

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Soppeng

Sri Wulandari ^(1*), Muh. Nasir Malik ⁽²⁾, Anas Arfandi ⁽³⁾,
Muhammad Agung ⁽⁴⁾, Abdul Muis Mappalotteng ⁽⁵⁾

^{(1)*}Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Makassar, sriwulan452@gmail.com

⁽²⁾ ⁽³⁾ ⁽⁴⁾ ⁽⁵⁾ Universitas Negeri Makassar, m.nasir.malik@unm.ac.id

⁽³⁾ Universitas Negeri Makassar, anas.arfandi@unm.ac.id

⁽⁴⁾ Universitas Negeri Makassar, agung@unm.ac.id

⁽⁵⁾ Universitas Negeri Makassar, abdulmuism@unm.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.21107/edutic.v9i2.17513>

Diterima: 23 November 2022 | Direvisi: 17 April 2023 | Diterbitkan : 19 Mei 2023

ABSTRACT

This study aimed to examine the influence of implementing Creative Problem Solving learning model on learning outcomes in Basic Programming subject in SMKN 1 Soppeng. This research type was experimental research. The one group pretest-posttest design was used as experimental design with the samples of 30 students. The data were collected through learning outcomes test and questionnaire. The collected data were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results obtained in this study indicate that (a) there is a significant influence in implementing Creative Problem Solving learning model on learning outcomes in Basic Programming subject in SMKN 1 Soppeng with a 95% confidence level, proven by the value of t count $11.907 > t$ table 2.045. Where the significant effect is on the subject matter of the interface interaction menu on the application. Based on the aforementioned results, it can be concluded that the implementation of Creative Problem Solving learning model has a significant influence on learning outcomes in Basic Programming subject in SMKN 1 Soppeng.

Keywords: *Creative Problem Solving Learning Model, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *One group pretest-posttest design* dengan jumlah sampel 30 siswa. Pengambilan data melalui tes hasil belajar dan angket. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng dengan tingkat kepercayaan 95%, dibuktikan dengan nilai t hitung $11.907 > t$ tabel 2.045. Dimana yang berpengaruh secara signifikan yaitu pada materi pokok menu interaksi antar muka pada aplikasi. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik yang terencana dan tersistem untuk menghadapi tantangan saat ini dan masa yang akan datang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan globalisasi secara bersama-sama telah mengakibatkan persaingan yang semakin ketat dalam penyediaan sumber daya manusia yang unggul. Kelangsungan hidup suatu bangsa salah satunya dapat dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, baik Pendidikan formal, nonformal, maupun informal.

Salah satu Lembaga Pendidikan formal yang ada di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai keterampilan tertentu untuk siap memasuki lapangan kerja dan sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan kejuruan yang lebih tinggi. SMK sebagai lembaga kependidikan formal, memiliki bidang keahlian yang berbeda-beda menyesuaikan dengan lapangan kerja yang ada. Siswa SMK dididik dan dilatih keterampilan agar profesional dalam bidang keahliannya masing-masing (Hamzah B. Uno dalam Nurjannah, R. & Taali, T., 2021). Peningkatan mutu Pendidikan di SMK dapat direalisasikan melalui proses pembelajaran.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran (Syazali, M., 2015). Proses pembelajaran harus secara terus-menerus melakukan pembaruan serta perbaikan baik dari isi, desain serta metode dalam mengajar (Hamdayama, Jumanta., 2014). Saat proses pembelajaran anak didik minim sugesti dalam mengembangkan kecakapan berpikirnya (Sanjaya, Wina., 2014). Sedangkan pada dasarnya tujuan akhir pembelajaran tidak hanya memahami serta menguasai apa yang terjadi saja, akan tetapi mempersiapkan siswa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta dapat menggunakannya untuk menghadapi situasi baru dalam memecahkan suatu permasalahan yang nantinya akan dihadapi oleh siswa (Wena, Made., 2012).

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara memperbaiki sistem pembelajaran, dimana selama ini pembelajaran dilaksanakan berdasarkan sistem pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang lebih bermakna, yakni pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students centered*). Sistem pembelajaran yang mengarahkan keterpusatan kepada siswa (*students centered*) akan dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendidikan di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal sehingga berdampak terhadap lemahnya kemampuan siswa pada aspek kognitif (Bloom, dkk. dalam Astiti, 2017). Kenyataan saat ini, masih banyak siswa belajar dengan hanya menghafal konsep-konsep, mencatat yang diceramahkan guru, pasif, dan pengetahuan awal jarang digunakan sebagai dasar perencanaan dan aktualisasi pembelajaran (Wardani, 2016). Dalam proses belajar mengajar di kelas, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menyerap ilmu yang diberikan oleh guru, oleh sebab itu guru harus berpikir kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang mampu mendorong minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SMKN 1 Soppeng didapati kondisi yaitu model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi yaitu pembelajaran yang masih didominasi oleh guru dan kurang terpusat pada siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pemrograman Dasar didapati kondisi yaitu hanya 46% siswa dari 120 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang maksimal. Siswa cenderung masih pasif dan masih kurang mempunyai inisiatif dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa menganggap bahwa apa yang

disampaikan guru sudah banyak tanpa mereka berinisiatif untuk bertanya serta masih ragu-ragu dalam bertanya. Siswa hanya mengikuti perintah dan instruksi dari guru untuk memahami permasalahan dalam pelajaran sehingga jika guru tidak menjelaskan secara detail permasalahan dalam proses pembelajaran maka siswa kurang memahami pembelajaran. Hal tersebut terbukti pada saat pembelajaran berlangsung, siswa tidak memahami pembelajaran tetapi tidak ada respon aktif dari siswa bahkan, tidak mengajukan pertanyaan walaupun tidak memahami pelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menguasai model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Effendi & Fatimah, 2019). *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran *problem solving* dengan menggunakan pemecahan masalah teknis sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu masalah (Rahmatin, dkk., 2019). Pemilihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses pembelajaran dikarenakan (1) melatih siswa dalam mendesain penemuan yang baru, (2) bertindak dan berpikir kreatif, (3) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, (4) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, (5) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, (6) merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah sesuai yang dihadapi, dan (7) mampu menjadikan pendidikan sekolah lebih bermakna di kehidupan terutama dalam pelaksanaan kerja lapangan (Shoimin dalam Wansaubun, W. A., 2020).

Berdasarkan fenomena di atas, masalah yang akan diteliti yaitu, Apakah ada pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen karena terdapat perlakuan (*treatment*). Jenis eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan *Pre-Experimental Designs*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Soppeng pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMKN 1 Soppeng yang terdiri dari 4 kelas yang berjumlah 120 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X TKJ 3 yang dipilih dengan menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, tes, dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang terdiri dari analisis data angket respon siswa dan analisis data hasil pengerjaan tes hasil belajar siswa. Adapun kriteria pengukuran masing-masing analisis data yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Pengukuran Angket Respon Siswa

No.	Persentase (%)	Kategori
1.	80-100	Sangat Baik
2.	60-79,99	Baik
3.	40-59,99	Cukup
4.	20-39,99	Kurang Baik
5.	0-19,99	Sangat Kurang Baik

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Tabel 2. Kategori Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMKN 1 Soppeng

Skor yang Diperoleh	Kategori
$P \geq 75$	Tuntas
$P < 75$	Tidak Tuntas

Sumber: Data SMKN 1 Soppeng

Selanjutnya, untuk analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji t dapat dilakukan apabila kelompok atau sampel tersebut terdistribusi normal. Uji t terdiri dari uji *paired sample t test* yaitu untuk menguji kelompok atau sampel yang sama tetapi diberikan dua perlakuan yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Soppeng, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dengan menggunakan dua metode statistik yaitu metode statistik deskriptif dan metode statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa yang dihasilkan dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

a. *Pretest*

Pada penelitian ini sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa diberikan soal *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar. Adapun analisis deskriptif *pretest* hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Analisis Deskriptif *Pretest*
Hasil Belajar Siswa

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah sampel	30
2	Nilai tertinggi (<i>max</i>)	84
3	Nilai terendah (<i>min</i>)	44
4	Nilai rata-rata (<i>mean</i>)	62.13
5	Titik tengah (<i>median</i>)	60
6	Nilai yang sering muncul (<i>mode</i>)	44
7	Simpangan baku (<i>standart deviation</i>)	14.846

Berdasarkan Tabel 3. di atas analisis deskriptif *pretest* hasil belajar siswa dapat dilihat bahwa nilai tertinggi (*max*) yaitu 84. Hal ini berarti siswa yang mempunyai nilai tertinggi dapat menjawab 21 soal dengan benar dan 4 soal dijawab salah. Rata-rata soal yang paling banyak dijawab benar yaitu pada materi pokok validasi data sedangkan rata-rata soal yang paling banyak dijawab salah berada pada materi pokok menu interaksi antar muka pada aplikasi dan kontrol menu antar muka pada aplikasi. Nilai terendah (*min*) yaitu 44 dimana siswa yang mempunyai nilai terendah hanya bisa menjawab 11 soal dengan benar dan 14 soal dijawab salah. Rata-rata soal yang paling banyak dijawab benar yaitu pada materi pokok antar muka (*user interface*) pada aplikasi sedangkan rata-rata soal yang paling banyak dijawab salah yaitu pada materi pokok

kontrol menu antar muka pada aplikasi. Selanjutnya, nilai yang sering muncul yaitu 44 karena muncul sebanyak 7 kali, artinya terdapat 7 siswa yang mempunyai nilai 44 dimana siswa tersebut hanya bisa menjawab 11 soal dengan benar dan 14 soal dijawab salah.

b. Posttest

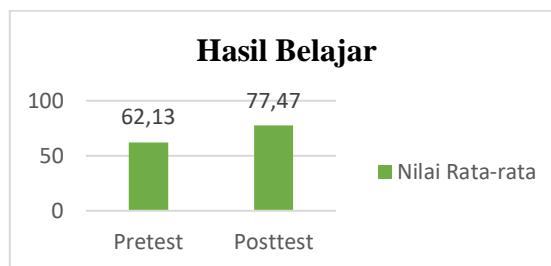
Setelah diberikan materi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa dites kembali dengan menggunakan soal *posttest* untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Adapun analisis deskriptif *posttest* hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Analisis Deskriptif *Posttest*
Hasil Belajar Siswa

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah sampel	30
2	Nilai tertinggi (<i>max</i>)	96
3	Nilai terendah (<i>min</i>)	52
4	Nilai rata-rata (<i>mean</i>)	77.47
5	Titik tengah (<i>median</i>)	80
6	Nilai yang sering muncul (<i>mode</i>)	80
7	Simpangan baku (<i>standart deviation</i>)	11.767

Berdasarkan Tabel 4. di atas analisis deskriptif *posttest* hasil belajar siswa dapat dilihat bahwa nilai tertinggi (*max*) yaitu 96. Hal ini berarti siswa yang mempunyai nilai tertinggi dapat menjawab 24 soal dengan benar dan 1 soal dijawab salah. Soal yang dijawab salah berada pada materi pokok kontrol menu antar muka pada aplikasi. Sedangkan untuk nilai terendah (*min*) yaitu 52 dimana siswa yang mempunyai nilai terendah hanya bisa menjawab 13 soal dengan benar dan 12 soal dijawab salah. Soal yang paling banyak dijawab benar yaitu pada materi pokok antar muka (*user interface*) pada aplikasi sedangkan soal yang paling banyak dijawab salah yaitu pada materi pokok menu interaksi antar muka pada aplikasi dan kontrol menu antar muka pada aplikasi. Selanjutnya, nilai yang sering muncul yaitu 80 karena muncul sebanyak 5 kali, artinya terdapat 5 siswa yang mempunyai nilai 80 dimana siswa tersebut bisa menjawab 20 soal dengan benar dan 5 soal dijawab salah. Rata-rata soal yang paling banyak dijawab benar yaitu pada materi pokok antar muka (*user interface*) pada aplikasi dan menu interaksi antar muka pada aplikasi sedangkan rata-rata soal yang paling banyak dijawab salah yaitu pada materi pokok kontrol menu antar muka pada aplikasi.

Adapun rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram hasil belajar siswa pada gambar 1. menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* mengalami peningkatan pada *posttest* sebesar 15.34. Berdasarkan hal tersebut dapat

disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Analisis Statistik Inferensial

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal atau tidak dapat dilihat pada tabel *output* SPSS *Test of Normality* dengan melihat taraf signifikansinya. Kaidah keputusannya adalah jika nilai Sig. > 0.05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Tests of Normality		
	Tes	Kolmogorov-Smirnov ^a
		Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest	.054
	PostTest	.075

Berdasarkan tabel 5. di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig. masing-masing kelas > 0.05 yang artinya semua data terdistribusi normal.

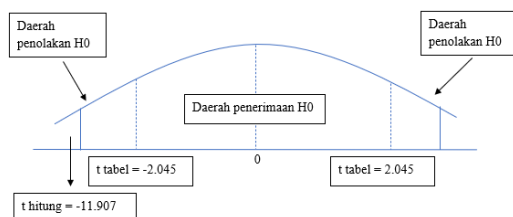
b. Uji Paired Sample T-Test

Pada penelitian ini, uji *paired sample t test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Kaidah keputusannya yaitu apabila nilai signifikansinya < 0.05 maka H_a diterima dan apabila nilai signifikansinya > 0.05 maka H_a ditolak. Adapun hasil uji *paired sample t test* hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Uji Paired Sample T Test
Hasil Belajar Siswa
Paired Samples Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest - Posttest	-11.907	29	.000

Adapun kurva uji t hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Kurva Uji t Hasil Belajar

Berdasarkan Tabel 6. di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi 0.000 yang artinya < 0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa H₀ ditolak. Sedangkan pada Gambar 2. kurva uji t hasil belajar siswa di atas dapat dilihat posisi t hitung berada pada daerah penolakan H₀ dan nilai t hitung > t

tabel sehingga H_a diterima berdasarkan kriteria penerimaan hipotesis yaitu “Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng”.

B. Pembahasan

Salah satu yang diamati dalam penelitian ini yaitu hasil belajar dimana untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata *pretest* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mempunyai nilai rata-rata sebesar 62.13. Selain itu, hanya terdapat 10 siswa yang mencapai nilai KKM dan 20 siswa yang tidak mencapai nilai KKM sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas perolehan nilai siswa masih berada pada kategori tidak tuntas. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu sebesar 77.47. Selain itu, terdapat 21 siswa yang mencapai nilai KKM dan 9 siswa yang tidak mencapai nilai KKM artinya mayoritas perolehan nilai siswa sudah berada pada kategori tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa mempunyai selisih yang jauh berbeda dimana yang berpengaruh secara signifikan yaitu pada materi pokok menu interaksi antar muka pada aplikasi. Selain itu, jumlah siswa yang tuntas dari *pretest* ke *posttest* mengalami peningkatan.

Hal tersebut semakin jelas adanya setelah dilakukan uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* dimana nilai $Sig > 0.05$. Selain itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t test* dimana $t_{hitung} 11.907 > t_{tabel} 2.045$ dan nilai signifikansi 0.000 yang artinya < 0.05 sehingga H_a diterima berdasarkan kriteria penerimaan hipotesis yaitu “Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng”.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpusat kepada siswa dimana pada model ini mengajak siswa untuk lebih aktif di dalam kelas sehingga siswa terpacu untuk menuntaskan nilainya pada mata pelajaran Pemrograman Dasar. Selain itu, pada pelaksanaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dimana LKPD ini memuat langkah-langkah pembelajaran *Creative Problem Solving* mulai dari klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan, serta implementasi.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartiwi & Amelia, (2022) dimana penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar Matematika siswa di Dumai. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini membandingkan hasil belajar antara Dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa soal *pretest* dan *posttest*. Analisis data dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran CPS dan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari t-hitung $> t$ -tabel yaitu $4.47 > 1.67$. Mengikuti kriteria H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran CPS terhadap hasil belajar Matematika siswa di Dumai.

Penelitian yang dilakukan oleh Mbembok, dkk., (2017) dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan pemecahan masalah dan hasil belajar kognitif siswa di Pandan Indah. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari Dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah pada kelas eksperimen pertemuan pertama memperoleh persentase rata-rata sebesar 66% termasuk dalam kategori baik, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh

persentase rata-rata sebesar 79% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen sebesar 70,4 dan kelas kontrol sebesar 66,2. Hasil uji hipotesis dengan uji t pada taraf signifikan 5% menunjukkan bahwa nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2,675 > 2,042$), artinya ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan pemecahan masalah dan hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Hakiki M. & Fadli R., (2020) dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Creative Problem Solving* (CPS) model *Treefinger* terhadap hasil belajar perakitan komputer siswa kelas X SMKN 1 Rao Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah *true* eksperimen dengan desain penelitian *Posttest-Only Control Design*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X TKJ 2 terpilih sebagai kelas eksperimen dan X TKJ 1 terpilih sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 80,90 sedangkan pada kelas kontrol 74,84. Dari uji analisis data didapatkan bahwa data normal dan homogen. Hasil pengujian pada taraf signifikansi α 0.05 (taraf kepercayaan 95 %) didapatkan nilai t hitung $>$ t tabel ($3,498 > 2,000$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Model *Treefinger* terhadap hasil belajar Perakitan Komputer pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Rao Selatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wisela, A. Y., Sahidu, H., & Ayub, S., (2020) dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar peserta didik di Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *Purposive Sampling*, sehingga terpilih kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah menggunakan instrumen tes uraian sebanyak 4 butir soal dan untuk mengukur hasil belajar menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Hipotesis penelitian diuji menggunakan uji MANOVA berbantuan IBM SPSS 23 dengan taraf signifikansi 5%. Uji hipotesis MANOVA menghasilkan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Supriati, Tika, (2022) dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Creative problem Solving* berbasis teknologi informasi terhadap hasil belajar fisika siswa. Penelitian ini dilakukan di Jakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.5 dan X.7 yang masing-masing terdiri dari 35 siswa. Kelas eksperimen diajar dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbasis teknologi informasi. Sedangkan kelas kontrol diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (*Direct Instruction*). Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi* eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Untuk mengukur variabel terikat digunakan instrumen berupa soal pilihan ganda berjumlah 25 soal. Nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 74,20 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 67,80. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ diperoleh $t\text{-hitung} = 2,777$ dan $t\text{-tabel} = 1,668$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Creative Problem Solving* berbasis teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya, pada analisis angket respon siswa di peroleh nilai rata-rata persentase model pembelajaran CPS meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sebesar 81.56%, nilai rata-rata

persentase model pembelajaran CPS meningkatkan cara berpikir siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan sebesar 75.5%, nilai rata-rata persentase model pembelajaran CPS melatih kerja sama dalam kelompok yaitu sebesar 82.53%, dan nilai rata-rata persentase model pembelajaran CPS meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 81.56%. Berdasarkan perhitungan rata-rata persentase seluruh indikator dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 80.29% dimana berada pada kategori sangat baik yang artinya siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hapriani, (2012) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa sebesar 81,29% yang tergolong pada kategori positif terhadap pengimplementasian model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Penelitian yang dilakukan oleh Risna dkk., (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif dalam kategori baik terhadap pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* dan penelitian yang dilakukan oleh Risnawati & Saadi, (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng dengan tingkat kepercayaan 95%. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung $11.907 > t$ tabel 2.045. Dimana yang berpengaruh secara signifikan yaitu pada materi pokok menu interaksi antar muka pada aplikasi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebaiknya guru perlu mempertimbangkan untuk menjadikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diterapkan untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Bagi Siswa, saat proses pembelajaran berlangsung jangan melakukan aktivitas yang mengganggu proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astiti, K. A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [2] Effendi, A., & Fatimah, A. T. (2019). Implementasi Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Siswa Kelas Awal Sekolah Menengah Kejuruan. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 4(2), 89–98.
- [3] Hakiki M. & Fadli R. (2020). Pengaruh Metode *Creative Problem Solving* (CPS) Model Treefinger Terhadap Hasil Belajar Perakitan Komputer Pada Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Rao Selatan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 1-8.
- [4] Hamdayama, Jumanta. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [5] Hapriani, N. K. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) Berbantuan LKS Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas X SMA Karya Wisata Singaraja Tahun Ajaran 2011/2012. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 1(2), 183–194.
- [6] Hartiwi & Amelia. (2022). The *Creative Problem Solving* (CPS) Learning Model Effect on Students' Mathematics Learning Results at Junior High Schools of Dumai City. *Mathematics Research and Education Journal*, 6(1), 21-30.

-
- [7] Mbembok, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. Prisma Sains: *Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 5(1), 25-32.
- [8] Nurjannah, R., & Taali, T. (2021). Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 65-69.
- [9] Rahmatin, N., Pramita, D., Sirajuddin, S., & Mahsup, M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang Dengan Metode Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas VIII SMP. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 3(1), 27.
- [10] Risnawati, R., & Saadi, P. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada Materi Larutan Penyangga. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 7(2), 127–134.
- [11] Risna, dkk. (2017). Meningkatkan Keterampilan Generik Sains dan Hasil Belajar Menggunakan Model Creative Problem Solving Dilengkapi Laboratorium Virtual Materi Hidrolisis Garam Kelas XI IPA 2 SMA PGRI 4. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 1(1), 131-142.
- [12] Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [13] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Supriati, Tika. (2022). Pengaruh Model Creative Problem Solving Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(2), 157-164.
- [15] Syazali, M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Maple II Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 91-98.
- [16] Wansaubun, W. A. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Memecahkan Masalah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 3(2), 220-226.
- [17] Wardani, K.S.K. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu dengan Setting Inquiry Laboratorium Bermuatan Content Local Genius untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional MIPA*, 230-239.
- [18] Wena, Made. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- [19] Wisela, A. Y., Sahidu, H., & Ayub, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(1), 27-31.