

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu.¹ Dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan kegiatan untuk saling berbicara mengenai wawasan yang diketahui guna menambah landasan didalam kehidupan.²

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.³ Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan mempunyai metode-metode tertentu di dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh guru agar siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang

¹ Sartika Ujud et al., “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan,” *Jurnal Bioedukasi* 6, no. 2 (2023): 337–347.

² Abd Rahman et al., “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan,” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

³ Ibid.

diharapkan di mana dalam merancang kegiatan pembelajaran ini, seorang guru semestinya memahami karakteristik siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau kompetensi yang harus dikuasai siswa, materi ajar yang akan disajikan, cara yang digunakan, bagaimana mengemas penyajian materi serta penggunaan bentuk dan jenis penilaian yang akan dipilih untuk melakukan pengukuran terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah dimiliki siswa.⁴ Menurut Sudjana pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematik dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.⁵ Salah satu pembelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa yaitu pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui

⁴ Shilphy A. Octavia, "MODEL-MODEL PEMBELAJARAN", CV Budi Utama, juni 2020. (Sleman, 2020), http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

⁵ Gusnarib Wahab dan Rosnawati, *Teori-teori belajar dan pembelajaran, Paper Knowledge Toward a Media History of Documents*, vol. 3, 2021, http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN.pdf.

pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi).⁶ Karena sifatnya yang abstrak, tidak jarang guru maupun siswa mengalami beberapa kendala dalam proses pembelajaran matematika.

Selain sifatnya yang abstrak pembelajaran matematika juga cenderung membuat siswa merasa bosan, tidak tertarik, kurang kreatif, kemampuannya kurang berkembang, dan yang paling menyedihkan prestasi belajar matematika sampai saat ini belum memuaskan.⁷ Padahal siswa-siswa tersebut bukanlah siswa yang lemah, tetapi mereka selama ini sibuk menghafal objek-objek matematika yang disampaikan oleh gurunya.⁸ Objek tersebut dapat berupa fakta, konsep, prinsip maupun operasi. Karena terlalu banyak yang harus mereka hafalkan, akibatnya para siswa tidak dapat berfikir kritis dan kurang siap dalam menghadapi masalah.⁹

Hasil studi yang dilakukan peneliti di SMA 1 Gondang menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di kelas belum maksimal, masalah yang semakin menghantui muncul terkait dengan rendahnya motivasi siswa terhadap pelajaran matematika, yang berdampak langsung pada nilai yang diperoleh, banyak siswa yang merasa kesulitan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hasil ulangan harian mereka menunjukkan

⁶ Sufri Mashuri, “Media Pembelajaran Matematika,” 2019, https://books.google.co.id/books?id=jHGNDwAAQBAJ&pg=PA3&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false.

⁷ Sisca Afsari et al., “Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika,” *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021): 189–197.

⁸ Ibid.

⁹ Ibid.

angka yang jauh di bawah rata-rata, dan hal ini memerlukan perhatian serius dari pihak sekolah untuk mencari solusi yang efektif. Solusi yang dapat ditawarkan seperti meningkatkan metode pengajaran dan memberikan bimbingan dengan memberikan berbagai motivasi belajar.

Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan.¹⁰ Untuk peningkatan motivasi belajar yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.¹¹

Menurut Biggs & Tefler motivasi belajar pada siswa dapat menjadi lemah karena tiadanya motivasi belajar, sehingga mutu hasil belajar akan menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus.¹² Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga hasil belajar yang diraihnyapun dapat optimal.¹³

¹⁰ Maryam Muhammad, “Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran,” *Lantanida Journal* 4, no. 2 (2017): 87–97.

¹¹ Ibid.

¹² Eva Julyanti, “Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama,” *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 7, no. 1 (2021): 7–11.

¹³ Ibid.

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.¹⁴ Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di sekolah dan kelas tertentu.

Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.¹⁵ Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Menurut Moore dalam Ricardo dan Meilani, indikator hasil belajar ada tiga ranah yaitu: 1) Kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi. 2) Afektif yaitu penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai. 3) Psikomotorik yaitu fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.¹⁶ Peneliti menggunakan satu indikator hasil belajar yaitu ranah kognitif (pengetahuan).

¹⁴ I Putu Sugiantara, Ni Made Listarni, dan Krisnanda Pratama, “Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Literasi Digital* 4, no. 1 (2024): 73–80.

¹⁵ Julyanti, “Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama.”

¹⁶ Ricardo dan Rini Intansari Meilani, “Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2017): 79–92.

Ranah kognitif terdiri dari mengingat (remember), memahami atau mengerti (understand), menerapka (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate), dan menciptakan (create).¹⁷

Proses mengingat (remember) adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka Panjang.¹⁸ Kategori mengingat terdiri dari proses kognitif mengenali dan mengingat kembali. Memahami (understand) adalah proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah.¹⁹ Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan dan menjelaskan. Proses kognitif mengaplikasikan (apply) melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. masalah).²⁰ Menganalisis (analyze) melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian- bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhanya.²¹ Mengevaluasi (evaluate) didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar.²² Mencipta (create)

¹⁷ Dedi Rosyidi, “Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif,” *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiyah* 27, no. 1 (2020): 1–13.

¹⁸ Dwi Oktaviana dan Iwit Prihatin, “Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom,” *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2: (2018): 81–88.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

²¹ Ibid.

²² Ibid.

melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional.²³

Metode pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.²⁴ Metode pembelajaran tersebut harus harus sesuai dengan kondisi dan situasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu pendidik dapat mengubah cara mengajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan cara menggunakan metode solusi atau *Problem Solving*.

Problem Solving adalah metode pembelajaran yang menerapkan pola pemberian masalah atau kasus kepada siswa untuk di selesaikan.²⁵ Masalah atau kasus tersebut di berikan kepada siswa untuk di selesaikan secara individu atau berkelompok.²⁶ Masalah atau kasus yang di berikan kepada siswa berupa masalah rekayasa (buatan) maupun masalah nyata yang alami di hadapi siswa.

Dari definisi diatas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* merupakan suatu cara yang dilakukan dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melatih siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan metode pemecahan masalah.

Salah satu metode pemecahan masalah adalah dengan menggunakan metode pemecahan masalah menurut Polya.²⁷ Ada 4 langkah fase penyelesaian masalah

²³ Ibid.

²⁴ Syamsul Hadi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Problem Solving dalam Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS Terpadu,” *Info Artikel: Dikirim: 1 Oktober 5, no. 2 (2022): 729–741.*

²⁵ Ibid.

²⁶ Indra Avico, Andik Purwanto, dan Desy Hanisa Putri, “Pengaruh Pembelajaran Cooperative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Di Sman 1 Kepahiang,” *Jurnal Kumparan Fisika 2, no. 1 (2019): 17–24.*

²⁷ Sutarto Hadi dan Radiyatul Radiyatul, “Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Menengah Pertama,” *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika 2, no. 1 (2014): 53–61.*

menurut Polya yaitu memahami masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melakukan rencana penyelesaian dan memeriksa kembali hasil penyelesaian.²⁸ Metode yang sejalan dengan langkah-langkah tersebut salah satunya adalah metode *Coooperative Problem Solving*.

Cooperative Problem Solving merupakan metode intruksional yang menantang siswa agar belajar untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata.²⁹ Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Cooperative Problem Solving* yakni; membentuk kelompok, adanya permasalahan yang ingin dicari solusinya, mencari data berdasarkan sumber-sumber terpercaya untuk menyelesaikan masalah tersebut, menetapkan jawaban sementara untuk masalah tersebut, dan mengantisipasi hasil jawaban sementara dengan menguji jawaban tersebut, dan menarik Kesimpulan.³⁰

Cooperative Problem Solving dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan pengetahuan-pengetahuan dan konsep-konsep matematika yang dipelajarinya untuk menemukan solusi atas masalah-masalah yang diberikan oleh guru secara mandiri, selain pemecahan masalah, siswa juga belajar mengorganisasikan kemampuan mereka dalam kelompoknya masing-masing.³¹ Penggunaan metode *Cooperative Problem Solving* (CPS) dapat membuat siswa menjadi lebih kreatif. Akan tetapi pembelajaran *Cooperative Problem Solving* (CPS) pasti juga terdapat

²⁸ Nia Kania, Dadang Juandi, dan Dewi Fitriyani, “Implementasi Teori Pemecahan Masalah Polya dalam Pembelajaran Matematika,” *Progressive of Cognitive and Ability* 1, no. 1 (2022): 42–49.

²⁹ Yunia Nabila Aziziy dan Abdur Rasyid, “Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Berbasis Ill Structure Problem dalam Meningkatkan Metakognisi Siswa,” *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia* 2, no. 2 (2023): 11–18.

³⁰ Avico, Purwanto, dan Putri, “Pengaruh Pembelajaran Cooperative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Di Sman 1 Kepahiang.”

³¹ Yunia Nabila Aziziy dan Rasyid, “Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Berbasis Ill Structure Problem dalam Meningkatkan Metakognisi Siswa.”

kelemahan di dalamnya, diantaranya untuk kelompok-kelompok yang terbentuk akan mengalami kesulitan berkerja sama jika di dalam kelompok tersebut terdapat siswa yang tidak mau berkerjasama.³² Supaya Penggunaan metode *Cooperative Problem Solving* tidak membosankan, tentunya dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan papan tulis saja. Salah satunya guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa *canva*.

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik³³. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis aplikasi *Canva* memiliki keunggulan yaitu materi pembelajaran dibuat lebih menarik. Siswa dapat menyesuaikan pilihan bentuk file yang sesuai untuk mereka jadi pembelajaran bersifat efektif.

Berdasarkan beberapa keterangan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 1 Gondang diantaranya yaitu kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan cenderung pasif hanya mendengar. Hal ini disebabkan karena guru dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan hanya berpusat pada guru bukan peserta didik.

Peneliti telah mengamati proses pembelajaran di SMAN 1 Gondang, terdapat permasalahan yang signifikan terkait dengan penggunaan metode pembelajaran

³² Avico, Purwanto, dan Putri, “Pengaruh Pembelajaran Cooperative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Di Sman 1 Kepahiang.”

³³ Mohammad Tegar Kharissidqi dan Vicky Wahyu Firmansyah, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif,” *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–113, <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.

ceramah yang dianggap tidak efisien dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian yang memfokuskan pada penerapan metode *cooperative problem solving* berbantuan media pembelajaran canva, dengan harapan dapat menemukan solusi apakah metode ini mampu memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa serta meningkatkan interaksi dan kolaborasi di antara mereka dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut.

- a. Kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan konvensional sehingga tidak sedikit siswa merasa bosan pada saat pembelajaran
- b. Kurangnya minat belajar siswa pada materi Fungsi Kuadrat
- c. Rendahnya pemahaman materi fungsi kuadrat

2. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X di SMAN 1 Gondang tahun ajaran 2024/2025.

- a. Materi yang diajarkan dibatasi pada materi Fungsi Kuadrat sesuai dengan kurikulum yang berlaku di kelas X.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan adalah Cooperative Problem Solving (CPS) yang dipadukan dengan media pembelajaran Canva.

- c. Variabel dependen yang dikaji dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dan hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran dengan metode tersebut.
- d. Hasil belajar yang diukur terbatas pada ranah kognitif (pengetahuan) melalui tes tertulis setelah proses pembelajaran berlangsung.
- e. Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket/kuesioner yang telah divalidasi sebelumnya.
- f. Penelitian ini tidak membahas aspek afektif dan psikomotorik secara mendalam serta tidak membandingkan dengan metode pembelajaran lain selain CPS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Problem Solving* terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 Gondang Tulungagung?
2. Adakah pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Gondang Tulungagung?
3. Adakah pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Problem Solving* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMAN 1 Gondang Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Problem Solving* terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 Gondang Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Gondang Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Problem Solving* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMAN 1 Gondang Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan baru dan sebagai dasar untuk mempertimbangkan deskripsi tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Cooperative Problem Solving* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika khususnya dalam konteks metode *Cooperative Problem Solving*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan metode *Cooperative Problem Solving*, peserta didik diharapkan dapat mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi eksponen, sehingga dapat meningkatkan nilai dan hasil belajar mereka.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang efektivitas metode *Cooperative Problem Solving* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga mereka dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran. Selain itu juga dapat menjadi panduan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, dengan memanfaatkan kerja sama antar siswa untuk menyelesaikan masalah.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan serta sebagai bahan pertimbangan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan pada objek yang diteliti.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berada dalam ruang lingkup pendidikan Matematika di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya pada materi fungsi kuadrat yang

diajarkan di kelas X. Fokus penelitian adalah pada penerapan metode pembelajaran *Cooperative Problem Solving* (CPS) yang dipadukan dengan penggunaan media *Canva* dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Gondang tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini mengkaji dua aspek utama, yaitu motivasi belajar siswa yang diukur melalui angket, dan hasil belajar siswa yang diukur melalui tes tertulis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experimental design*), yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran yang diterapkan.

G. Penegasan Variabel

Untuk menghindari kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika mencermati penelitian ini, maka perlu adanya definisi istilah sebagai berikut.

a. Penegasan Konseptual

Untuk menghindari kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika mencermati penelitian ini, maka perlu adanya definisi istilah sebagai berikut.

(a) Metode pembelajaran

Metode adalah cara yang umum untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan belajar.³⁴ Dari definisi tersebut maka

³⁴ Suteng Sulasamono, Bambang, “Problem solving: Signifikansi, Pengertian, dan Ragamnya,” *Satya Widya* 28, no. 2 (2012): 158–166, <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/132>.

dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah cara atau strategi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Metode ini bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar agar lebih efektif dan efisien. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemampuan pemahaman konsep yang baik pada siswa, serta terhadap materi pembelajaran, sehingga akan dapat melatih siswa dan dapat melatih skill belajar siswa di sekolah.³⁵

(b) *Problem solving*

pemecahan masalah secara umum dapat diartikan sebagai proses untuk menyelesaikan masalah yang ada. Sebagai terjemahan dari istilah *problem solving*, istilah pemecahan masalah dalam bahasa Indonesia bermakna ganda yaitu proses memecahkan masalah itu sendiridanhasil dari upaya memecahkan masalah yang dalam bahasa Inggris disebut dengan solutionatau solusi.³⁶ *Problem Solving* adalah salah satu bagian dari proses berpikir yang berupa kemampuan untuk memecahkan persoalan.³⁷

(c) Canva

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat

³⁵ Nanang Gustri Ramdani et al., “Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran,” *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation* 2, no. 1 (2023): 20.

³⁶ Sulasamono, Bambang, “Problem solving: Signifikansi, Pengertian, dan Ragamnya.”

³⁷ Ibid.

tampilan grafis atau visual yang menarik.³⁸ Di aplikasi Canva, terdapat banyak template siap pakai, yang dapat diedit pengguna kapan saja, tanpa perlu mendesain dari awal. Aplikasi ini dapat diperoleh dengan mendownloadnya melalui google play store atau app store. Aplikasi Canva ini bisa digunakan di iPhone, iPad, dan Android maupun di PC.

(d) Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.³⁹ Selain itu, ada juga yang mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu.⁴⁰

b. Penegasan Operasional

(a) Cooperative Problem Solving

Cooperative Problem Solving adalah model pembelajaran dengan fokus pemecahan masalah yang nyata. Selain itu Metode pembelajaran kooperatif *problem solving* adalah cara belajar di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Dalam metode ini,

³⁸ Kharissidqi dan Firmansyah, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif.”

³⁹ Agustin Sukses Dakhi, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 8, no. 03 (2020): 468–470.

⁴⁰ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review),” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24.

siswa saling berdiskusi, berbagi ide, dan membantu satu sama lain untuk menemukan solusi.

Berikut adalah langkah-langkah umumnya:

1. **Pembentukan Kelompok** : Siswa dibagi menjadi kelompok kecil.
2. **Identifikasi Masalah** : Kelompok memilih atau diberi masalah yang akan diselesaikan
3. **Diskusi dan Kerja Sama** : Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis masalah dan mencari solusi secara bersama-sama
4. **Penerapan Solusi** : Kelompok mencoba menerapkan solusi yang telah disepakati.
5. **Presentasi dan Evaluasi** : Setiap kelompok memadukan hasil kerja mereka, dan kelompok lain dapat memberikan masukan.

Metode ini tidak hanya membantu siswa mempelajari materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Saat diskusi dalam kelompok maupun diskusi kelas, siswa diberi kesempatan untuk bertukar ide atau pendapat dengan siswa lain. Diskusi yang dilakukan untuk memecahkan masalah dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Siswa mendiskusikan pembelajaran yang dihasilkan melalui pengisian

penyelesaian masalah untuk dipecahkan bersama kelompoknya masing-masing siswa.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang menjadi Langkah-langkah dalam proses penyusunan tugas akhir ini selanjutnya yaitu :

Bagian awal, terdiri dari sampul, judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, kesediaan publikasi, motto, halaman persembahan , kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak,.

Bagian inti terdiri dari enam bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan yang terdiri atas a) latar belakang masalah; b) identifikasi masalah; c) rumusan masalah; d) tujuan penelitian; e) manfaat penelitian; f) ruang lingkup penelitian; g) penegasan variabel; h) sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, yang terdiri atas a) kajian teori; b) penelitian terdahulu c) kerangka teori d) hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, yang terdiri atas a) pendekatan penelitian; b) Lokasi penelitian; c) Variabel penelitian; d) Populasi; e) Instrument; f) Analisis data; g) Tahapan Penelitian

Bab IV Hasil Penelitian, yang terdiri atas deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, yang terdiri atas pembahasan rumusan masalah I, rumusan masalah II dan rumusan masalah III.

Bab VI Penutup, yang terdiri atas Kesimpulan dan saran.

Bagian akhir, terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran.