

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Murniati, Endah Resnandari Puji Astuti.

Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Mataram

murniati23@gmail.com, endahresnandaripujiastuti@gmail.com

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini yaitu penjelasan guru dalam mengajar yang bersifat monoton, gaya mengajarnya yang bersifat membosankan, mengakibatkan siswa kurang aktif disaat proses belajar, sehingga hasil yang diperoleh kurang efektif. Salah satu untuk mengatasi masalah belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, sehingga dapat mengatasi masalah dalam belajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn kelas VIII di SMPN 3 Gerung Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2016/2017? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn kelas VIII di SMPN 3 Gerung Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket sebagai metode pokok sedangkan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus *Chi kuadrat* (x^2). Hasil analisis diperoleh nilai x^2_{hitung} sebesar 12,320 dan nilai x^2_{tabel} pada taraf Signifikan 5% dengan $dk(k-1)=5-1=4$ ($R-1$)= $2-1=1+4= 5$, lebih besar dari pada nilai x^2 pada tabel ($12,320 > 11,070$), berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berbunyi: ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn kelas VIII di SMPN 3 Gerung Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2016/2017, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “*signifikan*”.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (Cps)*, Kreativitas Belajar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Oleh karena itu, di dalam proses

pembelajaran terdapat beberapa unsur di antaranya adalah pembelajaran sebagai sebuah proses yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik di dalam kelas. Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang spesialisasi

dari ilmu pendidikan yang tergolong relatif baru. Teknologi Pendidikan bergerak dalam keseluruhan bidang pendidikan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sebagai ilmu yang relatif baru secara formal maka tidak mustahil banyak orang yang salah mengartikannya.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah cara penyajian pelajaran dengan memberikan masalah kepada siswa secara berkelompok, kemudian siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan. Berdasarkan keadaan di lapangan khususnya di kelas VIII SMPN 3 Gerung Kabupaten Lombok Barat di temukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang bervariasi, yaitu hanya menggunakan model konvensional seperti ceramah, diskusi dan kerja kelompok yang monoton, dalam mata pelajaran khususnya PKn guru hanya menjelaskan materi di dalam kelas, murid mencatat kemudian menghafal materi pelajaran tersebut, Sehingga siswa kurang aktif berfikir dan berkomunikasi, dalam situasi seperti ini guru di tuntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu kreativitas siswa untuk aktif berfikir

dan berkomunikasi. Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu langkah agar seorang guru dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIII di SMPN 3 Gerung kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2016/2017.

Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang di ikuti dengan penguatan keterampilan (Zahra, 2012). Dengan menggunakan model pembelajaran ini di harapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreative siswa dalam mempelajari PKn sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal, baik dari proses maupun hasil belajarnya.

Dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah metode pembelajaran yang memusatkan pada keterampilan pemecahan masalah yang

diikuti dengan penguatan keterampilan. Menurut Moch. Agus Krisno Budiyanto, (2016 : 105). Kelebihan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* yaitu : a. Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan meneliti kembali hasilnya. b. Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsic bagi siswa. c. Potensi intelektual siswa meningkat. d. Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat data/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016: 8).

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang dilakukan serta dapat pula dijadikan dasar penelitian baik oleh peneliti maupun orang lain terhadap peneliti dan bertujuan untuk

memberikan tanggung jawaban terhadap semua langkah yang akan diambil, (Margono, 2010: 100). Sedangkan Sukardi (2011: 68). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*.

Populasi dalam penelitian dapat pula diartikan sebagai keseluruhan unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga. Terkait dengan populasi dalam penelitian, maka akan dijelaskan oleh beberapa ahli sebagai berikut: Sugiyono (2014 : 80) menjelaskan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan ahli lain mengatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek penelitian” (Suharsimi, 2013 : 173). Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan (Margono 2014 : 118).

Sampel berasal dari bahasa inggris yang berarti sample dan merupakan bagian dari populasi. Adapun sampel dalam penelitian ini diambil dari kelas VIII yang akan diacak sehingga menjadi sampel

penelitian, karena jumlah populasi kelas VIII A, B, C dan D di SMPN 3 Gerung berjumlah 124 maka pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*, teknik *random sampling* adalah teknik pengambilan sampel. Berdasarkan kelas yang telah diundi atau diacak tanpa memperhatikan stara yang ada dalam populasi, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B yang berjumlah 31 orang.

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan beberapa instrumen yang dapat menunjang dan mendukung penelitian sehingga dapat berlangsung. Menurut Sugiyono (2016: 222) instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode menunjukkan suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya. Menurut Sugiyono (2016: 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Sedangkan

menurut Riduwan (2013: 24) teknik pengumpulan data juga diartikan sebagai teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Metode Angket (Kuesioner).

Teknik analisis data dilakukan sebagai upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan dimanfaatkan untuk solusi permasalahan terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang telah tersedia (Sugiyono, 2014 : 243).

Sehubungan dengan penelitian ini, maka sesuai dengan gejala yang diteliti yaitu Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap kreativitas belajar siswa. Maka rumus yang digunakan adalah analisis data statistik dengan rumus *Chi Square*. Jumlah

variabel dalam penelitian ini sebanyak dua variabel yakni variabel x dan variabel y , yang menjadi variabel x dalam penelitian ini adalah “model pembelajaran *creative problem solving (CPS)*” dan yang menjadi variabel y adalah “kreativitas belajar siswa”.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi peneliti adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 3 Gerung Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari empat kelas yang berjumlah 124 orang. Karena jumlah populasi yang relatif banyak, maka peneliti menggunakan teknik random sampling. Adapun data jumlah sampel dalam penelitian ini yakni siswa kelas VIII B, dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel Kerja 1. Pengujian Hipotesis Tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa

Subjek	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)$
--------	-------	-------	-------------	---------------

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
L	28	45	-17	289	6,422
P	32	49	-17	289	5,898
Jumlah	60	94	-34	578	12,320

Menguji Nilai Hipotesis Sesuai dengan hasil perhitungan *chi square* yang diperoleh melalui analisis = 12,320 sedangkan nilai *chi square* dalam tabel dengan $dk (k-1) = 5-1=4$ ($R-1$)= $2-1=1$ ($K+R$)= $4+1= 5$ dengan taraf signifikansi 5% = 11,070 dengan demikian bahwa nilai *chi square* analisis lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel ($12,320 > 11,070$). Hal ini berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. 2. Menarik Kesimpulan Dari hasil uji *chi square* menunjukkan nilai *chi square* hitung sebesar 12,320 maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dan $dk (k-1) = 5-1=4$ ($R-1$)= $2-1=1$ ($K+R$)= $4+1=5$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel adalah 11,070. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *chi square* hitung lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel ($12,320 > 11,070$), karena t hitung lebih besar dari t tabel, maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada

pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN kelas VIII di SMPN 3 Gerung Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2016/2017.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang didapat pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat dilihat bahwa kreativitas belajar siswa meningkat hal itu ditandai dengan antusias, perasaan senang saat belajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, supaya siswa aktif dalam berfikir dan berkomunikasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu di dalam analisis data dilakukan sebelum penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dan setelah penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, maka dari hasil data yang diperoleh dan setelah dianalisis menggunakan rumus *chi square* dapat diketahui $f_o = 60$ adalah nilai frekuensi observasi (*pre*

test) dan $f_h = 94$ adalah nilai frekuensi harapan (*post test*), dimana untuk laki-laki $f_o = 28$, dan untuk perempuan $f_o = 32$. Sedangkan f_h untuk laki-laki = 45, dan untuk perempuan $f_h = 49$. Dimana derajat kebebasan $dk (k-1) = 5-1=4$ ($R-1$)= $2-1=1$ ($K+R$)= $4+1=5$ Setelah semua nilai telah diketahui maka dari hasil uji *chi square* menunjukkan nilai x^2_{hitung} sebesar 12,320 maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dan $dk (k-1)=5-1=4$ ($R-1$)= $2-1=1$ ($K+R$)= $4+1=5$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi x^2 adalah 11,070 yang menunjukkan bahwa nilai x^2_{hitung} lebih besar dari pada nilai x^2_{tabel} (12,320 > 11,070) karena x^2_{hitung} lebih besar dari x^2_{tabel} . Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) yang

diajukan ditolak dan sebaliknya hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn kelas VIII di SMPN 3 Gerung Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2016/2017.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “*signifikan*”. Hal tersebut terbukti dengan nilai rata-rata siswa meningkat setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* ini, layak untuk dikembangkan oleh guru sebagai pedoman dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa: “Ada Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem*

Solving (CPS) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIII di SMPN 3 Gerung Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu nilai

χ^2_{hitung} sebesar 12,320 dan nilai χ^2_{tabel}

pada taraf signifikansi 5% dengan dk $(k-1) = 5-1=4$ $(R-1)=2-1=1$ $(K+R)=4+1=5$, lebih besar dari pada nilai

χ^2_{tabel} (12,320 > 11,070), sehingga

dapat disimpulkan hasil penelitian ini (*signifikan*).

SARAN

Bagi kepala sekolah Diharapkan dapat mengarahkan para guru untuk memanfaatkan model pembelajaran yang bervariasi yang bersifat mendidik untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

Bagi guru Agar dapat meningkatkan penilaian dan tidak hanya menilai pada aspek kognitif saja dan meningkatkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* agar siswa tidak hanya mencatat dan menghafal materi pembelajaran tapi siswa bisa aktif berfikir dan

berkomunikasi pada saat proses pembelajaran.

Bagi siswa, kepada para siswa di harapkan agar selalu memperhatikan penggunaan model dalam proses belajar sehingga hasil belajar siswa bisa tercapai

Untuk para peneliti lainnya Agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi, untuk mengadakan penelitian yang lebih luas dengan aspek-aspek yang belum terungkap pada penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2016. *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Budiyanto, Krisno, Agus. 2016. *Model Pembelajaran dalam studen centered Learning (Scl)*. Malang : Umm Press
- Dwiyogo, W.D. 2008. *Pembelajaran Visioner*. Bekasi: Media Visioner.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model- model pengajaran dan pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hulfian, L. 2014. *Penelitian Dikjas*. Lombok Timur: Garuda Ilmu.
- IKIP Mataram, 2011. *Pedoman Pimbingan dan Penulisan Karya Ilmiah*. Mataram
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Munawaroh, Asmawati. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Keterampilan Bertanya Dasar Di Siswa Kelas IV SD Negeri Nolobangsan Yogyakarta* : 11.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martono, Nanang. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.