



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII SMP NEGERI 1 SALOMEKKO

Ita Trisnawati¹, Ahmad Nurul Ihsan B²

¹Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 08 Okt 2023

Perbaikan 31 Okt 2023

Disetujui 12 Nov 2023

Kata kunci:

Creative Problem Solving,
Hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode PTK (*Class Action Research*). Subjek penelitian berjumlah 30 orang siswa Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Tes, dan Dokumentasi yang dimana penulis melihat langsung keadaan yang terjadi dilapangan. Hasil penelitian yang diperoleh penulis adalah pada tes siklus awal, siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 4 orang atau sekitar 13,3% dari jumlah keseluruhan siswa. Setelah menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* tes hasil belajar siswa pada Siklus I terdapat 22 orang siswa yang hasil belajarnya berada dalam kategori tidak tuntas dengan jumlah presentase 73,3%. Siklus II terdapat 25 orang siswa yang hasil belajarnya berada dalam kategori tidak tuntas dengan jumlah presentase 83,3%, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 1 Salomekko mengalami peningkatan setelah dilaksanakan proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

© 2023 BEGIBUNG

*Surat elektronik penulis: itatrismawati27@icloud.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap idividu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa, dan kehendak), sosialnya dan moralitasnya. Dalam arti yang lebih sempit, pendidikan adalah seluruh kegiatan yang direncanakan dengan materi

yang terorganisasi, dilaksanakan secara terjadwal dalam sistem pengawasan dan diberikan evaluasi berdasarkan pada tujuan yang telah ditentukan. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau

pembelajaran dalam tutorial. Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Menurut Hidayatullah (2022:684-691), mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Dermawan, Harefa, dkk (2020:1-18), Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan suatu cara berpikir dan bertindak dalam memecahkan suatu permasalahan secara kreatif, inovatif, efektif guna untuk menghasilkan suatu solusi yang memiliki nilai dan relevansi. Kelebihan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah (1) mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, (2) dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, (3) melatih kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan suatu masalah, (4) menumbuhkan kerjasama dan interaksi antar siswa.

permasalahan yang di hadapi dalam pembelajaran pada mata pelajaran. Informatika SMP Negeri 1 Salomekko adalah pembelajaran tersebut masih menggunakan model pembelajaran ceramah yang relatif mudah dan sederhana untuk diterapkan. Hal ini

menyebabkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika masih cenderung pasif, seperti kurangnya keinginan siswa untuk bertanya dikarenakan siswa masih kurang percaya diri dalam hal tersebut. Siswa belum berani saat disuruh presentasi didepan kelas untuk memaparkan hasil tugasnya atau praktiknya, dikarenakan kurangnya komunikasi dengan guru ataupun teman, sehingga hasil belajar siswa rendah. Dalam menyelesaikan masalah tersebut, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang inovatif yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yakni :

Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *creative problem solving* pada siswa kelas VII SMPN 1 Salomekko Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone
Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMPN 1 Salomekko.

Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat atau kegunaan baik secara teoritis maupun praktis: (1). Manfaat Teoritis: Hasil penelitian ini diharapkan sebagai salah satu sumber referensi atau masukan bagi sekolah. Khususnya distrategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah. (2). Manfaat Praktis: Bagi Guru, Bagi Siswa dan Bagi Peneliti.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk inkuiri (penyelidikan) yang dilakukan melalui refleksi diri. Penelitian tindakan kelas (*class action research*) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. (Dani, Firmansyah., 2015:34-44).

Dalam penelitian ini, populasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII C dengan jumlah siswa yaitu 30 orang siswa.

Teknik yang digunakan di dalam penelitian ini adalah Observasi, pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa. Tes, Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa atau hasil belajar siswa dan Dokumentasi, Dokumentasi disini menggunakan data berupa foto saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan sebagai data penunjang mengenai keterlibatan siswa selama proses pembelajaran Informatika.

Pengolahan data hasil belajar dalam penelitian ini digunakan dengan teknik statistik deskriptif. Menurut Asyafah, Abas (2019:19-32) “Teknik analisis statistik deskriptif merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil

penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas”.

Data yang terkumpul pada bagian ini digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan pendapat menurut Dani, Firmansyah (2015:34-44), data peningkatan hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif menggunakan presentase (%) melalui rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

P = Angka presentase (Nilai ketuntasan belajar klasikal)

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya (Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75)

ΣN = Banyaknya individu (jumlah total siswa)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dan kemampuan pada ranah kognitif Siswa dapat dilihat dari bagaimana Siswa mampu berinteraksi dengan baik pada guru dan teman temannya pada mata pelajaran Informatika dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* di SMPN 1 Bone.

Creative Problem Solving (CPS) merupakan model pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah secara kreatif yang berpusatkan pada peserta didik untuk

berimajinasi agar kemampuan berfikir kreatif peserta didik meningkat.

Ada beberapa langkah-langkah yang harus ditempuh oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung dalam penerapan model pembelajaran *creative problem solving* yaitu: *Objective Finding* (peserta didik mendiskusikan suatu permasalahan yang diajukan oleh guru), *Fact Finding* (peserta didik mampu menemukan fakta), *Problem Finding*, (mejelaskan kembali permasalahan yang diajukan). *Idea Finding*, (evaluasi gagasan). *Solution Finding* (menemukan solusi), *Acceptance Finding*,(dimana peserta didik diharapkan sudah bisa atau mampu mempertimbangkan permasalahan lainnya).

Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang diterapkan seorang guru merupakan salah satu factor yang menentukan ketercapaiannya hasil belajar siswa. Karena penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan akan mempengaruhi hasil dan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* sangat mendukung hasil penelitian yang telah diperoleh.

Peningkatan hasil belajar siswa telah mencapai KKM untuk mata pelajaran Informatika yaitu 75,00 serta mencapai ketuntasan Dinas Guruan Nasional yaitu 80% dari jumlah siswa kelas VIIC yang menunjukkan bahwa nilai ketuntasan yang

diperoleh dari tes awal sampai dengan post tes setiap siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini yaitu:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Tes Awal

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	26	86,7%	Tidak Tuntas
75-100	4	13,3%	Tuntas

Berdasarkan tabel 1. dapat disimpulkan bahwa siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas lebih tinggi dibandingkan siswa yang hasil belajarnya sudah tuntas. Hal ini disebabkan karna siswa yang kurang memperhatikan dan merasa bosan dalam menerima mata pelajaran sehingga tidak tercapai KKM yang telah ditetapkan dalam pelajaran Informatika yaitu 75.00.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

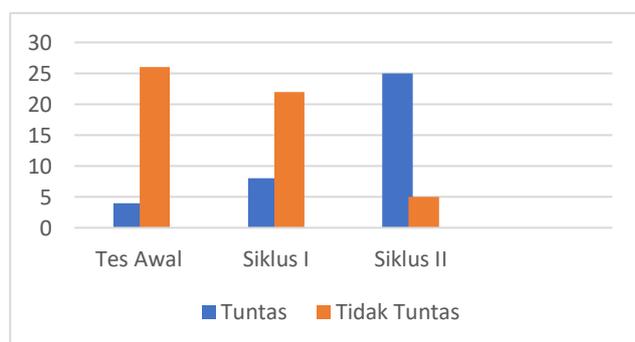
Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	22	73,3%	Tidak Tuntas
75-100	8	26,7%	Tuntas

Berdasarkan tabel 2. maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 setelah menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Tetapi jumlah presentase ketuntasan belajar belum mencapai standar yang sesuai dengan ketentuan Dinas Pendidikan Nasional yaitu mencapai 80% dari jumlah siswa yang ada sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Tes Akhir Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	5	16,7%	Tidak Tuntas
75-100	25	83,3%	Tuntas

Berdasarkan tabel 3. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siklus II lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan tabel 1 sampai 3 maka diagram presentase keberhasilan siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diatas, bisa disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika sehingga model pembelajaran tersebut sangat cocok unutupk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Menurut MG, Sulaeman, dkk (2021), Tujuan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah untuk mengetahui hasil kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan apakah sudah meningkat atau

lebih baik dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran biasa.

Hasil belajar menurut Sudjana, Nana (1990), hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain factor internal dan factor eksternal. Factor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan sedangkan untuk factor eksternal meliputi keadaan keluarga, ekonomi, dan lingkungan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berlangsung selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMPN 1 Salomekko dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dari 30 orang siswa kelas VII terdapat 26 orang siswa yang hasil belajarnya berada dalam kategori tidak tuntas dengan jumlah persentase 86,7% dan 4 orang siswa yang hasil belajarnya berada dalam kategori tuntas dengan jumlah persentase 13,3%. Pada siklus I nilai ketuntasan belajarnya sebesar 73,3 % atau sekitar 22 siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I

setelah diterapkan model pembelajaran *creative problem solving* dalam proses pembelajaran. Tetapi jumlah persentase ketuntasan belajar belum mencapai standar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal dari jumlah siswa yang ada, dan pada siklus II meningkat ketuntasan belajarnya sebesar 83,3 % atau sekitar 25 siswa. Jadi terjadi peningkatan nilai ketuntasan dari siklus I ke siklus II.

Adapun saran yang dapat disampaikan pada penelitian ini yaitu Bagi guru, sebaiknya dapat memanfaatkan model pembelajaran pada materi mata pelajaran Informatika, hal ini agar siswa lebih bersemangat dan lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Bagi siswa, disarankan mencari konsep secara mandiri dan kreatif terhadap materi pada mata pelajaran Informatika. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar disekolah. Bagi peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian lain untuk mengetahui peningkatan kemampuan aspek pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyafah, Abas. 2019. *Menimbang Model Pembelajaran.(Kajian Teoritis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)*, Dalam Jurnal Indonesian Of Islamic Education, (Online), Vol 6, No.1. (10.17509/t.v6il.20569. Diakses Pada 1 Mey 2019).
- Dani, Firmansyah. 2015. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Diakses 1 Maret 2015, Karawang : Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Harefa, Darmawan, & dkk. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving*, Dalam Journal Musamus Of Primary Education, (Online), Vol3, No.1, <http://ejournal.unmus.ac.id/indeks.php/primary>, Diakses Pada 1 April 2020).
- Hidayatullah. 2022. *Model Pembelajaran dalam Rangka Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka*, Diakses Pada 6 Januari 2022.
- MG, Sulaeman, & dkk. 2021. *Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Dalam Pemecahan Masalah*, Dalam Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 3, No.1, Diakses Pada 1 Januari 2021, Cianjur : Universitas Suryakencana.
- Sudjana, Nana. 1990. *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*, Jakarta: FE UI.