

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Materi sistem pernapasan manusia merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPA di SMP/MTs pada semester 2, yang didalamnya memuat pengenalan organ-organ yang menyusun sistem pernapasan pada manusia, proses terjadinya pernapasan seperti bagaimana pertukaran gas yang terjadi pada beberapa organ yang saling berhubungan, faktor yang mempengaruhi pernapasan pada seseorang, dan membahas tentang macam-macam gangguan pada sistem pernapasan. Materi sistem pernapasan pada manusia banyak mengandung konsep yang perlu dipahami siswa dan hal ini mencakup banyak sekali konsep mengenai fungsi dan mekanisme kerja yang bervariasi yang harus dikuasai oleh siswa, di samping itu, siswa perlu memiliki kemampuan untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lain.<sup>1</sup> Mengingat bahwa konsep IPA membutuhkan tingkat berpikir dan proses mental yang tinggi dari seorang peserta didik seperti kemampuan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilannya untuk mempelajari suatu fenomena-fenomena alam, sedangkan untuk memecahkan masalah yang nyata, konsep IPA yang disampaikan oleh guru masih belum banyak diterapkan oleh peserta didik.<sup>2</sup>

Salah satu kesulitan yang sering dialami siswa yaitu kesulitan dalam memahami bagaimana proses terjadinya

---

<sup>1</sup> Nurhakima Ritonga, "Analisis Kesulitan Belajar pada Materi Pokok Sistem Pernapasan Manusia di SMP Abdi Negara Asam Jawa," *Wahana Inovasi* 5, no. 2 (2016).

<sup>2</sup> Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 11.

pertukaran gas di paru-paru dan perbedaan mekanisme pernapasan dada dan pernapasan perut padahal hal ini sangat berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Selain itu dalam materi sistem pernapasan ini juga bersinggungan dengan isu permasalahan pencemaran udara yang sudah marak terjadi sehingga siswa perlu mengetahui dampak-dampaknya dan bagaimana cara menjaga sistem pernapasan mereka.

Proses kegiatan belajar mengajar IPA di SMPN 1 Ngantru masih cenderung berpusat kepada guru sehingga menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa merasa kurang tertarik saat pembelajaran hal ini ditunjukkan dengan siswa yang kurang aktif untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya, sehingga terlihat rasa keingintahuan siswa masih rendah dan tampak kurang mempunyai semangat belajar. Selain itu, kurangnya perhatian siswa ketika guru menyampaikan materi menjadi faktor-faktor lain yang menyebabkan masih terdapatnya siswa yang mendapatkan hasil belajar kurang maksimal. Motivasi pada diri siswa tentu diperlukan dalam setiap kegiatan pembelajaran karena motivasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Guru sebagai pendidik diharuskan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Hal ini agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Guru harus terampil untuk memilih berbagai media, sumber belajar, metode pembelajaran yang bervariasi dan penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta berkesan, namun tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajarannya berpusat pada siswa dan sarat akan nilai dan manfaat.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Firdos Mujahidin, *Strategi Mengelola Pembelajaran Bermutu* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017), hal. 2.

Untuk memperoleh tingkat keberhasilan yang tinggi, penting bagi peserta didik untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu, seorang guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat. Hal tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan itu sendiri karena apabila model pembelajaran yang tidak tepat, suasana belajar yang tidak mendukung dan tidak sesuai dapat mempengaruhi minat serta motivasi belajar siswa dan pastinya juga akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maka pembelajaran akan dapat berlangsung efektif. Membangkitkan motivasi dalam diri siswa diharapkan siswa dapat meraih keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam berbagai model pembelajaran yang tersedia bagi guru untuk merangsang peserta didik agar berpikir lebih luas, kreatif, dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang berfokus pada siswa atau dikenal dengan sebutan *student centered learning*.

Menurut Mitchell dan Kowalik yang dikutip oleh Isrok'atun, "*Creative problem solving or cps is a process, method, or system for approaching a problem in an imaginative way and resulting in effective action.*"<sup>4</sup> Menurut Pepkin dalam Kurniawan, *Creative Problem Solving* ini lebih menitikberatkan pada aspek pengajaran dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Penekanan diberikan pada penguatan keterampilan sehingga saat siswa dihadapkan pada suatu pertanyaan, mereka memiliki kemampuan untuk memilih dan mengembangkan jawaban mereka sendiri. Hal ini tidak hanya

---

<sup>4</sup> Isrok'atun, dkk., *Creative Problem Solving Dan Disposisi Matematis Dalam Situation Based-Learning* (Sumedang, Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020), hal. 27.

melibatkan proses hafalan tanpa pemikiran, melainkan juga mendorong penerapan keterampilan tersebut dalam mengatasi masalah, karena keterampilan dalam pemecahan masalah dapat memperluas proses berpikir.<sup>5</sup> Menurut Harefa model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki keistimewaan yaitu dengan model ini siswa ditempatkan pada situasi yang nyata, karena masalah yang diangkat merupakan tipe masalah kompleks serta bermakna dengan pemecahan yang kreatif yang dikemukakan oleh siswa.<sup>6</sup> Selanjutnya, apabila siswa bekerja di dalam suatu tim atau kelompok, maka siswa dapat berkolaborasi dengan siswa lainnya sehingga dapat saling bekerja sama, membuahkkan ide dan solusi-solusi kreatif untuk menyelesaikan masalah.

Model *Creative Problem Solving* awalnya diperkenalkan oleh Alex Osborn. Selain itu, ada satu orang yang turut bekerja sama dengan Alex Osborn dalam pengembangan model ini, yakni Sidney Parner, yang bergabung pada tahun 1950-an. Oleh karena itu, model ini juga dikenal dengan nama *The Osborn-Parner Creative Problem Solving Models*. Awalnya, model ini hanya diterapkan dalam lingkungan perusahaan dengan tujuan meningkatkan kreativitas para karyawan dalam pekerjaan mereka. Namun, seiring perkembangannya, model ini juga mulai diterapkan dalam dunia pendidikan.<sup>7</sup>

Dalam proses penerapan model *Creative Problem Solving* menawarkan tiga komponen penting yang harus diperhatikan, yaitu memahami tantangan (*understand the*

---

<sup>5</sup> Andri Kurniawan dkk., *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, vol. 2 (Wiyata Bestari Samasta, 2022), hal. 122.

<sup>6</sup> Darmawan Harefa dkk., “Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS),” *Musamus Journal of Primary Education*, October 28, 2020, hal. 4.

<sup>7</sup> Nurhasanah dan Ahmad Syahid, *Creative Problem Solving Dan Disposisi Matematis Dalam Situation Based-Learning*, hal. 28.

*challenge*), menghasilkan gagasan (*generate ideas*), dan menyiapkan tindakan (*prepare for action*). Dalam memahami tantangan (*understand the challenge*) mencakup upaya sistematis yang mengarahkan untuk fokus pada usaha pemecahan masalah. Komponen kedua menghasilkan gagasan (*generate ideas*) merupakan respon terhadap masalah dengan menyiapkan ide-ide yang kreatif dan bervariasi. Selanjutnya komponen ketiga, menyiapkan tindakan (*prepare for action*) merupakan tahap pengambilan keputusan dengan mengembangkan dan menentukan alternatif solusi yang dipilih.<sup>8</sup>

*Creative Problem Solving* dalam penerapannya pada pembelajaran, melibatkan enam tahap yang dilakukan oleh siswa yaitu *objective finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding* keenam tahap/langkah tersebut sering disingkat dengan OFPISA. Adapun pada tahap *objective finding*, siswa berdiskusi tentang suatu masalah yang diajukan oleh guru. Tahap selanjutnya yaitu *fact finding*, siswa menggali fakta-fakta yang diperoleh dari proses identifikasi berdasarkan pada situasi yang dibuat oleh guru. *Problem finding*, siswa mendefinisikan kembali permasalahan. Oleh karena itu, semua pernyataan masalah diidentifikasi untuk mengklarifikasi masalah tersebut. Pada tahap *Idea finding*, siswa diberikan kebebasan untuk menyampaikan gagasan-gagasan mereka dalam upaya menyelesaikan masalah. Pada tahap *Solution finding*, siswa mencari dan menentukan solusi terbaik untuk memecahkan masalah, sehingga mereka dapat menghasilkan solusi yang mungkin digunakan. *Acceptance finding*, siswa diberi tantangan baru untuk memperkuat

---

<sup>8</sup> Muhsyanur, *Pemodelan dalam Pembelajaran: Mendesain Pembelajaran menjadi Berkarakter dan Berkualitas* (Bandung: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia (Forsiladi), 2021), hal. 88-89.

pemahaman yang telah mereka peroleh.<sup>9</sup> "Tugas guru tidak hanya mengarahkan peserta didik dalam pemecahan masalah secara kreatif, tetapi juga menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat memicu pemikiran kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Dalam proses belajar motivasi sangat diperlukan. Motivasi adalah energi atau dorongan internal seseorang yang dapat menghasilkan keinginan untuk melaksanakan suatu tindakan atau aktivitas tertentu.<sup>10</sup> Motivasi belajar juga dapat diibaratkan seperti motor penggerak yang mengaktifkan peserta didik untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar-mengajar.<sup>11</sup> Menurut Hamalik dalam Rusman, bahwa dengan motivasi akan menentukan tingkat berhasil atau gagal nya belajar siswa, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.<sup>12</sup> Winansih dalam Kompri mengemukakan bahwa dalam konteks pembelajaran, motivasi keberhasilan belajar yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan melibatkan baik guru maupun siswa. Peran guru adalah untuk menginspirasi dan mendorong siswa agar memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, karena motivasi bukan hanya relevan bagi guru sebagai penyemangat, tetapi juga sangat krusial bagi siswa sebagai subjek dan sekaligus objek pendidikan, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>13</sup> Dengan *Creative Problem*

---

<sup>9</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), hal. 297-300.

<sup>10</sup> Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 1 (2015): hal. 77.

<sup>11</sup> Sutiah, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), hal. 15.

<sup>12</sup> Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan Edisi Pertama* (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 231.

<sup>13</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 233.

*Solving* terutama pada tahap *objective finding* dimana pada tahap ini guru mengajukan permasalahan atau *brainstorming* siswa dengan menyajikan topik yang menarik diharapkan dapat menumbuhkan motivasi serta minat siswa dalam mempelajari sesuatu. Dengan digunakannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan diikuti pula hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Winkel yang dikutip oleh Purwanto, hasil belajar mengacu pada perubahan yang terjadi dalam sikap dan perilaku manusia. Aspek perubahan ini mencakup tiga domain utama yang dirumuskan dalam taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>14</sup> Menurut Sinar, hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh seseorang setelah menyelesaikan pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran dengan dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk nilai hasil belajar.<sup>15</sup> Hasil belajar peserta didik dapat diketahui pada akhir evaluasi. Hasil belajar siswa dinyatakan meningkat apabila hasil akhir belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar awal, namun apabila hasil akhir belajar peserta didik lebih rendah dari pada awal hasil belajar, maka hasil belajar dinyatakan menurun.<sup>16</sup> Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Krathwoll dan Anderson, kemampuan yang perlu dicapai oleh siswa bukan hanya LOTS (*Lower Order Thinking Skills*) yaitu C1 (mengetahui) dan C-2 (memahami), MOTS (*Middle Order Thinking Skills*) yaitu C-3 (mengaplikasikan) dan C-4

---

<sup>14</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hal. 45.

<sup>15</sup> Sinar, *Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 22.

<sup>16</sup> Fendika Prasetyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V Di SDN Sepanjang 2* (Surakarta: CV Kekata Group, 2019), hal. 10.

(menganalisis), tetapi juga harus ada peningkatan sampai HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), yaitu C-5 (mengevaluasi) dan C-6 (mengkreasikan).<sup>17</sup> Dalam pembelajaran yang menggunakan model *Creative Problem Solving* menerapkan tingkatan berpikir hingga C-4 yang tertuang dalam setiap langkah-langkah pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam konteks pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Aryanto, dkk, pada tahun 2020, tentang “Efektivitas *Creative Problem Solving* Disertai LKS Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Kelas VII di SMPN”. Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dimana pada kelas eksperimen memiliki hasil 85,6% yang tergolong sangat kuat sedangkan pada kelas kontrol yaitu 79,5% yang tergolong kuat.<sup>18</sup>

Penelitian lain dilakukan Dzhul Aqilah Utomo, pada tahun 2019, tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Cps (*Creative Problem Solving*) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Di Mis Istiqomah Desa Sampali Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang T. A 2018/2019”. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hasil belajar pada kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model *Creative Problem*

---

<sup>17</sup> Adi Suprayitno, *Menyusun PTK Era 4.0* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal. 14-15.

<sup>18</sup> Aryanto, Laili Fitri Yeni, dan Reni Marlina, “Efektivitas *Creative Problem Solving* Disertai Lks Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Kelas VII Smpn,” *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 8, no. 2 (September 8, 2020), hal. 96.



*Solving* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional.<sup>19</sup>

Berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII di SMPN 1 Ngantru”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi meliputi:

- a. Model pembelajaran masih sering menggunakan model ceramah.
- b. Model pembelajaran guru masih monoton dan terpaku pada buku sehingga siswa merasa kurang tertarik.
- c. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* belum pernah diterapkan sebelumnya.
- d. Motivasi belajar siswa rendah.
- e. Siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya.
- f. Guru kurang merespon pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh siswa.

### 2. Batasan Masalah

Dari berbagai permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti membatasi fokus permasalahan pada beberapa aspek yang meliputi:

---

<sup>19</sup> Dzhul Aqilah Utomo, *Pengaruh Model Pembelajaran Cps (Creative Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Di Mis Istiqomah Desa Sampali Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang T. A 2018/2019*, (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019), hal. 5.

- a. Materi yang dibahas adalah materi sistem pernapasan.
- b. Siswa yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII I dan VIII J di SMPN 1 Ngantru Tulungagung.
- c. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari hasil pengidentifikasian dan penentuan batasan masalah di atas, peneliti menggagas beberapa pernyataan rumusan masalah dalam konteks penelitian ini, antara lain:

1. Adakah perbedaan secara signifikan motivasi siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Direct Instruction* pada materi sistem pernapasan kelas VIII di SMPN 1 Ngantru?
2. Adakah perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Direct Instruction* pada materi sistem pernapasan kelas VIII di SMPN 1 Ngantru?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan motivasi siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Direct Instruction* pada materi sistem pernapasan kelas VIII di SMPN 1 Ngantru.
2. Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Direct Instruction* pada materi sistem pernapasan kelas VIII di SMPN 1 Ngantru.

## E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dalam ranah teoritis maupun praktis. Beberapa manfaat tersebut mencakup:

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, diharapkan akan memberikan kontribusi berupa informasi tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi tambahan yang berguna dalam bidang pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

Dalam konteks praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

#### a. Bagi Pendidik (Guru)

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pemikiran dan masukan bagi guru sebagai variasi dalam proses pembelajaran, yang berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

#### b. Bagi Peserta Didik (Siswa)

Penelitian ini diharapkan dapat menguatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### c. Bagi Lembaga (Sekolah)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi dan rekomendasi yang berharga bagi lembaga pendidikan dalam merancang kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sebuah pengalaman sekaligus menambah wawasan bagi peneliti karena peneliti dapat mengetahui secara langsung kondisi nyata yang terjadi di lapangan.

**F. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis penelitian ini yaitu diantaranya:

1. Motivasi Belajar

$H_0$  : Ada perbedaan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi sistem pernapasan kelas VIII di SMPN 1 Ngantru.

$H_a$  : Tidak ada perbedaan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi sistem pernapasan kelas VIII di SMPN 1 Ngantru.

2. Hasil Belajar

$H_0$  : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi sistem pernapasan kelas VIII di SMPN 1 Ngantru.

$H_a$  : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi sistem pernapasan kelas VIII di SMPN 1 Ngantru.

## G. Penegasan Istilah

Agar konsep yang terkandung dalam pembahasan penelitian ini tidak menyebabkan perbedaan pemahaman kepada para pembaca, maka berikut diuraikan terkait beberapa istilah yang dibahas dalam penelitian ini:

### 1. Secara konseptual

Terdapat beberapa istilah yang didefinisikan secara konseptual, antara lain:

#### a) *Creative Problem Solving*

*Creative Problem Solving* adalah suatu pendekatan dalam memecahkan masalah yang mendorong peserta didik untuk berpikir secara kreatif. Kemampuan siswa dalam merumuskan dan menyelesaikan masalah mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan meningkatkan motivasi belajar.<sup>20</sup>

#### b) Motivasi belajar

Motivasi belajar merujuk pada faktor-faktor yang dapat mendorong peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>21</sup>

#### c) Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mereka menjalani aktivitas pembelajaran

---

<sup>20</sup> Tut Wuri Handayani Manurung dan Edy Surya, "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al Hidayah Medan," *Journal Mathematic Education*, 2017, hal. 112.

<sup>21</sup> Sutiah, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, hal. 15.

yang telah ditentukan oleh guru, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>22</sup>

2. Secara operasional

a) *Creative Problem Solving*

*Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan pusat perhatian pada proses pengajaran dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah, yang mengharuskan siswa untuk mengatasi suatu masalah dengan pendekatan kreatif.

b) Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang dapat menimbulkan suatu kemauan pada seseorang untuk belajar serta dapat meningkatkan keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan belajarnya.

c) Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil dari kemampuan yang diperoleh siswa setelah mereka menjalani proses pembelajaran dan pengalaman belajar.

## H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa bab agar mempermudah pembaca memahami maksud dan isinya. Sistematika pada penelitian ini dikelompokkan sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman persembahan, motto,

---

<sup>22</sup> Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang," *Jurnal Pujangga* 1, no. 1 (2015): hal. 75-105.

prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian inti meliputi:

- Bab I, yang merupakan pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
- Bab II, landasan teori berisi deskripsi teori yang mendukung penelitian, kajian penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.
- Bab III atau metode penelitian terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, prosedur penelitian teknik, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
- Bab IV, yang merupakan hasil penelitian berisi: deskripsi data, analisis data dan pengujian hipotesis.
- Bab V, yang merupakan pembahasan menguraikan hasil penelitian.
- Bab VI atau penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.