

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu berbagai usaha harus terus menerus diupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah pada dasarnya adalah proses kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan asumsi tersebut, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penugasan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.<sup>2</sup>

Proses belajar dalam pendidikan semakin baik maka kualitas sumber manusia yang dihasilkan pun semakin baik, yaitu sumber daya manusia yang siap dan mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan aspek penting untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan sarana utama dalam mengembangkan kepribadian setiap manusia.<sup>3</sup> Pendidikan merupakan prioritas yang paling utama dan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia sebagai mana

---

<sup>2</sup> Mohamad Syarif Sumantri, 'Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar / Mohamad Syarif Sumantri', *Jurnal Pendidikan*, 2015.

<sup>3</sup> Muslimin and Zaenal Arifin, 'Kajian Pemikiran Dakwah Dan Komunikasi Hasan Basri', *Jurnal Komunikasi Islam*, 2019.

tercantum dalam pembukaan UUD 1945 tujuan pendidikan nasional adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Mencapai tujuan pendidikan memerlukan strategi dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

Melihat betapa pentingnya peran pendidikan, maka sepatutnya mutu pendidikan harus terus dikembangkan.<sup>4</sup> Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang di harapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Pengalaman belajar bisa didapatkan dimana saja, salah satunya di sekolah.<sup>5</sup> Supaya mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut maka diperlukan adanya proses pembelajaran di sekolah dan harus dilaksanakan secara maksimal serta mencakup semua mata pelajaran termasuk didalamnya adalah pelajaran matematika.<sup>6</sup>

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga ke perguruan tinggi. Mata pelajaran Matematika merupakan konsep abstrak yang harus dijelaskan secara sistematis.<sup>7</sup> Matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan cara bernalar, menggunakan istilah-istilah dengan cermat, jelas, akurat, menggunakan lambang atau simbol-simbol dan memiliki arti serta dapat

---

<sup>4</sup> Rosita Mahmudah, Alin Meilina, and Lia Kurniawati, 'Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Kota Tangerang Selatan', *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2015.

<sup>5</sup> Aliputri, Dhestha Hazilla. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*,

<sup>6</sup> Somakim, 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Penggunaan Pendidikan Matematika Realistik', *Forum Mipa*, 2011.

<sup>7</sup> Dyah Kusumaningrum Yunita, 'Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Kepimpinan Para Peserta Didik Di Sma Al Hikmah Surabaya', *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 2014.

digunakan dalam pemecahan masalah, sehingga dalam penguasaannya diperlukan pemahaman matematika yang baik.<sup>8</sup>

Dalam pembelajaran matematika proses eksternal dilalui melalui proses interaksi antar siswa, perangkat pembelajaran, dan guru. Namun kenyataannya di sekolah-sekolah kemampuan guru menggunakan metode pembelajaran bervariasi masih rendah, guru kebanyakan hanya sebatas mengajar untuk menjawab soal-soal. Guru memiliki kecenderungan menggunakan metode pembelajaran langsung tanpa memperhatikan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa secara komprehensif. Pembelajaran yang demikian mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep dan prinsip matematika.<sup>9</sup>

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang digemari oleh sebagian siswa juga memiliki tujuan tertentu dalam pembelajarannya. Pembelajaran matematika di sekolah memiliki tujuan agar siswa mampu (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes atau akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, dalam menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah,

---

<sup>8</sup>Arif Nur Rohman, Karlimah, and Ahmad Mulyadiprana, 'Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tentang Materi Unsur Dan Sifat Bangun Datar Sederhana', *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 2017.

<sup>9</sup> Nirmalasari Yulianty, 'Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik', *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 2019 <<https://doi.org/10.33449/jpmr.v4i1.7530>>.

merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>10</sup> Oleh sebab itu, sangat logis menyatakan betapa sentralnya peran dan fungsi matematika dalam berbagai aspek kehidupan.

Mengingat pentingnya peranan matematika, dan juga menyadari akan pentingnya suatu model pembelajaran yang dapat melatih siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika. Salah satu model pemecahan masalah adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Jika model pembelajaran *problem based learning* memfasilitasi pembelajaran dengan membuat guru lebih dekat terhadap siswa dalam interaksi kerja kelompok, agar tidak terpaku pada penyampaian ceramah dan membuat siswa aktif. Maka model pembelajaran *Creative Problem Solving* memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada pengajaran dan keterampilan berpikir kreatif pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.<sup>11</sup> Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai macam model pembelajaran telah diterapkan guna mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa terkait pelajaran matematika yang mereka anggap sulit.

---

<sup>10</sup> Hamdan Sugilar, 'MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN DISPOSISI MATEMATIK SISWA MADRASAH TSANAWIYAH MELALUI PEMBELAJARAN GENERATIF', *Infinity Journal*, 2013 <<https://doi.org/10.22460/infinity.v2i2.32>>.

<sup>11</sup> Baiq Yuni Wahyuningsih, 'Penerapan Pendekatan Konstekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Operasi Hitung Campuran', *MANAZHIM*, 2020 <<https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i2.851>>.

Pengembangan model atau metode pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami dan menangkap materi yang telah diajarkan. Selama ini pembelajaran yang berlangsung adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, sedangkan peserta didik hanya pasif dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh gurunya. Untuk mengubah paradigma tersebut maka guru harus membuat model pembelajaran yang bervariasi.

Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan sehingga banyak waktu pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan model menurut kehendak gurudan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas serta situasi kelas.<sup>12</sup> Oleh karena itu perlu sekiranya dikembangkan penerapan model pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah (*problem solving*) agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran matematika, bisa memahami matematika dengan baik, tidak beranggapan lagi bahwa matematika itu sulit dan bisa memahami matematika dengan baik, tidak beranggapan lagi bahwa matematika itu sulit dan bisa meningkatkan hasil belajar matematika. Dalam kegiatan belajar tidak semua anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relative lama. Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan bermacam-macam,ada yang cepat, sedang dan lambat. Oleh sebab itu diperlukan model pembelajaran yang mampu menanamkan pemahaman konsep dasar pada siswa sebagai acuan dalam memahami konsep selanjutnya. Adapun model pembelajaran *Creative Problem*

---

<sup>12</sup> Syaiful Bachri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta : Rineka Cipta, 2010)hal.73

*Solving* merupakan pemecahan masalah secara kreatif.<sup>13</sup> Pada model pembelajaran ini, siswa tidak hanya memecahkan permasalahan dalam Matematika tetapi juga dituntut untuk terampil dalam memecahkan masalah tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Terutama dalam materi trigonometri pada kelas X sangat diperlukan adanya kekreatifan dalam memecahkan masalah. Agar siswa dapat mudah memahami materi dan bisa memecahkan masalah tersebut dengan benar dan tidak ada kesulitan.

Sehubungan dengan kendala dan kesulitan siswa saat ini, maka guru perlu menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Akan tetapi, pada kenyataannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mempersiapkan siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang biasanya diterapkan. Perbedaan level pemahaman dan kecerdasan siswa dalam menghadapi masalah, serta ketidaksiapan siswa untuk menghadapi masalah baru sering menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Selain sering menghadapi kendala dalam penerapan pembelajaran *Creative Problem Solving*, siswa juga memerlukan motivasi dan dorongan dari luar untuk meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Creative Problem Solving* lebih tinggi bila dibandingkan dengan rata-rata hasil

---

<sup>13</sup> B Suryosubroto, 'Managemen Hubungan Sekolah Dengan Masyarakat', *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri ...*, 2006.

belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong motivasi. Saat ini, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Terdapat pengaruh yang positif antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar matematika siswa. Penguatan dan penanaman motivasi belajar di tingkat sekolah berada di tangan para guru. Karena selain siswa, unsur terpenting yang ada dalam kegiatan pembelajaran adalah guru.<sup>14</sup>

Sebagai guru, orang tua, masyarakat, bahkan semuanya merasa terpanggil untuk ikut membangun dan membina siswa dengan cara memberi motivasi yaitu dorongan, semangat, pemahaman, pengertian tetap pendidikan yang sangat penting. Maju mundurnya suatu bangsa dilihat dari pendidikan bangsa tersebut. Jika suatu Negara pendidikannya maju kehidupan masyarakatnya juga maju dan sebaliknya. Jika pendidikan disuatu negara tersebut rendah maka kehidupan masyarakat itu jauh dari kemajuan atau tertinggal dari negara-negara yang lain. Dengan kata lain banyak kita lihat

---

<sup>14</sup> Fuad Fahrudin and others, 'Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Merupakan Salah Satu Kegiatan Integral Yang Harus Ada Dalam Kegiatan Pembelajaran . Selain Memberikan Dan Mentransfer Ilmu , Guru Juga Bertugas Untuk Meningkatkan Motivasi Ana' , 2 (2023), 1304–9.

rakyat miskin dan kurang mampu tidak dapat mengikuti pendidikan kearah yang lebih tinggi. Akibatnya negara ini tetap dibawah garis kemiskinan. Jangankan memikirkan pendidikan untuk kebutuhan sehari-hari saja tidak mampu.

Beruntung sekarang ada program dari pemerintah ada sekolah yang gratis, ini sangat membantu orang tua meringankan beban biaya anaknya. Tinggal sekarang kita sebagai guru dan orang tua mendorong dan membangkitkan semangat anak supaya anak mau belajar dengan sungguh-sungguh dan mendapatkan hasil /nilai yang memuaskan, dapat melanjutkan sekolah lanjutan. Dengan berbagai fenomena dunia pendidikan di Indonesia, sudah sepatutnya sebagai guru untuk memotivasi anak supaya lebih semangat dalam meningkatkan hasil belajar. Ada 2 faktor keberhasilan untuk mencapai nilai matematika yang baik antara lain: (1) Faktor intelegensi adalah kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan baik dalam situasi yang dihadapi anak dengan mudah menyelesaikan masalah atau dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan belajar dari pengalamannya. Jadi diasumsikan jika seorang anak memiliki IQ tinggi akan mampu menyelesaikan soal-soal matematika dengan baik dan benar. (2) Faktor motivasi, diibaratkan seperti batu keras jika ketetsan air setetes demi setetes setiap saat lama kelamaan batu itu hancur atau pecah. Dan ini diumpamakan anak yang tidak menonjol atau kurang jika diberi motivasi dan banyak latihan akhirnya anak ini bisa luar biasa.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Elis Wartti, 'Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur', *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP*

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Materi Trigonometri Kelas X SMAN 1 Gondang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar matematika siswa materi trigonometri kelas X SMAN 1 Gondang?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap motivasi belajar matematika siswa materi trigonometri kelas X SMAN 1 Gondang?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa materi trigonometri kelas X SMAN 1 Gondang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar matematika siswa materi trigonometri kelas X SMAN 1 Gondang.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap motivasi belajar matematika siswa materi trigonometri kelas X SMAN 1 Gondang.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa materi trigonometri kelas X SMAN 1 Gondang.

### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka hipotesis penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada pengaruh pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar matematika siswa materi trigonometri kelas X SMAN 1 Gondang.
2. Ada pengaruh pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap motivasi belajar matematika siswa materi trigonometri kelas X SMAN 1 Gondang.

3. Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh besar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa materi trigonometri kelas X SMAN 1 Gondang.

## **E. Manfaat Penelitian**

Apabila dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* ada pengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas X SMAN 1 Gondang, maka manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan pengetahuan baru, khususnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran matematika dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar matematika bagi siswa SMAN 1 Gondang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga

- 1) Menambah pengalaman dalam mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengatasi permasalahan matematika untuk meningkatkan mutu pembelajaran
- 3) Sebagai alternative model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

b. Bagi Peneliti

- 1) Suatu tantangan dimana peneliti adalah sebagai calon guru khususnya sebagai guru matematika untuk mengembangkan diri dan menambah wawasan serta objek yang diteliti sebagai referensi kegiatan akademik,
- 2) Dapat mengembangkan sikap peka terhadap permasalahan pendidikan sehingga dapat memotivasi peneliti untuk mengkaji masalah – masalah lain dalam dunia pendidikan,
- 3) Meningkatkan wawasan terhadap berbagai aspek pembelajaran *Creative Problem Solving*, hasil belajar, dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

## F. Definisi Istilah

Supaya penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti, maka untuk menghindari kesalah pahaman, diperlukan adanya definisi operasional, anantara lain:

1. Penegasan Istilah

a. Pengaruh

Suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>16</sup> Jadi pengaruh adalah teknik dalam melihat seberapa besar suatu variabel tertentu memberi efek terhadap variabel yang lainnya.

---

<sup>16</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta : Balai Pustaka, 2002) hal 64

b. Model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.<sup>17</sup>

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui pemahaman, pengetahuan, aplikasi, dan analisis yang diraih siswa dan tingkat penguasaan materi setelah menerima pengalaman belajar.

d. Motivasi Belajar

Prayitno Sardiman, mengatakan bahwa fungsi dari motivasi dalam PBM adalah: (1) Menyediakan kondisi yang optimal bagi terjadinya belajar. (2) Menguatkan semangat siswa dalam belajar. (3) Menimbulkan perhatian siswa agar mau belajar. (4) Mengingatkat perhatian siswa agar mau dan menemukan serta memilih jalan/tingkah laku yang sesuai untuk mendukung pencapaian tujuan belajar maupun tujuan hidup jangka panjang.<sup>18</sup>

2. Penegasan Operasional

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Materi Trigonometri Kelas X SMAN 1 Gondang.” adalah untuk

---

<sup>17</sup> N S Widayati and H Muaddab, ‘29 Model-Model Pembelajaran Inovatif’, 2012 <[https://www.academia.edu/download/57880992/29\\_Model-model\\_Pembelajaran\\_Inovatif.pdf](https://www.academia.edu/download/57880992/29_Model-model_Pembelajaran_Inovatif.pdf)>.

<sup>18</sup> Elis Wartti.

mengetahui adakah pengaruh hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Di sini peneliti mengajar di kelas, ada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah langkah yang diambil peneliti adalah yang pertama melakukan koordinasi dengan dosen pembimbing dan berkordinasi dengan guru matematika SMAN 1 Gondang dan menentukan waktu pelaksanaan penelitian.

Dalam penelitian tersebut, peneliti mengajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Untuk kelas kontrol peneliti mengajar dengan metode konvensional. Pengambilan data tentang hasil belajar dengan memberikan *post-test* kepada siswa. Sedangkan pengambilan data tentang motivasi belajar siswa dengan memberikan angket kepada siswa.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan yang digunakan peneliti dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagian Awal**

Adapun bagian awal adalah terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan abstrak.

## 2. Bagian Inti

Adapun pada bagian inti ini adalah meliputi:

BAB I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II yang berisi tentang landasan teori, dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab. Sub bab yang pertama adalah membahas tentang pembelajaran matematika. Sub bab kedua membahas tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Sub bab ketiga membahas tentang hasil belajar matematika. Sub bab keempat membahas tentang motivasi belajar matematika tinjauan materi. Sub bab kelima membahas tentang tinjauan materi trigonometri. Sub bab keenam membahas implementasi *Creative Problem Solving* pada materi trigonometri. Sub bab ketujuh membahas tentang penelitian terdahulu. Sub bab kedelapan membahas tentang kerangka berpikir.

BAB III yang berisi tentang metode penelitian, dalam bab ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel dan sampling penelitian, sumber data, variabel dan pengukurannya, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV yang berisi tentang deskripsi data hasil penelitian, deskripsi data proses pembelajaran model *creative problem solving*, analisis data penelitian, dan rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V yang berisi tentang pembahasan pengaruh penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar,

pengaruh penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap motivasi belajar, pengaruh penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika, dan temuan dalam penelitian.

Bab VI yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup.