BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan *ideal era society* 5.0 menitik beratkan pada pembangunan manusia yang berakhlak, berpengetahuan, dan beretika dengan mengikuti perkembangan teknologi modern saat ini.[1] Pendidikan di era ini berupaya memberikan peningkatan manusia yang berkualitas. Dengan demikian, paradigma dalam pendidikan harus diubah untuk menghadapi era society 5.0. Diantaranya *learning material provider* untuk meminimalkan peran pendidik,[2] yang berarti pendidik berfungsi sebagai fasilitator, tutor yang menginspirasi, dan memberikan dorongan belajar terhadap peserta didik dalam upaya merdeka belajar. Dimana anak dapat mengembangkan ilmunya dengan cara-cara yang mereka suka.

Membantu peserta didik adalah tujuan pendidikan nasional dengan mewujudkan potensi dirinya sebagai manusia yang beriman, berbudi luhur, bertalenta, kreatif, mandiri yang nantinya menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 sesuai dengan rencana pemerintah menyelenggarakan pendidikan formal, nonformal, dan informal melalui tiga jalur yang berbeda.untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pemerintah berupaya

---

[1] Sukahar Ahmad Syafi'i, *"Guru dan Pendidikan Ideal Era 5.0,"*https://retizen.republika.co.id/posts/13459/guru-dan-pendidikan-idea-era-society-5-0 (akses 20 September 2021).

[2]Direktorat Sekolah Dasar, *"Direktorat Jenderal PAUD Dikdas dan Dikmen Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi,"* https://pauddikdasmen.kemdikbud.go.id/ (akses 3 Februari, 2021).

melakukan beberapa usaha dalam mencapai tujuan dalam pendidikan, yaitu dengan cara transformasi digitalisasi sekolah.[3] Dimana memfokuskan pelajaran tentang pentingnya penguasaan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Semua pendidikan baik pendidikan formal maupun informal terdapat interaksi atau hubungan pendidik dengan peserta didik dengan melalui media ataupun dengan sumber belajar yang dinamakan pembelajaran.[4] Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pendidik agarpeserta didik memperoleh wawasan ilmu, keahlian serta adanya pembentukankarakter setiap memasuki sekolah. Belajar adalah proses yang membantusiswa, dengan kata lain untuk mengetahui informasi dari sumber belajar dengan baik dan benar melalui pendidik.

Pembelajaran di sekolah merupakan proses belajar bagi peserta didik. Banyak sekali rumpun disiplin ilmu, salah satunya adalah ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu yang dapat meningkatkan daya pikir seseorang, melakukan argumentasi, memberikan peran dalam menyelesaikan masalah sehari-hari adalah pembelajaran matematika.[5] Untuk meningkatkan pertumbuhan pemahaman peserta didik, matematika diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, peserta didik perlu memiliki dasar yang kuat dalam belajar matematika mulai dari sekolah dasar atau di usia muda.

---

[3] Direktorat Sekolah Dasar,Direktorat Jenderal PAUD Dikdas dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, "*Mencapai tujuan Pendidikan Melalui Transformasi Digitalisasi Sekolah*, www://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/mencapai-tujuan-pendidikan-melalui-transformasi-digitalisasi-sekolah (akses 4 November, 2021).

[4] Ramli Abdullah, "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Journal, Lantanida* 4, no. 1 (2016): 35–49.

[5] Neng Dwi Purwitasari, "Penerapan Metode Pemecahan Masalah Matematis Tipe Search, Solve, Create and Share (SSCS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa," 2015, http://repository.upi.edu/id/eprint/18209.

Kecakapan pendidikan abad 21 terkenal dengan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving,* dan *Creativity And Innovation)*.[6] Maka dari itu, metode pembelajaran dapat mendorong peserta didik dalam (1) mencari tahu sendiri, (2) dapat merumuskan masalah (menanya), dan (3) berpikir analitis mengambil keputusan, (4) menekankan pentingnya kolaborasi/kerjasama.[7] Maka dari itu, setiap pendidik dituntut menerapkan proses pembelajaran yang mengacu pada 4C di era sekarang ini. Penerapan kecakapan pendidikan abad 21 terutama *critical thinking and problem solving* sangat dibutuhkan pada pelajaran matematika dalammengatasi penyelesaian masalah.[8]

Metode pembelajaran secara kontekstual sehingga membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah.[9] Oleh sebab itu, untuk menyelesaikan masalah perlu menerapkan pendekatan pembelajaran berfokus pada mengatasi masalah secara kreatif sebagai salah satu metode pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar.[10] Setiap langkah pembelajarannya

---

[6] Zakaria, "Kecakapan Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Dirasah* 4, no. 2 (2021): 81–90, https://stai-binamadani.e-journal.id/jurdir/article/view/276.

[7] Zakaria.

[8] Ika Nur, Mas Udiyah, dan Hernik Pujiastutik, "Penerapan Metode Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Tuban," vol. 14, 2017, 540–44.

[9] Widia Nur Jannah, "Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah (Aspek Metakognitif) dan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 14, no. 1 (2014): 100–108, https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/3217.

[10] Siti Munafiah, Rochmad Rochmad, dan Dwijanto Dwijanto, "Disposisi Matematis pada Pembelajaran Creative Problem Solving dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis," in *Disposisi Matematis pada Pembelajaran Creative Problem Solving dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*, 2022, 1–5, https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/376.

mengharuskan proses *brainstorming*. Peserta didik menemukan tujuan, informasi yang sesuai dengan tujuan, mengidentifikasi masalah, mencari ide penyelesaian masalah, dan melakukan evaluasi untuk mendapatkan solusi.[11] Kuantitas konsep yang diprioritaskan pada metode pembelajaran ini sehingga metode *creative problem solving* ini banyak memunculkan banyak ide-ide kreatif dari peserta didik dalam memecahkan permasalahan. Ide-ide peserta didik pada akhir pembelajaran masih dipertimbangkan lagi sehingga menghasilkan suatu keputusan akhir.

Peserta didik dapat menginspirasi dan mendorong peserta didik yang lain untuk mempelajari matematika dengan cara yang masuk akal dengan mengungkapkan konsep yang telah mereka miliki melalui tahapan metodologi pembelajaran *creative problem solving*. Belajar matematika yang menantang mungkin sangat nyaman bagi peserta didik karena mereka dapat memahami ide-ide matematika dengan baik. Peserta didik masih memandang pembelajaran matematika sebagai topik yang sulit karena membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang mata pelajaran tersebut. Selain itu, peserta didik kurang bisa memahami konsep-konsep matematika atau bisajadi salah dalam memahami konsep-konsep matematika.[12] Maka dari itu, pembelajaran matematika dianggap pelajaran yang menakutkan.

Motivasi belajar pada anak usia dasar memiliki tingkatan sangat rendah sehingga memerlukan motivasi belajar digunakan agar proses pembelajaran

---

[11] Novita Putri et al., "Efektivitas Metode Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Ditinjau dari Pemahaman," *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 5 (2019): 551–64.

[12] Dian Novitasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 2, no. 2 (2016): 8, https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18.

dapat berlangsung dengan cepat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi merupakan daya penggerak agar lebih aktif.[13] Menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik bukan perkara yang mudah, harus disertai dengan kreativitas-kreativitas pendidik dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran masalah yang inovatif dapat digunakan untuk menginspirasi peserta didik dalam berbagai cara.

Metode pembelajaran matematika dapat dinyatakan kurang relevan mungkin menjadi penyebab berkembangnya situasi-situasi yang ada. Kelemahan lain dari pembelajaran matematika pendidik terlalu aktif sehingga kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam membangun idenya. Sedangkan kemampuan menalar, memperoleh sikap, khususnya sikap kritis, logis, dan mampu menggunakan kemampuan matematika dalam kehidupan sehari-hari dengan menangkap ide-ide dalam mempelajari matematika merupakan kebutuhan mendasar dari proses pembelajaran matematika.[14]

Berdasarkan fakta yang ada di lapangan, ditemukan sebuah SDIT Qurrota A'yun Ponorogo salah satu sekolah yang menggunakan metode pembelajaran *creative problem solving* pelajaran matematika pada peserta didik kelas IV. Sehingga pada peserta didik kelas memiliki motivasi belajar matematika yang baik sehingga peserta didik sangat antusias saat

[13] D Tambalo et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kasimbar Melalui Metode Tanya Jawab pada Mata Pelajaran Pkn," *jurnal.untad.ac.id* 2, no. 4: 44–63, diakses 30 Maret 2022, http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3978.

[14] Husain Ismail, "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Kelas V SD Inpres Palupi," *Kreatif Tadulako Online* 4, no. 4 (2009):343–50.

pembelajaran matematika dimana dapat dilihat juga dari keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik meneliti tentang nilai efektifitas metode pembelajaran *creative problem solving* terhadap motivasi belajar peserta didik pada kelas IV di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana metode pembelajaran *creative problem solving* dan motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas IV di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo?
2. Adakah efektivitas metode pembelajaran *creative problem solving* terhadap motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas IV di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses metode pembelajaran *creative problem solving* dan motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas IV di SDIT QurrotaA'yun Ponorogo
2. Mengetahui efektivitas pembelajaran *creative problem solving* terhadap motivasi belajar di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penelitian ini memiliki dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

   Dari hasil penelitian, peneliti mengharapkan dapat memberikan wawasan bagi perkembangan khazanah pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat Bagi Pendidik

      Memberikan variasi metode pembelajaran dan melengkapi pengalaman pembelajaran dengan menggunakan konsep-konsep yang bermakna.

   b. Manfaat Bagi Peserta Didik

      Meningkatkan mutu pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga mampu memotivasi peserta didik dalam belajar matematika.

   c. Manfaat Bagi Sekolah

      Temuan penelitian ini dapat diterapkan untuk meningkatkan standar pengalaman pendidikan di lembaga pendidikan tinggi.

   d. Manfaat Bagi Peneliti

      Mendidik para peneliti tentang strategi pemecahan masalah yang inovatif untuk pembelajaran matematika, yang kemungkinan akan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih banyak.

E. Definisi Istilah

1. Definisi Konseptual

   a. Metode pembelajaran *creative problem solving* yang dikenal sebagai paradigma pembelajaran pemecahan masalah kreatif yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara kreatif yang akan dihadapi.[15]

   b. Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul dari luar atau dalam peserta didik yang mampu menimbulkan semangat dan gairah belajar.[16]

2. Definisi Operasional

   a. Metode pembelajaran *creative problem solving* terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:[17]

      1) *Objective finding* tahapan menemukan tujuan dengan peserta didik dengan mempertimbangkan kemungkinan kesulitan yang ditimbulkan dengan meningkatkan kesadaran peserta didik tentang teknik pemecahan masalah.

      2) *Fact finding* merupakan proses menemukan fakta yang dilakukan oleh peserta didik yang diperoleh dari mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang permasalahan menggunakan persepsidan indera peserta didik.

---

[15] Jailani, dkk., *Desain Pembelajaran Matematika untuk Melatih Higher Order Thinking Skill*, (Yogyakarta: UNY Press, 2018), hal 60.

[16] Ahmad Mohyi, *Teori dan Perilaku Organisasi*, (Surabaya: UMM Press Rajasa, 1996), hal. 157.

[17] Jailani, dkk., *Desain Pembelajaran Matematika untuk Melatih Higher Order Thinking Skill...*, hal 62-63.

3) *Problem finding* dimana peserta didik memperjelas permasalahan dengan memberikan definisi baru.
4) *Idea finding* merupakan proses peserta didik menghasilkan ide sebanyak mungkin dari permasalahan yang diidentifikasi.
5) *Solution finding* merupakan tahapan dalam melakukan pertimbangan penemuan solusi dari permasalahan.
6) *Acceptance finding* tahapan terakhir yaitu penerimaan pemecahan masalah dengan memperbaiki solusi agar lebih mudah diterapkan.

b. Indikator motivasi belajar sebagai berikut:[18]

1) Tekun dalam mengerjakan tugas.
2) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.
3) Ulet dalam menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas.
4) Senang mengerjakan tugas secara mandiri.
5) Pendirian yang kuat.
6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
7) Senang mencari dan memecahkan masalah.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan untuk menjawab tentang dukunganteori dengan proporsi kemudian dapat dihitung keabsahan data. Oleh karena itu setelah dilakukan uji coba maka dapat ditarik suatu kesimpulan dalam uji

[18] Sudirman, *Integrasi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal.21.

coba hipotesis tentang data yang akan diterima atau ditolak.[19] Variabel terikat dan variabel kontrol merupakan dua variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, dimana motivasi belajar sebagai variabel terikat dan metode pembelajaran *creative problem solving* sebagai variabel bebas. Berdasarkan analisis teoritik peneliti melakukan hipotesis sebagai berikut:

H_o : Pembelajaran *creative problem solving* tidak efektif dalam memberikan motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas IV di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.

H_a : Pembelajaran *creative problem solving* efektif dalam memberikan motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas IV di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.

[19] Lijak Poltak, Sinambela, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hal. 36.