

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dunia telah memasuki Era Revolusi Industri atau yang sering disebut dengan Era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan semakin meningkatnya interaksi serta perkembangan digital. Peningkatan interaksi serta perkembangan digital ini dapat berimbas pada berbagai bidang kehidupan di belahan dunia. Salah satunya yaitu berdampak pada bidang pendidikan khususnya di Negara Indonesia.

Pendidikan di Indonesia sekarang ini dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan Era Revolusi Industri 4.0 mulai dari jenjang sekolah dasar dan menengah hingga perguruan tinggi. Agar pendidikan di Indonesia dapat mengikuti perkembangan Era Revolusi Industri 4.0 ini, maka dibutuhkan peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang memadai dan dapat bersaing dalam skala global. Untuk itu, perlu adanya perubahan baik dari segi sekolah, guru, juga siswa.

Sekolah harus menambah fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran dalam Revolusi Industri 4.0 berupa penguatan instalasi yang berbaur digital misalkan komputer, LCD, dan wifi. Untuk itu, sekolah perlu mengadakan seminar-seminar maupun pelatihan-pelatihan untuk para guru, agar dapat menggunakan instalasi yang berbaur digital tersebut dengan

maksimal. Diharapkan, dengan penambahan fasilitas yang berbaur digital dapat mempermudah guru juga siswa dalam mengakses maupun meng-*upgrade* pembelajaran agar dapat bersaing di Era Revolusi Industri 4.0 sekarang ini.

Suatu Negara dikatakan berhasil menghadapi Revolusi Industri 4.0 salah satunya ditentukan oleh kualitas dari tenaga pendidik seperti guru. Para guru dituntut untuk dapat menguasai keahlian juga dapat beradaptasi dengan munculnya teknologi-teknologi baru. Dibutuhkan keuletan dari para guru agar penguasaan teknologi baru dapat berjalan dan digunakan di sekolah dengan maksimal.

Pendidikan 4.0 menuntut para siswa memiliki kemampuan menjelaskan, berpikir kritis, pemecahan masalah, ketrampilan komunikasi dan kolaborasi serta kreativitas. Untuk menunjang kemampuan-kemampuan tersebut, siswa harus lebih ulet dan konsisten dalam belajar. Karena sekarang ini pembelajaran di sekolah sudah mengacu pada siswa. Seperti pada kurikulum 13 ini, siswa diminta untuk mencari, memahami dan merumuskan sendiri informasi yang ada di buku dan guru hanya mendampingi jika ada siswa yang kesulitan.

Dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi muda yang kreatif, inovatif, serta kompetitif. Salah satu strategi yang dapat dilakukan seorang guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Probling Solving* (CPS). *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan pengembangan dari metode

pemecahan masalah (*problem solving*) secara rasional, yang dititik beratkan pada unsur-unsur kreativitas. Osborn pertama kali memperkenalkan struktur *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai model untuk menyelesaikan masalah secara kreatif.¹

Menurut Pepkin, *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model yang melatih siswa untuk berpikir kreatif.² Dalam model *Creative Problem Solving* lebih berfokus pada siswa, sehingga siswa dituntut untuk aktif belajar.³ Adapun sintak dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* diantaranya meliputi, klarifikasi masalah, mengungkapkan gagasan, evaluasi dan seleksi, serta implementasi. Sehingga diharapkan siswa dapat terlatih dalam menalar, mengkontruksi serta mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.⁴ Sebelumnya, model pembelajaran ini pun pernah diteliti oleh Tarlina & Afriansyah, mereka berhasil menerapkan model pembelajaran ini pada materi garis dan sudut.⁵

Pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan jika menggunakan media dalam penyampaian materi. Salah satu media yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran Matematika adalah media visual berupa

¹ Guntur Maulana Muhammad, Ari Septian, dan Mastika Insani Sofa, “Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”, *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2018): 318.

² Ikhsan Faturohman dan Ekasatya Aldila Afriansyah, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui *Creative Problem Solving*”, *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): 109.

³ Nadya Sospolita, Siti Aisyah, dan Wahyu Widada, “Penerapan Model *Creative Problem Solving* dengan Teknik *Probing* pada Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 04, no. 02 (2019): 195.

⁴ Ikhsan Faturohman dan Ekasatya Aldila Afriansyah, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui *Creative Problem Solving*”, *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): 109.

⁵ *Ibid.*

gambar. Menurut Bough dalam Arsyad bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang/ visual, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya, sementara itu Dale dalam Arsyad memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang/visual berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.⁶ Media yang berbasis visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) supaya dapat menumbuhkan kreativitas dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

Pandemi Covid-19 yang melanda belahan dunia juga di negeri kita Indonesia berdampak pada berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Program pembelajaran yang harus tetap berjalan, mengakibatkan guru dijauhkan dengan siswa. Ketika guru jauh dengan siswa maka guru tidak dapat memantau semua kemampuan kreativitas dan hasil belajar siswa. Untuk memulihkan keadaan tersebut maka penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual adalah solusinya.

Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual disekolah dapat menumbuhkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan masalah berupa soal-soal yang diberikan oleh guru. Sedangkan dari sisi kreativitas siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam pemecahan masalah secara terampil.

⁶ I Ketut Selamet, "Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya P", JURNAL PAEDAGOGY 7, no. 2 (2020): 122.

Ada banyak kegiatan yang mengasah kreativitas siswa seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, serta penulisan urutan-urutan yang kreatif dari penyelesaian masalah yang telah diberikan.

Di Era Revolusi Industri 4.0 yang berdampingan dengan pandemi covid-19 ini menambah beban yang begitu berat dirasakan oleh dunia pendidikan. Maka perlu adanya kolaborasi antara guru dan siswanya agar pembelajaran dapat berjalan sesuai jalur tanpa menghiraukan batasan-batasan di masa pandemi covid-19 seperti memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak, serta menjauhi kerumunan. Kolaborasi ini dapat terjadi salah satunya menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual. Dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual siswa kedepannya dapat lebih mengasah kreativitas dan hasil belajarnya agar tidak tertinggal oleh siswa yang lain. Faktanya, di sekolah para siswa sudah banyak yang paham mengenai kreativitas dan hasil belajar juga sudah mencoba mengasahnya, hanya saja kurang maksimal dalam penerapannya.

Di MTsN 7 Tulungagung pada tahun pembelajaran 2021/2022 menggunakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTM Terbatas). PTM terbatas ini bertujuan untuk melanjutkan proses belajar mengajar yang lebih dari satu tahun telah dilakukan dari rumah menjadi belajar dari sekolah dengan protokol kesehatan yang ketat. Sesuai yang disampaikan oleh Bapak Kukuh Budi Santosa, S.Pd. selaku WK Kurikulum, bahwasannya PTM

terbatas menggunakan metode penjadwalan hari sekolah misal hari senin kelas VII dan IX melakukan PTM sedangkan kelas VIII melakukan PJJ. Harapannya agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan kurikulum yang berlaku tanpa merugikan salah satu pihak, baik dari segi guru maupun siswa.

Sejauh ini, penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru di MTsN 7 Tulungagung telah memiliki nilai baik dari segi kognitif siswa. Hanya saja untuk penilaian kreativitas dan hasil belajar siswa, MTsN 7 Tulungagung belum ada penilaiannya khususnya pada kelas VIII. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana kreativitas dan hasil belajar siswa saat menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual dalam materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini memiliki judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Media Visual Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan, agar dapat menunjang kegiatan penelitian secara maksimal demi tercapainya suatu pembahasan yang sesuai dengan harapan, maka peneliti berfokus kepada pembahasan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun fokus penelitian ini yaitu :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian maka peneliti memiliki tujuan penelitian yang akan dicapai, yaitu :

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar.

3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat diorientasikan terutama bagi pengembangan ilmu pengetahuan ataupun pelaksanaan pembangunan dalam arti luas sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat menambah khasanah ilmiah tentang metode pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

- b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk lebih kreatif memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

c. Bagi peneliti lain

Sebagai rujukan dalam pengembangan penelitian yang relevan.

E. Penegasan Istilah

Beberapa istilah yang menjadi variabel peneliti perlu didefinisikan dahulu untuk menghindari timbulnya asumsi-asumsi yang tidak sesuai dengan tujuan penelitian. Maka definisi-definisi tersebut dapat dibedakan dalam definisi secara konseptual dan definisi secara operasional.

1. Definisi secara konseptual

a. *Creative Problem Solving (CPS)*

Creative Problem Solving (CPS) merupakan salah satu dari model pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang pendidik untuk memecahkan masalah matematika secara kreatif.⁷

b. Media visual

Media visual merupakan salah satu media yang penting dalam proses belajar mengajar karena dengan digunakannya media visual siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, lebih memahami materi yang di sampaikan oleh seorang guru, serta dapat meningkatkan daya ingat siswa.⁸

⁷ Ikhsan Faturohman dan Ekasatya Aldila Afriansyah, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui *Creative Problem Solving*”, Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika 9, no. 1 (2020): 109.

⁸ I Ketut Selamat, “Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya P”, JURNAL PAEDAGOGY 7, no. 2 (2020): 122.

c. Kreativitas

Siswono mengemukakan bahwa Kemampuan berpikir untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan dan keberagaman jawaban.⁹

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, yang biasanya ditunjukkan berupa nilai ujian/tes.

2. Definisi secara operasional

a. *Creative Problem Solving* (CPS)

Creative Problem Solving (CPS) merupakan sebuah model pembelajaran yang memiliki langkah-langkah berupa *objective finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding*.

b. Media visual

Media visual yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah media visual berupa PPT.

c. Kreativitas

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecakapan siswa yang memiliki indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.

⁹ Siti Eftafiyana dkk., "Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Yang Menggunakan Pendekatan *Creative Problem Solving*", Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA) 2, no. 2 (2018): 86.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tes.