

ABSTRAK

Dwi Ayu Pratiwi : Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan Langkah Polya Pada Peserta Didik Kelas X MAN 1 Sijunjung

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah salah satu tujuan dan kompetensi dari pembelajaran matematika yang harus dimiliki peserta didik. Akan tetapi, secara umum kemampuan pemecahan masalah matematis masih tergolong rendah. Kurangnya peserta didik diberikan soal-soal yang mengasah kemampuan pemecahan masalah matematis menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah. Untuk itu kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik harus ditingkatkan. Sehingga diperlukan analisis yang lebih mendalam agar ditemukan solusi yang tepat untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Analisis yang dapat dilakukan salah satunya adalah menggunakan langkah Polya yang terdiri dari empat fase, yakni memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan sesuai rencana dan melakukan pengecekan kembali. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik menggunakan langkah Polya. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematis menggunakan langkah Polya di MAN 1 Sijunjung pada kelas X.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, dengan subjek penelitian dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Kelas X IPA MAN 1 Sijunjung adalah kelas subjek yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan tes, observasi dan wawancara sebagai instrumen penelitian. Serta analisis deskriptif dan triangulasi data sebagai teknik analisis data yang digunakan.

Hasil penelitian ditinjau dari langkah Polya, persentase kemampuan peserta didik pada tahap memahami masalah adalah 84,13%, merencanakan penyelesaian adalah 57,45%, melaksanakan rencana penyelesaian adalah 50,96% dan pengecekan kembali 17,31%. Fase tertinggi pada langkah Polya berada pada tahap memahami masalah dan terendah pada tahap melakukan pengecekan kembali.