

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) BERBASIS PENGALAMAN LANGSUNG DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA MAHASISWA UN PGRI KEDIRI

Ilmawati Fahmi Imron, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini
Universitas Nusantara PGRI Kediri
ilmawati@unpkediri.ac.id, ikkeydp@unpkediri.ac.id

ABSTRAK. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar IPA dan mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar IPA dengan menerapkan model CPS berbasis pengalaman langsung pada mahasiswa UN PGRI Kediri. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis pengalaman langsung. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I UN PGRI Kediri tahun Ajaran 2016/2017. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sejumlah 1 kelas. Teknik pengumpulan data variabel motivasi belajar menggunakan metode angket, sedangkan prestasi belajar menggunakan metode tes. Analisis data untuk motivasi belajar menggunakan rata-rata dari skala likert, sedangkan analisis data prestasi belajar menggunakan rata-rata nilai tes kognitif. Variabel pertama adalah model pembelajaran yaitu CPS, variabel yang kedua motivasi belajar, dan variabel ketiga adalah prestasi belajar I. Dari data diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan yakni sebesar 34,4% dan rata-rata nilai prestasi sebesar 84. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) ada peningkatan motivasi belajar IPA dengan menerapkan model CPS berbasis pengalaman langsung pada mahasiswa UN PGRI Kediri; 2) ada peningkatan prestasi belajar IPA dengan menerapkan model CPS berbasis pengalaman langsung pada mahasiswa UN PGRI Kediri.

Kata Kunci: Creative Problem Solving; Pengalaman Langsung; Motivasi Belajar; Prestasi Belajar

ABSTRACT. The purpose of this study was to describe the increase in motivation to learn science by applying the CPS models based experiencing UN PGRI Kediri, and describe the achievement to learn science by applying the CPS models based experiencing. This study uses Creative Problem Solving (CPS) learning model based on experiencing. The subject of this research is the first grade students of University of Nusantara PGRI Kediri for academic 2016/2017 year. This research method uses classroom action research (PTK). Sampling technique using purposive sampling technique of 1 class. Techniques of data collection of learning motivation variables IPA using questionnaires, while the achievement of science learning using the test method. Data analysis for learning motivation IPA using the average of Likert scale, while the data analysis of learning achievement IPA using the average value of cognitive tests. The first variable is the learning model is CPS, the second variable is the learning motivation of science, and the third variable is the achievement of science learning. From the data obtained by the average value of learning motivation was 27 and the average value of 85. Based on the achievements of research are: 1) there is increased motivation to learn science by applying the CPS models based directly on the student experience PGRI Kediri UN; 2) there is improvement of science learning achievement by applying CPS model based on direct experience to the students of UN PGRI Kediri.

Keywords: Creative Problem Solving; Experiencing; Motivation to Learn Science; Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Dalam UUD 1945 disebutkan bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yaitu melalui pendidikan, dimana dengan pendidikan akan dihasilkan generasi yang berkualitas yang akan berperan dalam pembangunan bangsa dan negara dalam era globalisasi. “Fungsi pendidikan adalah untuk membimbing anak ke arah tujuan yang dinilai tinggi, yaitu agar

anak tersebut bertambah pengetahuan dan keterampilan serta memiliki sikap yang benar” (Rusyan, 1989, hal. 1). Dalam dunia pendidikan selain ada masukan (*input*), proses pendidikan juga ada keluaran (*output*) pendidikan yang merupakan hasil dari proses pendidikan.

Banyak sekali model maupun metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan proses dan kualitas dalam pembelajaran pada perkuliahan. Namun hal ini harus tetap mempertimbangkan faktor kesesuaian antara metode, model dan karakteristik materi serta mahasiswa yang diajar. Mahasiswa jurusan PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri tingkat I tahun ajaran 2016/2017 dalam pembelajaran mata kuliah Konsep Dasar IPA 1 masih banyak yang bersikap pasif ketika metode dan model pembelajaran yang digunakan dosen kurang menarik. Seringkali mereka sekedar mengerjakan tugas atau sekedar mencatat apa yang disampaikan dosen, sehingga proses berpikir kritis masih kurang.

Problem solving sebagai metode berpikir reflektif yang merupakan suatu cara mengajar yang merangsang seseorang untuk menganalisis dan melakukan sintesis dalam kesatuan struktur atau situasi dimana masalah itu berada atas inisiatif sendiri. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan khusus yang mengarah pada berpikir kreatif dan menggunakan prinsip atau gejala masa lampau untuk menyelesaikan sejumlah tugas (Jusuf dalam Koesmanto, 2005).

Model pembelajaran *problem solving* merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir tinggi (Wiederhold dalam Suyitno, 2004:37). Metode pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan (Karen dalam Cahyono, 2009: 3). Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan/permasalahan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, ketrampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir (Pepkin dalam Muslich M, 2007: 221).

Pada materi lingkungan banyak hal yang berkaitan dengan sikap terhadap kesadaran lingkungan yang harus muncul dalam praktek nyata dalam kehidupan sehari-hari. Masalah-masalah nyata dalam lingkungan yang erat sekali dengan kehidupan mereka adalah suatu media langsung (*experiencing*) yang cukup menarik sekaligus membutuhkan perhatian khusus kaitannya dengan pemecahannya secara langsung sesuai dengan keadaan nyata yang sesungguhnya. Dengan pengamatan secara langsung kondisi lingkungan nyata ini akan semakin mendekatkan masalah lingkungan yang dihadapi dan kesadaran mahasiswa terhadap masalah dan pemecahannya. Karena itu dengan adanya pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman nyata (*experiencing*) melalui field trip diharapkan mahasiswa semakin dekat dengan masalah pada lingkungan, penyebab dari masalah lingkungan dan akibatnya, sehingga semakin memperluas pula kreatifitas mereka dalam penyelesaian masalah tersebut.

Selain lebih mendekatkan pada masalah dengan pendekatan pengalaman nyata melalui observasi *field trip* lingkungan secara langsung, pembelajaran bersifat lebih kontekstual sehingga pembelajaran semakin bermakna. Dengan pembelajaran bermakna, mahasiswa akan semakin termotivasi untuk belajar karena proses belajar paling baik terjadi ketika pembelajaran telah mengalami informasi sebelum memperoleh bahan ajar yang akan dipelajari (Deporter, 2000:25). Dengan menerapkan pada model pembelajaran CPS berbasis pengalaman langsung, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar IPA. Selain itu, dengan motivasi belajar yang meningkat, diharapkan juga prestasi belajar IPA mahasiswa UN PGRI Kediri dapat meningkat secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tindakan tersebut dilaksanakan oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar IPA pada subjek penelitian. Sedangkan subjek penelitian yaitu mahasiswa tingkat I Universitas Nusantara PGRI Kediri tahun Ajaran 2016/2017. Variabel pertama dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yaitu CPS, variabel yang kedua motivasi belajar IPA, dan variabel ketiga adalah prestasi belajar IPA.

1. Teknik Pengambilan Sampel & Pengumpulan Data
 Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* sejumlah 1. kelas. Sedangkan teknik pengumpulan data variabel motivasi belajar IPA menggunakan metode angket, dan prestasi belajar IPA menggunakan metode tes.
2. Teknik Analisis Data
 Data variabel motivasi belajar IPA dianalisis menggunakan rata-rata dari skala likert, sedangkan analisis data prestasi belajar IPA menggunakan rata-rata nilai tes kognitif dengan rumus sebagai

berikut.
$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

- M = Mean
 $\sum fx$ = Jumlah frekuensi nilai keseluruhan
 N = Jumlah individu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan tuliskan di sini. Untuk rumus matematika diberi penomoran apabila akan diacu. Apabila ada tabel dan grafik, judul tabel dituliskan di atasnya, keterangan grafik / gambar ditulis dibawahnya. Gambar dan tabel sebaiknya dirujuk dalam makalah.

Data diperoleh dari mahasiswa tingkat I PGSD UNP Kediri dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* berbasis Pengalaman Nyata. Berikut akan disajikan data motivasi belajar IPA dan prestasi belajar IPA.

1. Data Motivasi Mahasiswa

Data penelitian mengenai motivasi belajar mahasiswa diperoleh dari angket motivasi. Berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu motivasi tinggi dan rendah. Pengelompokan kategori tersebut berdasarkan pada skor rata-rata kelas. Siswa yang mempunyai skor sama dengan skor rata-rata atau di atasnya dikelompokkan dalam kategori tinggi, dan siswa yang mempunyai skor di bawah skor rata-rata dikelompokkan dalam kategori rendah.

Dengan menggunakan kriteria tersebut dari 35 mahasiswa, pada siklus 1 terdapat 27 mahasiswa yang motivasi rendah dan 8 mahasiswa motivasi tinggi. Pada siklus 2 terdapat peningkatan sebesar 34,4% yakni dari 35 mahasiswa terdapat 15 mahasiswa yang motivasi rendah dan 20 mahasiswa mempunyai motivasi tinggi. Secara rinci data motivasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Perbandingan Motivasi Belajar IPA Mahasiswa.

Motivasi	Siklus 1		Siklus 2	
	Model pembelajaran CPS		Model pembelajaran CPS	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Rendah	27	77,1 %	15	42,8 %
Tinggi	8	22,9 %	20	57,2 %
Total	35	100 %	35	100 %

2. Data Prestasi Mahasiswa

Data prestasi belajar IPA mahasiswa pada aspek kognitif diperoleh dari tes prestasi belajar pada materi pokok lingkungan dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*

berbasis Pengalaman Nyata (*Experiencing*). Perbandingan nilai pada siklus 1 dan siklus 2 yang diperoleh mahasiswa pada kelas CPS disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan nilai pada siklus 1 dan siklus 2 yang diperoleh mahasiswa pada kelas CPS

Kelas	Jumlah mahasiswa	Rata-rata nilai tes
<i>Siklus I</i>	35	63
Siklus II	35	84

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan didukung oleh hasil analisis data serta tujuan penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan motivasi belajar IPA dengan menerapkan model CPS berbasis pengalaman langsung pada mahasiswa UN PGRI Kediri. Selain itu, simpulan penelitian yang kedua adalah terdapat peningkatan prestasi belajar IPA dengan menerapkan model CPS berbasis pengalaman langsung pada mahasiswa UN PGRI Kediri.

Dengan hasil penelitian tersebut, diharapkan para pengajar lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan model pembelajaran agar menambah motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Model pembelajaran CPS berbasis pengalaman langsung dapat dirujuk sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar IPA pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. Penelitian tindakan kelas. Jakarta: PT.Bumi aksara
- De Porter, Bobbi, dkk. 2000. Quantum Teaching. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Koesmanto. 2005. Peranan Kemampuan Logika Abstrak dan Pandang Ruang terhadap Hasil Belajar Dinamika Gerak pada Ranah Analisis dan Sintesis dengan Pendekatan Problem Solving untuk Siswa Kelas 1 Semester 1 Program Akselerasi SMAN 3 Surakarta. Sebelas Maret University. Surakarta: Program Pasca Sarjana Pendidikan Sains
- Muslich, Masnur. 2007. KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual. Jakarta: PT. Bumi Angkasa.
- Rusyan, A. T. 1989. Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remadja Rosdakarya
- Suyitno. 2004. Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika 1. Semarang: Universitas Negeri Semarang