan hidup bermasyarakat maupun bernegara. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, maka perlu diadakannya upaya dalam perbaikan pembelajaran seiring dengan perkembangan zaman yang menuntut siswa untuk berwawasan yang luas.

Pendidikan yang diberikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah meliputi beberapa mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika itu sendiri merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peran penting dalam pendidikan, karena matematika merupakan ilmu dasar yang meliputi logika dalam mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah banyak dan terbagi dalam beberapa bidang (Sariningsih & Purwasih, 2017). Seperti yang dijelaskan oleh Hudojo (dalam Hasratuddin, 2015:28) menyatakan bahwa “Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi”. Sedangkan menurut Hasratuddin (2015:27-28) menyatakan bahwa :

Matematika merupakan sarana atau cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara untuk menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri untuk melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian matematika adalah mata pelajaran yang di pelajari pada jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Salah satu tujuan pembelajaran matematika dalam standar isi Mata Pelajaran Matematika Depdiknas yakni memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Berdasarkan tujuan tersebut kemampuan dalam memecahkan permasalahan matematis merupakan hal yang wajib dimiliki setiap peserta didik dan menjadi fokus utama dalam pembelajaran matematika.

Menurut Roebyanto (2018:14) Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimilikinya untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Sementara Polya (dalam Roebyanto, 2018:14) mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak segera dapat dicapai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu proses yang kompleks yang menuntut peserta didik untuk mengordinasikan pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan intuisi dalam rangka memenuhi tuntutan dari suatu masalah atau kondisi.

Seorang siswa dikatakan memiliki kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika ketika siswa mencapai kriteria tertentu yang disebut dengan indikator pemecahan masalah. Adapun indikator pemecahan masalah matematika menurut polya (dalam Hasratuddin, 2015:77) ada 4 yaitu :

- (1) *Understanding The Problem* (memahami permasalahan);
- (2) *Devising A Plan* (merencanakan atau merancang penyelesaian);
- (3) *Carrying Out The*

*Plan* (menyelesaikan atau melaksanakan langkah penyelesaian); (4)*Looking Back* (meninjau kembali langkah penyelesaian).

Menurut Andayani & Lathifah (2019) Kemampuan pemecahan masalah merupakan potensi yang dimiliki seseorang atau siswa dalam menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal yang tidak rutin (berbeda-beda), mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari untuk menemukan solusi atau memecahkan persoalan yang terdapat pada matematika. Sedangkan Gagne, Robert M dan Briggs (dalam Septiani, 2018:15) menyatakan :

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh.

Dari pemaparan di atas dapat di simpulkan bahwasannya kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan peserta didik untuk mengatasi kesulitan dalam bermatematika serta kemampuan yang harus dimiliki setiap peserta didik. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah siswa yang menyebabkan siswa hanya bisa mengerjakan soal rutin atau soal yang sama persis dengan yang diberikan oleh guru, sehingga siswa tidak dibiasakan mengerjakan soal yang tidak rutin yang mengakibatkan siswa mengalami kesalahan-kesalahan dalam menyelesaikan soal matematika. Dengan mempelajari matematika seseorang diharapkan mampu berfikir logis, sistematis, kritis, analitis, dan kreatif serta memiliki kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan matematika ataupun bidang lainnya.

Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak berminat dalam pembelajaran matematika yang dikarenakan mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika. Simare-mare, (2020:65) menyatakan kondisi ini terjadi dikarenakan : (1) Rendahnya minat belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika yang pada akhirnya siswa sulit memahami pembelajaran matematika; (2) Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa; (3) Pembelajaran yang berpusat pada guru; (4) Kurangnya motivasi dalam pembelajaran; (5) Sikap siswa terhadap mata pelajaran matematika masih

menunjukkan sikap negatif, yakni beranggapan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang membosankan dan sulit.

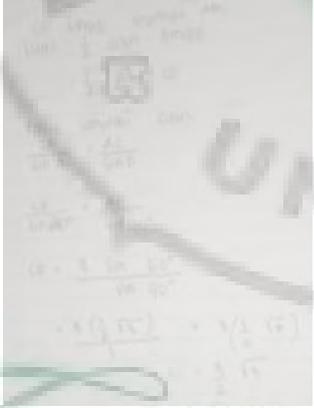
Hal ini dibuktikan oleh peneliti dan benar adanya yang didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Tarabintang TA.2021/2022 pada tanggal 14 Februari 2022 yang mengatakan bahwasanya matematika merupakan pembelajaran yang sulit dimengerti yang mana dikarenakan banyaknya rumus serta hitung-hitungan yang sangat rumit serta kebanyakan persoalan matematika yang diberikan berbeda dari contoh soal yang dijelaskan oleh guru. Hal ini yang melatarbelakangi kejenuhan peserta didik dalam mempelajari matematika.

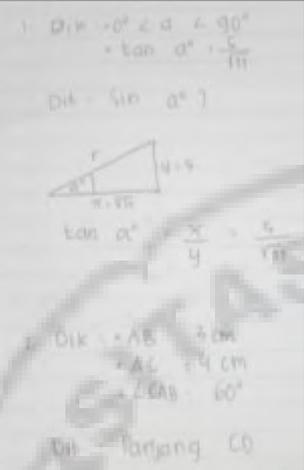
Untuk lebih mendukung temuan awal peneliti melakukan observasi kepada siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Tarabintang. Peneliti memberikan sebuah test diagnostik kepada 23 siswa kelas X Mia, dengan bentuk soal yang diberikan kepada peserta didik adalah sebagai berikut :

1. Bila  $0^\circ < a < 90^\circ$  dan  $\tan a^\circ = \frac{5}{\sqrt{11}}$ , maka  $\sin a^\circ$  adalah...
  - a.  $\frac{5}{6}$
  - b.  $\frac{25}{36}$
  - c.  $\frac{1}{6}\sqrt{11}$
  - d.  $\frac{5}{36}$
  - e.  $\frac{1}{36}\sqrt{11}$
2. Sebuah  $\triangle ABC$  dengan panjang sisi  $AB = 3\text{cm}$ ,  $AC = 4\text{cm}$  dan  $\angle CAB = 60^\circ$ . Dengan  $CD$  adalah tinggi  $\triangle ABC$ . Jadi tinggi  $\triangle ABC$  adalah...
  - a.  $\frac{2}{3}\sqrt{3}\text{ cm}$
  - b.  $\sqrt{3}\text{ cm}$
  - c.  $2\text{ cm}$
  - d.  $\frac{3}{2}\sqrt{3}\text{ cm}$
  - e.  $2\sqrt{3}\text{ cm}$

Dari seluruh jawaban siswa, dipilih 3 jawaban siswa yang mewakili jawaban-jawaban siswa dalam merencanakan tes kemampuan awal. Berikut peneliti sajikan analisis kesalahan siswa dalam pengerjaan soal tes awal kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada tabel 1.1 berikut :

**Tabel 1.1.** Deskripsi Kesalahan Siswa Dalam Mengerjakan Tes Awal  
Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Jawaban Siswa	Identifikasi Masalah	Rencana Tindakan Kelas
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa masih kurang memahami masalah, hal itu dapat dilihat dari siswa yang hanya menuliskan apa yang ditanyakan pada soal, tanpa menuliskan apa yang diketahui dari soal</li> <li>• Siswa mampu melaksanakan langkah pemecahan masalah namun siswa tidak merencanakan langkah penyelesaian terlebih dahulu</li> <li>• Siswa tidak memeriksa kembali jawaban yang diperoleh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akan melatih siswa untuk menuliskan informasi yang lengkap berdasarkan permasalahan yang diberikan</li> <li>• Akan melatih siswa untuk membuat rencana pemecahan masalah yang diberikan serta memeriksa kembali jawaban yang sudah diperoleh</li> </ul>
2.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa masih kurang memahami masalah yang diberikan hal itu dapat dilihat dari jawaban siswa yang menunjukkan bahwa siswa menuliskan apa yang diketahui pada soal tidak lengkap</li> <li>• Siswa masih salah dalam membuat langkah dan rencana penyelesaian sehingga saat melaksanakan rencana memperoleh hasil yang bernilai salah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akan melatih siswa untuk menuliskan informasi yang lengkap berdasarkan permasalahan yang diberikan</li> <li>• Akan melatih siswa untuk membuat rencana pemecahan masalah yang di berikan serta menjalankan rencana yang telah di buat</li> <li>• Akan melatih siswa untuk membuat kesimpulan dari persoalan yang diberikan</li> <li>• Akan melatih siswa dengan permasalahan yang bervariasi untuk memudahkan siswa dalam membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah</li> </ul>

3.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa tidak menyelesaikan persoalan yang diberikan, namun memahami masalah dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari jawaban yang diberikan, siswa membuat apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal yang diberikan</li> <li>• Siswa tidak membuat rencana penyelesaian masalah yang diberikan</li> <li>• Pada soal no 1 siswa kurang paham dalam melaksanakan rencana penyelesaian, namun tidak melakukan pemeriksaan kembali terhadap soal yang diberikan hal ini dapat dilihat dari jawaban yang diberikan siswa</li> <li>• Pada soal no 2 siswa tidak merencanakan pemecahan masalah, tidak melaksanakan penyelesaian sehingga tidak ada jawaban yang dapat diperiksa kembali, hal ini dapat dilihat dari jawaban yang diberikan siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akan melatih siswa dalam melakukan langkah pemecahan masalah dalam merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan rencana penyelesaian masalah serta memeriksa kembali jawaban yang telah di dapatkan.</li> </ul>
----	-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari keseluruhan jawaban yang ada, ditemukan kendala pada kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Tarabintang yang berjumlah 23 siswa yang diberi tes tentang materi trigonometri yaitu dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 1.2.** Deskripsi Tingkat Kemampuan Siswa yang Mampu Memecahkan Masalah pada Tes Diagnostik Berdasarkan Langkah Pemecahan Masalah

Indikator Tes Awal Kemampuan Masalah	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
Memahami Masalah	14	60,87%
Merencanakan Penyelesaian	11	47,83%
Melaksanakan Penyelesaian	4	17,40%
Memeriksa Kembali	2	8,7%

Dari penyelesaian jawaban yang diberikan peserta didik dapat disimpulkan beberapa hal :

1. Masih ada siswa yang tidak memahami permasalahan yang diberikan sehingga tidak dapat menyelesaikan soal.
2. Masih ada siswa yang tidak merencanakan langkah penyelesaian dari soal yang diberikan
3. Masih ada siswa yang kurang teliti sehingga salah dalam melakukan perhitungan
4. Masih ada siswa yang sulit dalam menganalisa hasil jawaban yang mereka buat

Berdasarkan hasil tes awal yang diperoleh dari peserta didik kelas X MIA SMA Negeri 1 Tarabintang dapat diketahui bahwasannya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah. Sejalan dengan observasi yang dilakukan, peneliti juga melakukan wawancara dengan Pak Venansius Siagian selaku guru matematika kelas X SMA Negeri 1 Tarabintang pada tanggal 10 Februari 2022, yang dapat disimpulkan bahwasannya siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan persoalan yang membutuhkan pemecahan masalah, jika soal yang diberikan dimodifikasi sedikit dari contoh soal maka siswa akan merasa kesulitan dalam mengerjakan soal tersebut, lalu banyak rumus – rumus dalam materi trigonometri yang belum paham sehingga membuat siswa kesulitan, siswa kurang mampu menerapkan konsep matematika dalam memecahkan masalah. Dan jika tidak ditangani akan berdampak pada prestasi siswa, untuk mengatasi hal tersebut salah satu hal yang harus guru lakukan sebagai fasilitator pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran yang efektif. Selain itu dari hasil observasi

menunjukkan faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa yaitu proses pembelajaran matematika yang masih berpusat kepada guru.

Menurut Saragih (2018:171) yaitu : *“The low level of problem-solving ability is inseparable from the learning process done by teachers in the classroom as well as students interest and responsiveness to mathematics it self”*. Yang berarti rendahnya kemampuan pemecahan masalah tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas serta minat dan respon siswa terhadap matematika itu sendiri. Hal ini sejalan dengan temuan Wahyuni (2016:86) yang menemukan bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dikarenakan pada proses pembelajaran di kelas, siswa masih belum di arahkan pada sikap produktif yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran yang digunakan guru masih dominan menggunakan pembelajaran ekspositori.

Perbaikan pada proses pembelajaran dengan pemilihan model yang tepat dan efektif sangatlah diperlukan. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan dapat membantu peserta didik berlatih memecahkan masalah adalah model pembelajaran LAPS – Heuristic. Menurut Shoimin (2014:96) model pembelajaran Logan Avenue Problem Solving adalah serentetan pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk memahami dan membuat rancangan dalam menyelesaikan permasalahan. LAPS (Logan Avenue Problem Solving) secara umum memakai kata tanya seperti apa masalahnya, data apa yang diketahui, apa kegunaanya, dan bagaimana cara pemecahannya. Sedangkan heuristic merupakan petunjuk yang berisi pertanyaan dalam membimbing atau mengarahkan siswa untuk memecahkan permasalahan. Heuristic ini berguna bagi siswa untuk menunjukkan dan menuntun siswa dalam menemukan jalan keluar yang tepat dari permasalahan yang dihadapi. Hal ini sejalan dengan pendapat Samad (2021:111) yang menyatakan model pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS) – Heuristik merupakan :

Model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah matematika dan pencarian solusi yang berupa pertanyaan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pemaparan diatas, disimpulkan bahwa model pembelajaran Logan Avaneue Problem Solving (LAPS) – Heuristik ialah model pembelahan yang menekankan siswa untuk mencari solusi dari masalah yang diberikan, selain itu model pembelajaran LAPS-Heuristik ini juga memiliki langkah yang sama dengan tahapan pemecahan masalah yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.

Selain model pembelajaran, hal lain yang dibutuhkan adalah membuat bagaimana pelaksanaan pembelajaran tidak kaku, monoton, dan membosankan. Oleh karena itu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan atau dikenal dengan *Edutainment*. Menurut Widiasworo (2018:27) *Edutainment* berasal dari kata “ *Education* ( pendidikan)” dan “ *Entertainment* (hiburan)”. Jadi *Edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role- play) dan demonstrasi. Sedangkan menurut Sighal dan Rogers (dalam Pratama, 2020:414) menyatakan :

*Edutainment* berasal dari kombinasi kata pendidikan dan hiburan. Karenanya pada media *edutainment* merupakan salah satu basis pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan ke dalam konteks hiburan untuk memfasilitasi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *edutainment* adalah pendidikan yang di desain menyenangkan karena mengkombinasikan hiburan dengan pendidikan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Beberapa hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini yaitu pada penelitian Nita Rahayu, Karso, dan Sendi Ramdhani (2019) mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran LAPS-Heuristik. Hasil Penelitian ini menyimpulkan bahwasannya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran LAPS-Heuristik lebih baik daripada

kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sikap keaktifan belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran LAPS-Heuristik adalah hampir seluruhnya positif.

Penelitian lainnya yang terkait dengan penelitian ini ialah penelitian Loviga Denny Pratama, Wahyu Lestari, dan Ika Astutik (2020) mengenai efektifitas penggunaan media edutainment di tengah pandemic covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media edutainment saat belajar dari rumah mulai diberlakukan akibat dari Covid-19, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwasannya mayoritas persepsi siswa dan guru mendapat respon yang positif tentang penggunaan media edutainment disaat pembelajaran dari rumah mulai diberlakukan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti akan menerapkan model LAPS-Heuristic yang diduga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan peneliti juga akan menyediakan media yang mendukung sejalan dengan pengertian Edutainment itu sendiri. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran LAPS – Heuristic Berbantuan Edutainment di Kelas X SMA Negeri 1 Tarabintang TA.2021/2022”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMA Negeri 1 Tarabintang masih rendah
2. Kesulitan siswa dalam memahami materi trigonometri
3. Proses pembelajaran matematika yang guru gunakan selama ini masih berpusat pada guru
4. Langkah penyelesaian yang di kerjakan siswa masih salah dan tidak lengkap langkah penyelesaiannya dikarenakan rumus dasarnya belum dipahami

5. Siswa kurang mampu menerapkan konsep matematika dalam memecahkan masalah.
6. Belum pernah dilakukannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran LAPS-Heuristik berbantuan *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di sekolah.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X MIA di SMA Negeri 1 Tarabintang T.A. 2021/2022.
2. Menerapkan Model LAPS-Heuristic berbantuan Edutainment pada pembelajaran matematika materi Trigonometri di SMA Negeri 1 Tarabintang T.A. 2021/2022.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan menerapkan model pembelajaran LAPS-Heuristik berbantuan Edutainment pada materi Trigonometri siswa kelas X SMA Negeri 1 Tarabintang?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan menerapkan model pembelajaran LAPS-Heuristik berbantuan Edutainment pada materi Trigonometri siswa kelas X SMA Negeri 1 Tarabintang.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian yang diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran LAPS-Heuristic dengan berbantuan Edutainment dan sebagai bekal peneliti sebagai calon guru mata pelajaran matematika dalam menjalani praktik mengajar dalam institusi formal yang sesungguhnya.
2. Bagi guru matematika, sebagai alternative melakukan variasi dalam mengajar dengan menggunakan model LAPS-Heuristic dengan berbantuan Edutainment dan memberi masukan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran yang lebih baik.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta mempermudah siswa dalam memahami materi matematika melalui penerapan model LAPS-Heuristic dengan berbantuan Edutainment.
4. Bagi sekolah, bermanfaat untuk mengambil keputusan yang tepat dalam peningkatan kualitas pengajaran serta menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan inovasi pembelajaran matematika di sekolah.

### 1.7. Defenisi Operasional

Untuk memperjelas variabel-variabel agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran terhadap rumusan masalah dalam penelitian ini maka diberikan defenisi operasional :

1. Peningkatan merupakan suatu proses perubahan yang meningkat untuk menjadi lebih baik lagi
2. Kemampuan pemecahan matematis siswa adalah suatu tindakan untuk memecahkan soal-soal matematika dengan berdasarkan langkah pemecahan masalah antara lain : (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian masalah, (3) melaksanakan penyelesaian masalah, (4) memeriksa kembali.
3. Model pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS) adalah serentetan pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk memahami dan membuat rancangan dalam menyelesaikan permasalahan. Sedangkan

Heuristic merupakan petunjuk yang berisi pertanyaan dalam membimbing atau mengarahkan siswa untuk memecahkan permasalahan dengan langkah-langkah antara lain : (1) Paham dengan permasalahan yang disajikan, artinya mengerti dengan benar permasalahan yang ada. (2) Merencanakan solusinya, artinya membuat rancangan bagaimana cara memecahkan permasalahan. (3) Melakukan penyelesaian masalah, artinya melakukan penyelesaian sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. (4) Melakukan pengecekan, artinya penyelesaian yang telah dibuat diteliti dan diperiksa kebenarannya.

4. Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan yang dapat dikombinasikan secara harmonis.

