

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA 1 PANTAI CERMIN TAHUN AJARAN 2017/2018

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi

Oleh :

MHD. FAISAL NUR MARPAUNG

1402070084



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, Tanggal 19 Oktober 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Mhd. Faisal Nur Marpaung
N.P.M : 1402070084
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2017/2018

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Fatmawarni, MM

2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

3. Dr. Amini, M.Pd

1.

3.

2.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Mhd. Faisal Nur Marpaung
N.P.M : 1402070084
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



6000
Rp. 6000,00



Mhd. Faisal Nur Marpaung



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

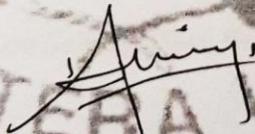
Nama Lengkap : Mhd. Faisal Nur Marpaung
N.P.M : 1402070084
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2017/2018

sudah layak disidangkan.

Medan, Oktober 2018

Disetujui oleh :

Pembimbing

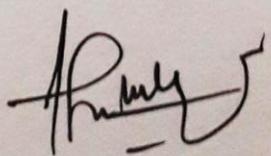

Dr. Amini, M.Pd

Diketahui oleh :

Dekan

Ketua Program Studi


Dr. Elfrizka Nasution, S.Pd, M.Pd


Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

ABSTRAK

MUHAMMAD FAISAL NUR MARPAUNG. NPM 1402070084. “Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2017/2018”. SKRIPSI. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ekonomi di kelas XI SMAN 1 Pantai Cermin dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Pantai Cermin yang berjumlah 37 siswa. Desain PTK yang digunakan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik analisis data menggunakan tiga rumus yang pertama menghitung presentase perubahan hasil belajar siswa secara klasikal, yang kedua menentukan daya serap siswa secara individu dan yang ketiga tingkat ketuntasan belajar. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*, instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan observasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data bahwa untuk siklus I siswa berjumlah 15 siswa (40,54%) dan yang tidak tuntas berjumlah 22 siswa (62,16%) dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 45, sedangkan untuk Hasil Belajar Siklus II siswa yang tuntas berjumlah 27 siswa (72,97%) dan yang tidak tuntas berjumlah 10 siswa (27,03%) dengan Nilai tertinggi 90 dan Nilai terendah 50. Dengan demikian hipotesis penelitian yaitu “ Ada Peningkatan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa kelas XI SMAN 1 Pantai Cermin tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci : *Creative Problem Solving*, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT, karena rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2017/2018”**.

Penyusunan skripsi penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan jurusan pendidikan akuntansi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah sumatera utara.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami, namun berkat dorongan dan semangat orang-orang terdekat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari masih terdapat banyak keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, maka dari itu penulis menerima berbagai kritikan dan saran yang membangun untuk perbaikan selanjutnya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda **Drs. H. Adnan Marpaung** dan Ibunda **Hj. Normayani Ritonga S.Pd.I** yang telah memberikan dukungan penuh, motivasi dan kasih sayang serta do'a kepada penulis dalam meraih gelar sarjana ini.

Dalam kesempatan ini ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada:

- Bapak **Dr.Agussani M.AP** selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Bapak **Dr. Elfrianto Nasution S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang M.Si** selaku **Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

- Bapak Faisal Rahman Dongoran SE. M.Si selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Ibu Dr. Amini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Penasehat Akademik bagi peneliti yang telah banyak meluangkan waktu, membantu, memberikan ilmu, arahan dan pandangan dalam penulisan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat disusun dengan baik.
- Bapak/Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah banyak membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Bapak Drs. M. Yazid Ritonga selaku kepala sekolah di SMAN 1 Pantai Cermin, yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
- Staf Pengajar SMAN 1 Pantai Cermin yang telah membantu dalam melancarkan penelitian.
- Ibu Drs. Rosmaida Sidabutar selaku guru bidang studi akuntansi yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini, tidak lupa juga kepada anak-anak didik saya kelas XI SMAN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/2018 yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
- Kakak-kakak tersayang dan tercinta :
- Farah Dina Marpaung, S.Sos.I beserta suami abangda Hatimbulan Siregar, S.T, yang selalu memberikan dukungan semangat dan do'a nya kepada peneliti sehingga dapat tercapainya skripsi ini dengan sebaik mungkin.

- Amalia Marpaung, S.Pd beserta suami Abangda Anggi Putra Lubis, S.P, yang telah memberikan dukungan semangat dan do'a nya kepada peneliti sehingga dapat terselesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Jihan Aufa Lubis, keponakan yang menjadi penyemangat bagi penulis untuk dapat segera menyelesaikan skripsi ini dengan cepat.
- Abangda tersayang Muammar Afif Marpaung, S.Pd, yang selalu memberikan semangat dan bantuan kepada peneliti dalam proses pengerjaan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Terimakasih untuk Lita Anindia Sari, atas kebersamaannya dalam suka dan duka, yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
- Sahabat-sahabat kecilku : R. Akbar Ramadhan Rambe, Farid Muhammad Ariq, Wira Tama Nasution, Ahmad Fadli Tanjung, Ricky Riansyah Tanjung, Irfan Inayah, R. Hatami Sahata, yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- Arif Darmawan Prabowo, Clara Novita Sabrina, S.Pd, Muthia Yuliyanti Anwar Siregar, Anggi Syahfitri Saragih, Helsa Dwi Nova Riza, Adek Pravi Jayanti, Silvi Rizkia, yang memberikan dukungan, bantuan dan berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi untuk meraih gelar sarjana ini.
- Seluruh teman-teman seperjuangan Pendidikan Akuntansi A-Sore Angkatan 2014, terima kasih atas segala bentuk bantuan dan kebersamaannya selama 4 tahun perkuliahan ini.

Semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, Oktober 2018

Penulis

Mhd. Faisal Nur Marpaung

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis.....	11
B. Kerangka Konseptual	35
C. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	38
B. Subjek Dan Objek Penelitian	39
C. Definisi Operasional	39
D. Jenis Penelitian.....	40
E. Prosedur Penelitian	41
F. Instrumen Penelitian	47
G. Teknik Analisis Data.....	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Pantai Cermin	55
1. Gambaran Umum Sekolah	55
2. Identitas Sekolah	55
3. Visi dan Misi sekolah	56
4. Struktur Organisasi.....	57
B. Analisis Data Penelitian	58
C. Deskripsi Siklus I.....	60
D. Deskripsi Siklus II.....	70
E. Pembahasan Dalam Penelitian	79
F. Keterbatasan Dalam Penelitian	85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	87
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA	89
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	91
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa	6
Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian	38
Tabel 3.2 Kegiatan dan Sasaran dari dua Siklus	44
Tabel 3.3 Tabel Lay Out Siklus I	49
Tabel 3.4 Tabel Lay Out Siklus II	50
Tabel 3.5 Lembar Observasi	51
Tabel 4.1 Ketuntasan Siswa Tes Awal.....	60
Tabel 4.2 Perolehan Ketuntasan Belajar Siswa	60
Tabel 4.3 Hasil Observasi <i>Visual Activities</i>	64
Tabel 4.4 Hasil Observasi <i>Oral Activities</i>	65
Tabel 4.5 Hasil <i>Listening Activities</i>	65
Tabel 4.6 Hasil <i>Writing Activities</i>	66
Tabel 4.7 Hasil <i>Omotional Activities</i>	66
Tabel 4.8 Hasil <i>Drawing Activities</i>	67
Tabel 4.9 Hasil <i>Motor Activities</i>	68
Tabel 4.10 Hasil <i>Mental Activities</i>	69
Tabel 4.11 Hasil Belajar Pada Siklus I	70
Tabel 4.12 Ketuntasan Siswa Kelas XI Ak Siklus I.....	71
Tabel 4.13 Hasil Observasi <i>Visual Activities</i>	73
Tabel 4.14 Hasil <i>Oral Activities</i>	74
Tabel 4.15 Hasil <i>Listening Activities</i>	74
Tabel 4.16 Hasil <i>Writing Activities</i>	75
Tabel 4.17 Hasil <i>Emotional Activities</i>	76
Tabel 4.18 Hasil <i>Drawing Activities</i>	76
Tabel 4.19 Hasil <i>Motor Activities</i>	77
Tabel 4.20 Hasil <i>Mental Activities</i>	78
Tabel 4.21 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II.....	79
Tabel 4.2.2 Ketuntasan Siswa Kelas XI Ak Siklus II	80
Tabel 4.23 Taraf Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas.....	42
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah	58
Gambar 4.2 Presentase Ketuntasan Tes Awal, Siklus I dan Siklus II	86

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SILABUS
- Lampiran 2 RPP SIKLUS I
- Lampiran 3 RPP SIKLUS II
- Lampiran 4 Soal Siklus I
- Lampiran 5 Kunci Jawaban Siklus I
- Lampiran 6 Soal Siklus II
- Lampiran 7 Kunci Jawaban Siklus II
- Lampiran 8 Perhitungan Nilai Rata-Rata
- Lampiran 9 Lembar Observasi Siklus I
- Lampiran 10 Lembar Observasi Siklus II
- Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan potensi belajar dan kualitas sumber daya yang produktif, dengan cara membenahi dan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang. Pendidikan juga merupakan kebutuhan manusia sepanjang hidup dan selalu berubah mengikuti perkembangan jaman, teknologi dan budaya masyarakat. Perkembangan dan perubahan pendidikan yang semakin maju menuntut lembaga pendidikan formal atau sekolah dapat membina dan mempersiapkan sumber daya manusia lebih baik lagi dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru. Lembaga pendidikan formal khususnya yang diselenggarakan di sekolah bertujuan untuk mengarahkan perubahan dan kepribadian dalam diri siswa. Oleh karena itu, lembaga pendidikan formal merupakan subsistem pendidikan nasional yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia dalam meningkatkan pembangunan nasional. Seorang guru dituntut untuk mengembangkan kemampuan dirinya dengan pengetahuan, keterampilan dan keahlian agar tidak tergilas oleh perkembangan pendidikan yang semakin maju.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan memiliki kemampuan dalam memecahkan problema pendidikan yang dihadapinya. Pendidikan harus mampu menyentuh potensi nurani maupun

potensi kompetensi siswa. Pendidikan yang baik yaitu diikuti dengan hasil belajar siswa yang baik pula.

Keberhasilan suatu pendidikan salah satunya ditentukan oleh bagaimana proses belajar mengajar itu berlangsung. Selain itu proses interaksi belajar pada prinsipnya tergantung pada guru dan siswa. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif, sedangkan siswa dituntut untuk mempunyai semangat dan dorongan aktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga keberhasilan belajar dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat tercapai.

Guru merupakan salah satu unsur dalam proses belajar mengajar karena walaupun kurikulum disajikan secara sempurna, sarana prasarana terpenuhi dengan baik, apabila guru belum berkualitas maka proses belajar mengajar belum dikatakan baik. Guru mempunyai tanggung jawab dalam keberhasilan seorang siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan terkait dengan bagaimana kualitas ilmu yang diberikan oleh seorang guru.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar didalam kelas, guru harus memperhatikan tingkat kemampuan siswa yang berbeda karena tidak jarang dalam satu kelas terdapat perbedaan kemampuan dalam menangkap ilmu yang diberikan guru. Guru dituntut untuk menemukan alternatif yang harus diambil dalam proses belajar guna tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menerapkan strategi, metode dan model pembelajaran yang bervariasi agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas dan merubah pola belajar yang terfokus pada guru menjadi pola yang terfokus pada siswa sehingga hasil belajar siswa memuaskan.

Penggunaan model pembelajaran merupakan satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Saat ini guru memiliki peranan yang sangat dominan, tanpa melibatkan siswa secara langsung. Hal ini disebabkan karena guru kurang mendorong siswa untuk dapat terlibat aktif mengembangkan pengetahuan dan mengikuti proses pembelajaran. Namun, kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan metode ceramah dengan menempatkan posisi guru sebagai pusat informasi, dan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kaku, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran juga rendah.

Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan dapat juga berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor dari dalam diri siswa yaitu kemampuan, inteligensi, sikap, dan minat. Faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah, misalnya yang berasal dari guru dengan pemilihan model dan strategi pembelajaran yang kurang tepat sehingga tidak menarik minat siswa yang cenderung akan merasa bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa sekolah tingkat menengah dan menjadi wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Dalam rangka mentransfer ilmu ekonomi yang dimiliki guru kepada siswa, peranan guru sangat penting yakni dengan mengusahakan dengan berbagai cara agar setiap mata pelajaran ekonomi yang diajarkan dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa dengan baik.

Menurut pengalaman penulis saat melakukan kegiatan observasi di SMAN 1 PANTAI CERMIN, guru cenderung lebih dominan mengajar dengan gaya konvensional yaitu dengan metode ceramah yang memusatkan guru sebagai pusat informasi, siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak ikut dilibatkan dalam proses belajar untuk dapat berpikir kreatif dan mendalam sehingga menimbulkan kebosanan dan tidak paham akan pelajaran yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 PANTAI CERMIN, diperoleh informasi bahwa hasil belajar ekonomi masih rendah khususnya kelas XI IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa yang masih banyak mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 1.1

Hasil Belajar Siswa Kelas XI Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018

Kelas	Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
XI IPS	≤ 75	21	57%	Tidak Tuntas
	≥ 75	16	43%	Tuntas
		37	100%	Jumlah

Sumber : Daftar Nilai Mata Pelajaran Ekonomi SMA 1 PANTAI CERMIN Kelas XI.

Berdasarkan data diatas, dapat dikatakan bahwa masih banyak hasil nilai ulangan siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 untuk mata pelajaran ekonomi. Dari data diatas menunjukkan hasil bahwa pada kelas XI IPS dengan siswa sebanyak 37 siswa, yang dinyatakan tuntas adalah sebanyak 16 siswa dengan presentase 43%, dan yang

dinyatakan tidak tuntas adalah sebanyak 21 siswa dengan presentase 57%. Dari jumlah presentasi diatas dapat dikatakan masih banyak siswa yang gagal dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dari hasil ulangan ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar tersebut belum maksimal dan masih dibawah standar yang diharapkan dan perlu adanya perbaikan. Rendahnya hasil belajar siswa diatas kemungkinan disebabkan oleh pembelajaran lebih ditekankan pada pengumpulan pengetahuan tanpa mempertimbangkan keterampilan proses dan pembentukan sikap dalam pembelajaran, kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan bernalarnya melalui diskusi kelompok serta sasaran belajar ditentukan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2010:54), menyatakan bahwa “rendahnya prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh 2 faktor, faktor tersebut adalah; faktor eksternal dan faktor internal. Lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat merupakan faktor eksternal, sedangkan yang termasuk faktor internal misalnya faktor jasmani, rohani dan psikologis”.

Guru lebih aktif mendominasi pembelajaran dengan ceramah, sedangkan siswa menjadi tergantung dengan penjelasan guru. Siswa menjadi pasif dalam pembelajaran hanya dengan mencatat guru dalam buku catatan mereka dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran yang dilakukan guru dengan ceramah dan mencatat tidak salah, hanya saja metode tersebut kurang bisa membuat siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna.

Pada umumnya, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kegiatan pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru dan siswa hanya sebagai pendengar dan pelaksana dari setiap penjelasan yang diberikan oleh guru, sehingga pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung siswa cenderung bermain-main dan kurang serius memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran, yang akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Dalam upaya memperbaiki permasalahan terkait persoalan pemecahan masalah siswa dan kemampuan berpikir kreatif, guru dituntut melakukan suatu upaya dalam proses pembelajaran dengan menerapkan suatu model, metode dan strategi pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, agar siswa lebih tertarik dan proses pembelajaran terlaksana dengan baik sehingga siswa mendapatkan hasil yang diinginkan. Model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif serta motivasi belajar siswa dan membantu dalam pemecahan masalah. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreatifitas. Ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Keterampilan memecahkan masalah tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, tetapi juga memperluas proses berpikir. Dengan *Creative Problem Solving* siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya.

Creative Problem Solving (CPS) pertama kali diperkenalkan oleh Alex Osborne sehingga *Creative Problem Solving* ini dikenal juga dengan nama *The Osborne Parnes Creativity Problem Solving Models*. Dalam Miftahul Huda (2013:298) dimana menurut Osborne “Guru hanya bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif kepada siswa, dan bertugas menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam pemecahan masalah”. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan suatu kegiatan yang didesain guru dalam rangka memberikan tantangan kepada siswa melalui penugasan. Masalah yang diberikan kepada siswa adalah masalah yang pemecahannya terjangkau oleh kemampuan siswa. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* cocok digunakan dalam peningkatan kemampuan memecahkan masalah karena dalam model pembelajaran ini pengalaman sebelumnya dalam menyelesaikan suatu masalah merupakan faktor yang penting dalam menyelesaikan masalah baru yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2017/2018”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.
2. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

3. Kurang diterapkannya model pembelajaran pemecahan masalah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi pokok pembangunan ekonomi.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS pada materi pokok pembangunan ekonomi di SMAN 1 PANTAI CERMIN.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/2018?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah : “Untuk Mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/2018”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran yang melandasi penelitian ini. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi pihak-pihak terkait di dunia pendidikan. Serta menambah wawasan mengenai upaya meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a) Penelitian ini memotivasi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di sekolah yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar.
- b) Siswa dapat menjalin interaksi antarsiswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Untuk menambah keterampilan, wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dibidang studi ekonomi.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dan guru bidang studi ekonomi dalam pemilihan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi dan bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Model Pembelajaran

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan guru yang memiliki kreativitas dan inovasi dalam proses belajar mengajar (PBM) di dalam kelas. Untuk itu seorang guru dituntut dapat menggunakan dan mengaplikasikan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat dan baik diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu PBM dikelas.

Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya. Model pembelajaran bertujuan menciptakan suatu pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama.

Menurut Suyanto (2013:135), model pembelajaran mempunyai empat ciri yaitu;

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar.

3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013: 46) “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan - tujuan pembelajaran, tahap - tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”.

Sedangkan menurut Istarani (2011: 1) “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar”.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model - model pembelajaran memiliki banyak variasi, salah satunya model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

2. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

1) Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Puccio (dalam Prayogo, 2011 : 61), “model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada

kemampuan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreativitas dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif maupun berpikir kritis dalam proses pembelajarannya”.

Menurut Daties (2010 : 58-56), ada beberapa alasan memilih model *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran yaitu diantaranya :

- a. Model pembelajaran CPS termasuk kedalam model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik, dimana yang menjadi pusat pembelajaran adalah siswa (student centered) sehingga model tersebut dianggap mampu mengaktifkan siswa. Dengan demikian akan diperoleh hasil pembelajaran yang maksimum.
- b. Model pembelajaran CPS dapat digunakan pada siswa dengan kemampuan intelektual beragam, sehingga tidak perlu memisahkan antara anak yang cerdas dan anak yang memiliki kemampuan intelektual menengah ke bawah. Sehingga mereka tidak merasa “terpinggirkan”.
- c. Model pembelajaran CPS tidak hanya terbatas pada tingkat pengenalan, pemahaman dan penerapan sebuah informasi, melainkan juga melatih siswa untuk dapat menganalisis suatu masalah dan memecahkannya.
- d. Model pembelajaran CPS mudah dipahami dan diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan dan tiap materi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Prayogo (2011 : 66) menyimpulkan bahwa “penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* secara signifikan dapat lebih meningkatkan penguasaan konsep dan kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional”.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* memberi kesempatan pada siswa untuk membangun konsep – konsep tekanan yang dipelajari secara kreatif melalui kegiatan demonstrasi. Pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, mengeluarkan pendapat, menumbuhkan rasa percaya diri,

dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif maupun berpikir kritis dalam belajar antar kelompok.

Menurut pendapat Cheolil Lim, dkk. (2010 : 65), bahwa “model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran dan keterampilan memecahkan masalah dengan sistem yang dinamis dan fleksibel sehingga mampu mengembangkan berpikir kreatif dan logis”. Dalam setiap tahapannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* memfasilitasi guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran dengan sistematis berpikir kreatif, seperti berpikir divergen, logis, dan kritis, dalam setiap langkah pemecahan masalah untuk menghasilkan solusi inovatif dan bermanfaat. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* menuntut siswa mendapat pengetahuan dan pengalaman langsung dalam pembelajaran melalui kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah.

2) **Tujuan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Ada banyak kegiatan yang melibatkan kreatifitas dalam pemecahan masalah seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, dan penulisan yang kreatif. Dengan *Creative Problem Solving*, siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya. Berbeda dengan hafalan yang sedikit menggunakan pemikiran, *Creative Problem Solving* memperluas proses berpikir. Tujuan dari *Creative Problem Solving* adalah sebagai berikut :

- a) siswa akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam *creative problem solving*.

- b) siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
- c) siswa mampu mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada
- d) siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal
- e) siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.
- f) siswa mampu mengartikulasikan bagaimana *creative problem solving* dapat digunakan dalam berbagai bidang/ situasi.

Tujuan utama dari *Creative Problem Solving* menurut oshborn parnes, dalam Afifah (2009:103) adalah membantu siswa mengembangkan :

- b. Kesadaran akan pentingnya usaha kreatif dalam belajar, pekerjaan, mencari ilmu pengetahuan dan seni, dan kehidupan pribadi.
- c. Motivasi untuk menggunakan potensi kreatif
- d. Percaya diri dalam kemampuan kreatif
- e. Meningkatkan kesensitifan dalam meningkatkan masalah dilingkungan sekitar
- f. Terbuka terhadap ide-ide orang lain
- g. Rasa penasaran yang lebih besar
- h. Kesadaran terhadap banyak tantangan dan kesempatan dalam kehidupan

Creative Problem Solving merupakan suatu cara sistematis dalam mengorganisasikan dan memproses informasi dan gagasan agar dapat memahami dan memecahkan masalah secara kreatif sehingga dapat mengambil keputusan

yang tepat. Dengan tujuan umum yaitu meningkatkan perilaku kreatif dan kemampuan memecahkan masalah - masalah berpikir.

3) Tahapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Implementasi dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* terdiri dari langkah - langkah sebagai berikut :

1) Tahap Awal

Guru menanyakan kesiapan siswa selama pelajaran berlangsung, guru mengulas kembali materi sebelumnya mengenai materi yang dijadikan sebagai prasyarat pada materi saat ini kemudian guru menjelaskan aturan main ketika model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berlangsung serta guru memberi motivasi kepada siswa akan pentingnya materi melalui pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

2) Tahap Inti

Siswa membentuk kelompok kecil untuk melakukan diskusi. Tiap kelompok terdiri atas 4 – 5 siswa yang dibentuk oleh guru dan bersifat permanen. Tiap kelompok mendapatkan bahan ajar siswa untuk dibahas bersama. Secara berkelompok siswa memecahkan permasalahan yang terdapat dalam bahan ajar siswa sesuai dengan petunjuk yang tersedia di dalamnya. Siswa mendapat bimbingan dan arahan dari guru dalam memecahkan masalah. Peranan guru dalam hal ini adalah menciptakan situasi yang dapat memudahkan munculnya pertanyaan dan dalam rangka menjawab pertanyaan atas dasar interest

siswa. Penekanan dalam pendampingan siswa dalam menyelesaikan permasalahan adalah sebagai berikut:

a. Klarifikasi Masalah

Pada tahap Klarifikasi masalah, guru menjelaskan mengenai masalah yang telah diberikan kepada siswa, agar siswa memahami penyelesaian seperti apa yang diharapkan. Siswa secara berkelompok mengklarifikasi masalah yang diperoleh setelah guru menjelaskan materi pembelajaran. Siswa diharapkan mengetahui solusi yang diharapkan dalam LKS yang telah diberikan. Dalam tahap ini, masing-masing kelompok mengajukan pemecahan masalah dari masalah mereka.

b. Pengungkap Gagasan

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat atau gagasan tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengungkapkan pendapat sebanyak-banyaknya dengan strategi pemecahan masalah yang dihadapi dalam LKS tersebut.

c. Evaluasi dan Pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat - pendapat atau strategi - strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah. Siswa bersama guru mengevaluasi dan menyeleksi berbagai gagasan tentang strategi pemecahan masalah sehingga menghasilkan strategi yang optimal.

d. Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Siswa bersama kelompoknya memutuskan strategi pemecahan masalah dan melaksanakan strategi yang dipilih dalam memecahkan permasalahan sesuai dengan pendapat yang diajukan.

Lebih lanjut perwakilan salah satu siswa dari kelompoknya mempresentasikan hasil yang telah didiskusikan di kelompoknya ke depan kelas dengan menggunakan strategi sesuai dengan kreatifitasnya untuk menyampaikan gagasannya dan mendapatkan saran dan kritik dari pihak lain sehingga diperoleh solusi yang optimal berkaitan dengan pemecahan masalah. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

3) Tahap Penutup

Sebagai pemantapan materi, secara individu siswa mengerjakan soal tes dan memberikan poin bagi siswa yang mampu memecahkannya sebagai upaya memotivasi siswa mengerjakan soal-soal dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.

Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah, diharapkan dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari ekonomi. (Hamzah, 2011: 223-224)

4) Manfaat Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Huda (2013 : 320), manfaat yang bisa diperoleh dari menerapkan model pembelajaran ini antara lain :

- a) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
- b) Membuat siswa aktif dalam pembelajaran
- c) Mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah-arah penyelesaiannya sendiri.
- d) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan percobaan untuk memecahkan suatu permasalahan.
- e) Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru.
- f) Membangun keterampilan siswa, menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya dan menemukan penyaluran untuk mengungkapkan kreatifitas dalam hidup.

5) Ciri – Ciri Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Ciri-ciri *Model* pembelajaran kooperatif tipe *Creative Problem Solving* menurut Engkoswara, (dalam Sudirman, 2011;86), adalah sebagai berikut :

- a. Adanya permasalahan yang dapat diajukan atau diberikan guru kepada siswa, dan siswa bersama guru, atau dari siswa sendiri yang kemudian

dijadikan pembahasan dan mencari pemecahannya sebagai kegiatan belajar siswa.

- b. Permasalahan sesuai dengan topik atau pokok bahasan yang semestinya dipelajari.
- c. Mengingat masalah – masalah yang diajukan untuk dipecahkan siswa, hendaknya sederhana.
- d. Masalah dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, pernyataan, tujuan, garis-garis besar suatu topik.
- e. Masalah-masalah yang dipecahkan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa.

6) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *Creative Problem Solving* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Creative Problem Solving* :

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Kelebihan lain dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagaimana pendapat dari Nana Sudjana (2010: 93-94) sebagai berikut:

- a. Siswa memperoleh pengalaman praktis dengan melakukan suatu penemuan melalui proses mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.

- b. Kegiatan belajar lebih menarik sebab tidak terikat di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas sehingga tidak membosankan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.
- c. Bahan pengajaran lebih dihayati dan dipahami oleh siswa sebab teori disertai oleh praktek.
- d. Siswa dapat belajar dari berbagai sumber, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga memperoleh pengalaman yang lebih banyak.
- e. Interaksi antar siswa lebih banyak karena hampir setiap langkah pemecahan masalah dilakukan secara berkelompok.
- f. Melatih siswa untuk berpikir kritis dan bertindak kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- g. Melatih siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi secara logis dan sistematis.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Nana Sudjana (2010: 94) juga menyebutkan beberapa kekurangan model pembelajaran CPS sebagai berikut:

- a. Menuntut sumber dan sarana belajar yang cukup, termasuk waktu yang lebih panjang dibandingkan model pembelajaran lain untuk kegiatan belajar siswa.
- b. Jika kegiatan belajar tidak terkontrol oleh guru, maka kegiatan belajar bisa membawa resiko yang merugikan siswa, misalnya kegiatan belajar tidak optimal karena sikap tak acuh siswa.

- c. Apabila masalah yang disajikan tidak berbobot, maka usaha siswa memecahkan masalah hanya bersifat asal-asalan sehingga cenderung menerima jawaban atau dugaan sementara.

3. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu tahapan aktivitas yang menghasilkan perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat berupa perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan, pemahaman, dan aspek – aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar. Belajar adalah suatu kebutuhan mutlak setiap manusia. Tanpa belajar manusia tidak dapat bertahan hidup karena dalam proses kehidupan manusia dari bayi sampai sepanjang usia mereka, proses belajar akan terus berlangsung. Proses belajar inilah yang menjadikan manusia berkembang secara utuh, baik dalam segi jasmani maupun rohani.

Belajar juga merupakan suatu kegiatan mental yang tidak dapat diamati dari luar. Apa yang terjadi dalam diri seseorang tidak dapat diketahui secara langsung hanya dengan mengamati orang tersebut. Belajar sebagai sebuah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Muhibbin (2011:92), menyatakan secara umum bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Menurut Slameto (2010:2) secara psikologis belajar yaitu suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi

kebutuhan hidupnya. Pengertian ini juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Ngalim Purwanto mengemukakan beberapa elemen penting dalam pengertian belajar, yaitu sebagai berikut:

- a) Belajar merupakan perubahan tingkah laku.
- b) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.
- c) Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan tersebut harus relatif mantap.
- d) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut beberapa aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis. (Ngalim Purwanto, 2010:85).

Berdasarkan beberapa definisi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa.

tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Hasil belajar hanya dapat diamati, jika seseorang menampakkan kemampuan yang telah diperoleh melalui belajar.

4. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “*hasil* adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) akibat usaha”. “*Belajar* adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu untuk merubah tingkah laku atau tanggapan yang di sebabkan pengalaman”. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedangkan hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat mana prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal inilah keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf.

Adapun beberapa pendapat tentang definisi hasil belajar menurut ahli adalah sebagai berikut :

Menurut Hamalik (2013:155) “Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya”.

Menurut Winkel dalam (Purwanto, 2013:45) “hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah sikap dan tingkah lakunya”.

Sedangkan menurut Soedijarto dalam (Purwanto, 2013:46) “hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”.

Sudijono (2012, p.32) mengemukakan “Hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkapkan aspek proses berfikir (*Cognitive domain*) juga dapat mengungkapkan aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*afektive domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik”.

Hasil belajar dapat menunjukkan hasil yang diperoleh siswa sebagai siswa sebagai akibat dari proses belajar mengajar, dengan hasil belajar dapat digambarkan sebagai kemampuan individu dalam bidang tertentu.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan hasil belajar ialah terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat di amati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan serta tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar ekonomi.

Ekonomi merupakan suatu kegiatan yang berhubungan tentang pengurusan sumber daya material individu, masyarakat, dan negara untuk meningkatkan kesejahteraan kehidupan manusia. Karena itulah, ekonomi merupakan salah satu ilmu yang berkaitan tentang tindakan dan perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang berkembang dengan sumber daya yang ada melalui kegiatan konsumsi, produksi dan distribusi. Dikatakan juga Ekonomi ialah salah satu ilmu sosial yang mempelajari aktivitas manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap barang dan jasa.

Ekonomi diartikan sebagai ilmu ekonomi, karena merupakan ilmu yang mempelajari asas - asas produksi, distribusi dan pemakaian barang - barang serta kekayaan, seperti keuangan, perindustrian, dan perdagangan; ilmu yang mempelajari usaha - usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

Mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya. Mata pelajaran ekonomi bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan, sehingga siswa harus diajarkan untuk berekonomi dengan mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi secara nyata maka pembelajaran ekonomi perlu menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa serta disesuaikan dengan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil belajar ekonomi adalah prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang diarahkan kepada pencapaian suatu tujuan. Sehingga kualitas belajar ekonomi adalah mutu atau tingkat prestasi yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar ekonomi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi adalah angka atau skor yang diperoleh melalui proses belajar mengajar yang menunjukkan seberapa banyak materi pelajaran ekonomi telah dikuasai siswa melalui proses belajar setelah melakukan ujian atau tes.

2) Tujuan Hasil Belajar

Ada beberapa tujuan hasil belajar yang harus diketahui yaitu meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun untuk tujuan umumnya yaitu untuk dapat menilai hasil dari pencapaian kompetensi para peserta didik, untuk dapat memperbaiki proses -proses pembelajaran, dan juga sebagai bahan yang di gunakan untuk penyusunan laporan kemajuan belajar para siswa.

Adapun untuk tujuan khusus dari penilaian hasil belajar ini adalah untuk dapat mengetahui kemajuan dari proses hasil belajar siswa. Selain itu, penilaian dari hasil belajar juga bertujuan untuk mendiagnosis bagaimana kesulitan belajar yang di alami oleh para siswa, untuk dapat memberikan umpan balik atau sebagai perbaikan dari proses belajar mengajar, dan juga sebagai penentu kenaikan kelas.

3) Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor - faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Munadi (Rusman, 2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal :

a) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor internal ini meliputi :

1. Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
2. Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b) Faktor Eksternal

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain:

3. Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

4. Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Dengan mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, dapat diambil tindakan perbaikan proses pembelajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Dengan perkataan lain, hasil belajar tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya perubahan tingkah laku siswa, tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses pembelajaran.

4) Fungsi Hasil Belajar

Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan proses pembelajaran dalam mengupayakan perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil belajar dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil belajar yang dicapai siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran yang ditempuhnya (pengalaman belajarnya). Sejalan dengan pengertian diatas maka penilaian berfungsi sebagai berikut:

- a) Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu pada rumusan – rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata pelajaran
- b) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan atau pengalaman

belajar siswa, strategi pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, dll.

- c) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan pelajar siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

5) Ciri – Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar.

Slameto (2015:23), mengemukakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan, keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya, dsb. Jadi orang yang berubah tingkah lakunya karena mabuk tidak termasuk dalam pengertian perubahan karena pembelajaran yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya.
- b) Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran akan berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Kecakapannya dalam membaca menyebabkan ia dapat

membaca lebih baik lagi dan dapat belajar yang lain, sehingga ia dapat memperoleh perubahan tingkah laku hasil pembelajaran yang lebih banyak dan luas.

- c) Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbicara bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
- d) Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu. Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya. Misalnya ilmunya menjadi lebih banyak, prestasinya meningkat, kecakapannya menjadi lebih baik, dsb.
- e) Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Dalam kematangan, perubahan itu akan terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran. Misalnya kalau seorang anak sudah sampai pada usia tertentu akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.
- f) Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri

individu, setidak-tidaknya untuk masa tertentu. Ini berarti bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti sakit, keluar air mata karena menangis, berkeringat, mabuk, bersin adalah bukan perubahan sebagai hasil belajar karena bersifat sementara saja. Sedangkan kecakapan kemahiran menulis misalnya adalah perubahan hasil pembelajaran karena bersifat menetap dan berkembang terus.

- g) Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Misalnya seorang individu belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar ia dapat berbicara dalam bahasa Inggris dan dapat mengkaji bacaan-bacaan yang ditulis dalam bahasa Inggris. Semua aktivitas pembelajarannya terarah kepada tujuan itu. Sehingga perubahan-perubahan yang terjadi akan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

5. Materi Pembelajaran

1) Pembangunan Ekonomi

Pembangunan ekonomi adalah suatu proses kenaikan pendapatan total dan pendapatan perkapita dengan memperhitungkan adanya pertumbuhan penduduk yang disertai dengan perubahan fundamental dalam struktur ekonomi suatu negara dan pemerataan pendapatan bagi penduduk suatu negara. Pembangunan Ekonomi bergantung dari pertumbuhan ekonomi (*economic growth*) dimana pembangunan ekonomi mendorong dalam tumbuhnya ekonomi dan sebaliknya pula, ekonomi memperlancar dalam proses pembangunan ekonomi.

Pembangunan ekonomi juga merupakan suatu proses perpaduan antara pertumbuhan penduduk dan kemajuan teknologi. Pembangunan sektor ekonomi daerah adalah suatu proses yang mencakup pembentukan institusi – institusi baru, pembangunan industri – industri alternatif, perbaikan kapasitas kerja yang ada untuk menghasilkan produk dan jasa yang lebih baik, identifikasi pasar – pasar baru, alih ilmu pengetahuan dan pengembangan perusahaan – perusahaan baru, dimana kesemuanya ini merupakan tujuan utama yaitu untuk meningkatkan jumlah dan jenis peluang kerja untuk masyarakat di daerah.

2) Tujuan Pembangunan Ekonomi

Pembangunan ekonomi memiliki beberapa tujuan untuk mencapai kesejahteraan terhadap pendapatan perkapitanya, yaitu antara lain :

- a) Meningkatkan kualitas hidup masyarakat dalam memenuhi kebutuhan pokoknya yang meliputi pangan, sandang, papan, kesehatan, dan perlindungan keamanan dari pemerintah;
- b) Memperluas distribusi berbagai barang kebutuhan pokok
- c) Memperluas kesempatan kerja;
- d) Menghindari kemungkinan inflasi
- e) Memperbaiki kualitas pendidikan;
- f) Meningkatkan pendapatan masyarakat
- g) Meningkatkan pemahaman dan tingkah laku masyarakat dalam menjunjung nilai-nilai luhur (agama, sosial, dan kultural); dan
- h) Memperluas pilihan-pilihan ekonomi dan sosial bagi setiap individu serta bangsa secara keseluruhan. Misalnya: kebebasan dari sikap ketergantungan, bukan hanya terhadap orang atau negara lain tetapi

terhadap setiap kekuatan yang berpotensi merendahkan nilai-nilai kemanusiaan.

3) Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Pembangunan Ekonomi

a) SDM atau Sumber Daya Manusia yang berpotensi.

SDM atau Sumber Daya Manusia merupakan kunci terjadinya proses pembangunan ekonomi. Sumber daya lain tidak akan berarti apa-apa tanpa didukung oleh SDM atau Sumber Daya Manusia yang berpotensi. Hal ini dikarenakan SDM atau Sumber Daya Manusia yang tidak memiliki potensi tidak akan mampu mengelola sumber daya yang ada secara optimal.

b) SDA atau Sumber Daya Alam

SDA atau Sumber Daya Alam baik yang berupa hayati maupun yang berupa nonhayati merupakan hal penting dalam pembangunan ekonomi suatu negara. Jika sebuah negara tidak memiliki pasokan SDA atau Sumber Daya Alam yang dapat diproduksi maka negara tersebut akan memasok ke negara lain, jika hal tersebut terjadi dalam jangka waktu yang panjang maka akan merugikan negara tersebut.

c) IPTEK atau Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi

Ilmu pengetahuan merupakan sarana yang dapat memperlancar dalam mengolah SDA atau sumber daya alam. teknologi merupakan alat yang dapat membantu manusia dalam memaksimalkan pekerjaannya.

d) Nilai sosial budaya

Nilai sosial budaya sangat mempengaruhi proses pembangunan, yang dapat menjadi pendrong maupun penghambat pembangunan.

e) Keadaan Politik

Keadaan politik suatu negara dapat mempengaruhi proses pembangunan ekonomi

f) Sistem Pemerintahan

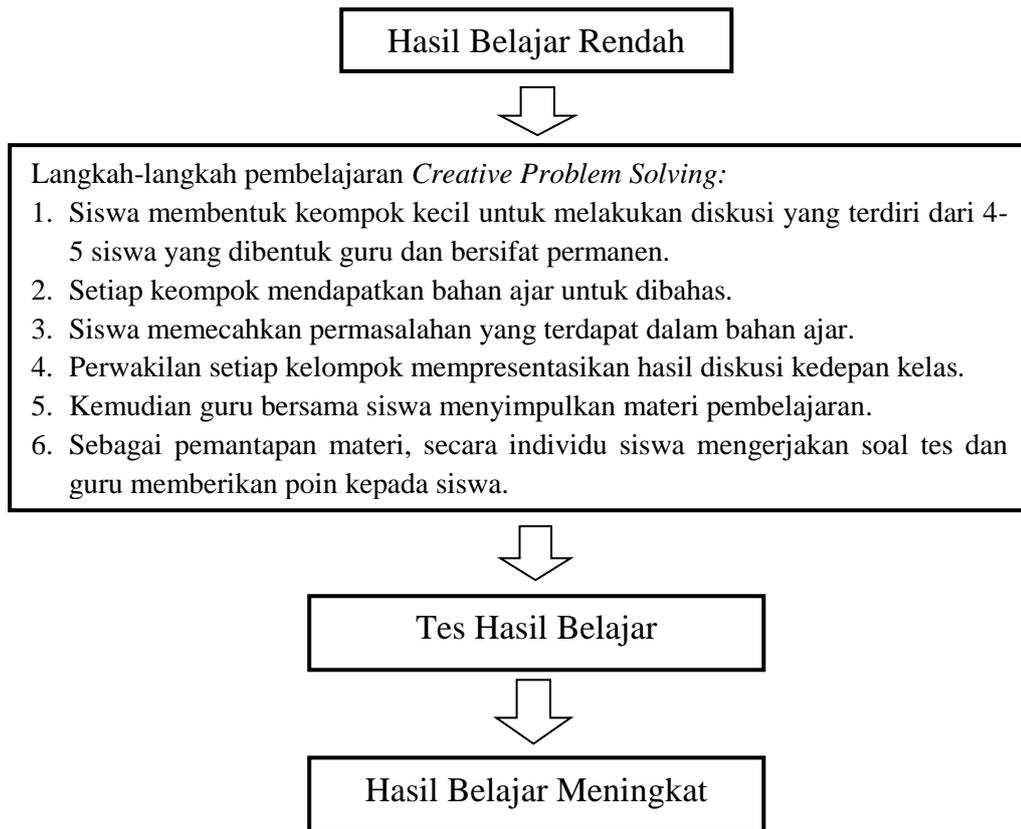
Pemerintahan yang menganut paham liberalis akan membebaskan warganya untuk melakukan bermacam-macam termasuk pembangunan ekonomi. pemerintahan yang menganut paham sosialis, akan mengatur seluruh aspek kehidupan masyarakatnya.

B. Kerangka Konseptual

Pada hakikatnya semua yang diperoleh siswa melalui belajar adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar pembelajaran. Belajar adalah kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar, apa yang sedang terjadi dalam diri seseorang, orang yang sedang belajar tidak dapat diketahui secara langsung hanya dengan mengamati saja, bahkan hasil belajar tersebut tidak akan langsung terlihat tanpa sesuatu yang menampakkan kemampuan yang telah diperoleh melalui belajar. Kemampuan tersebut dapat dilihat setelah mengikuti suatu pengajaran didalam kelas dimana siswa tersebut akan memiliki hasil belajar yang dimaksud berupa pengetahuan, perubahan sikap, dan berbagai keterampilan lainnya. Hasil belajar yang dicapai siswa tidaklah sama, hal ini disebabkan adanya perbedaan kemampuan pada diri siswa.

Faktor lainnya yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dalam kegiatan belajar mengajar. Seorang guru sebagai pengembang ilmu dalam menyampaikan materi pembelajaran dituntut untuk memilih pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan suasana kelas atau siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan.

Model pembelajaran merupakan suatu media yang dibuat untuk menyelesaikan masalah – masalah yang muncul dalam pembelajaran. Model pembelajaran berguna sebagai perantara untuk menyampaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Agar peserta didik tidak merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran didalam kelas, salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, peserta didik akan diberikan bekal tentang kemampuan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan teknik dan langkah – langkah berfikir kreatif dan kritis. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model alternatif yang dapat digunakan sehingga keaktifan siswa dapat meningkat.



Gambar 2.1
Kerangka konseptual

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara dari hasil penelitian. Jika penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berjalan dengan efektif maka hasil belajar siswa pada materi pembangunan ekonomi akan meningkat dan mendapatkan hasil yang optimal. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS pada materi pokok pembangunan ekonomi di SMAN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Pantai Cermin Tahun Pelajaran 2017/2018 yang beralamat di Jl. Mayjen H.T. Rizal Nurdin No. 01 Pantai Cermin Kode Pos : 20987.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini penulis rencanakan akan dilakukan mulai dari bulan Agustus sampai dengan selesai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

No.	Keterangan	Bulan																	
		Juni		Juli				Agustus				Sepetember				Oktober			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Bimbingan	■	■	■	■	■													
2	Acc Proposal						■	■											
3	Seminar Proposal								■										
4	Perbaikan Proposal									■	■								
5	Penelitian											■	■	■					
6	Sidang Meja Hijau														■	■			

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Ekonomi SMAN 1 Pantai Cermin yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari siswa laki – laki dan siswa perempuan.

2. Objek

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

C. Definisi Operasional

Untuk memastikan arah yang jelas dalam penelitian ini, berikut ini dijelaskan definisi operasional penelitian, yaitu :

3. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan suatu masalah dalam dunia nyata melalui pengetahuan dan pengalaman siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan kemandirian belajar siswa. Dengan kata lain model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedangkan hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan

pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Hasil belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan satu kriteria yang diberikan oleh guru.

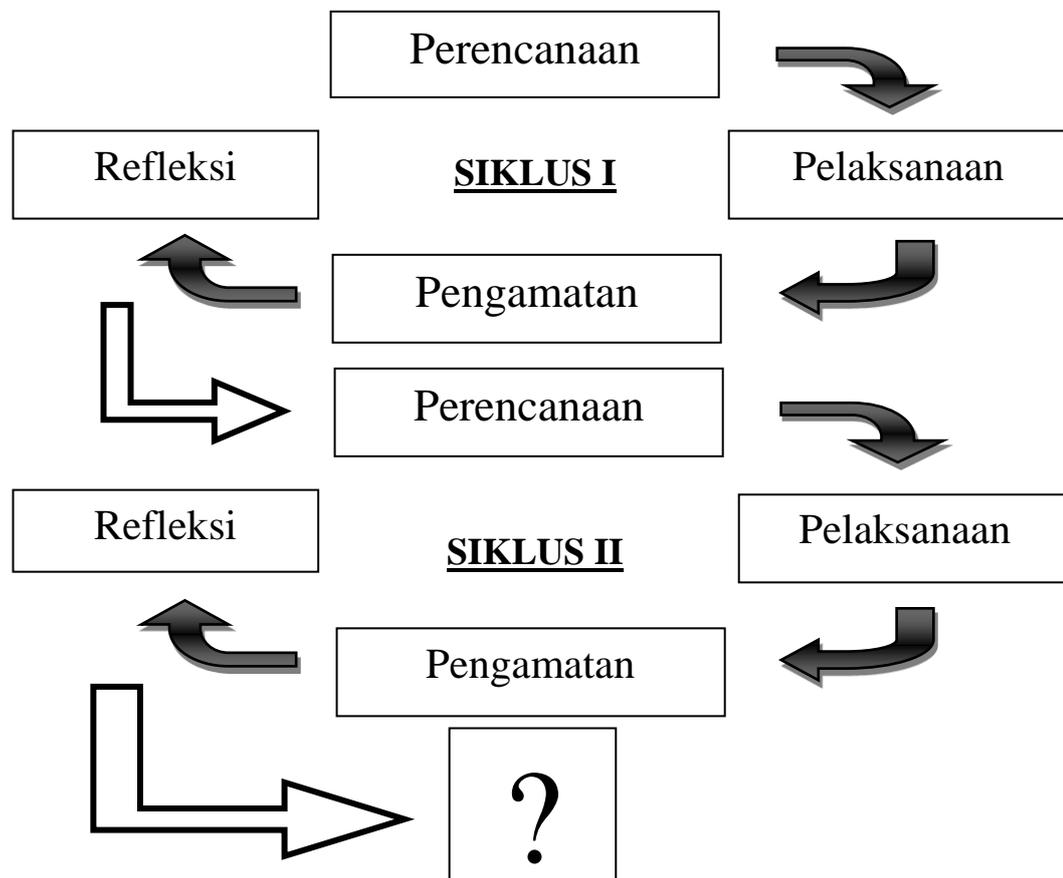
D. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru bersama-sama dengan orang lain (kolaborator) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelas melalui suatu tindakan tertentu dalam siklus.

Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru (pendidik), kolaborasi (tim peneliti) yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan (Iskandar, 2012 : 21).

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action reserach*). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa. Secara umum penelitian tindakan kelas ini digunakan sekurang-kurangnya dua siklus tindakan yang berurutan. Informasi dari siklus yang terdahulu sangat menentukan siklus berikutnya. Menurut Arikunto (2010:16) “Terdapat empat tahapan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu; (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi”. Dibawah ini merupakan gambar dari siklus kegiatan penelitian tindakan kelas :



Gambar 3.1
Model Penelitian Tindakan Kelas

Langkah – langkah operasional dalam rancangan penelitian diatas adalah :

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini penulis bersama guru bidang studi ekonomi akan mengadakan pembahasan tentang pelaksanaan tindakan kelas dan membuat rencana pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Kemudian dilanjutkan dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menetapkan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*, menentukan pokok bahasan, membuat dan mengembangkan skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan menyiapkan lembar observasi untuk mengukur aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar serta menyusun tes hasil belajar yang diambil dari buku pelajaran ekonomi untuk SMA/MA.

2) Pelaksanaan (*Action*)

Pada tahap ini kegiatan mengajar dilakukan oleh guru bidang studi ekonomi. Penulis berperan sebagai observer yaitu mengamati aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan mengajar yang dilakukan merupakan pengembangan dan pelaksanaan dari program pengajaran yang telah disusun dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Pada akhir tindakan diberikan tes kepada siswa untuk melihat hasil yang dicapai melalui pemberian tindakan.

3) Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap observasi, penulis mengamati jalannya proses belajar mengajar yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Kemudian penulis juga mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan berpedoman pada format observasi aktivitas siswa. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah model yang digunakan berdampak positif terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa.

4) Refleksi (*Reflection*)

Hasil dari tahap tindakan dan observasi dikumpulkan dan dianalisa pada tahap ini, sehingga didapat kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Semua hasil akan dikaji bersama-sama guru bidang studi. Berbagai kekurangan, hambatan, dan kesulitan yang ditemukan saat pelaksanaan tindakan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan untuk perencanaan pada tahap selanjutnya.

Tabel 3.2
Kegiatan dan Sasaran Dari Dua Siklus

SIKLUS I

Tahap	Kegiatan	Sasaran
Perencanaan	Merancang Model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar. 2. Guru memaparkan materi secara ringkas 3. Guru mengembangkan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> .	Pembelajaran tentang tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tingkat pemahaman siswa tentang konsep materi. Pembelajaran dengan model pembelajaran

		<i>Creative Problem Solving.</i>
Pelaksanaan tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan PBM secara umum dengan menggunakan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>. 2. Siswa membentuk kelompok kecil untuk melakukan diskusi. Tiap kelompok terdiri atas 4 – 5 siswa yang dibentuk oleh guru dan bersifat permanen. 3. Tiap kelompok mendapatkan bahan ajar siswa untuk dibahas bersama. Secara berkelompok siswa memecahkan permasalahan yang terdapat dalam bahan ajar siswa sesuai dengan petunjuk yang tersedia di dalamnya. Siswa mendapat bimbingan dan arahan dari guru dalam memecahkan masalah. Peranan guru dalam hal ini adalah menciptakan situasi yang dapat memudahkan munculnya pertanyaan dan dalam rangka menjawab pertanyaan atas dasar interest siswa. 4. Sebagai pemantapan materi, secara individu siswa mengerjakan soal tes dan memberikan poin bagi siswa yang mampu memecahkannya sebagai upaya memotivasi siswa mengerjakan soal-soal dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. 5. Evaluasi 6. Penutup 7. Setelah pembelajaran dilakukan setelah siklus I, diberikan test hasil belajar I kepada 	

	siswa.	
Observasi	Menanyakan kepada siswa tentang soal yang telah dikerjakan, dimana letak kesulitannya.	Untuk menelusuri alasan – alasan yang ditemukan siswa sehingga tahu langkah apa yang dilakukan pada pertemuan selanjutnya.
Refleksi	Mengadakan refleksi tindakan pada siklus I secara keseluruhan	Tingkat kemampuan menyelesaikan materi ekonomi

SIKLUS II

Tahap	Kegiatan	Sasaran
Perencanaan	Mengidentifikasi masalah baru pada siklus I 1. Guru memaparkan materi secara ringkas dengan menggunakan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> . 2. Guru mengembangkan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> .	Tingkat pemahaman siswa tentang konsep materi pembelajaran dengan model <i>Creative Problem Solving</i> .
Pelaksanaan Tindakan	1. Menjelaskan PBM secara umum dengan menggunakan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> . 2. Siswa membentuk kelompok kecil untuk melakukan diskusi. Tiap kelompok terdiri atas 4 – 5 siswa yang dibentuk oleh guru	

	<p>dan bersifat permanen.</p> <p>3. Tiap kelompok mendapatkan bahan ajar siswa untuk dibahas bersama. Secara berkelompok siswa memecahkan permasalahan yang terdapat dalam bahan ajar siswa sesuai dengan petunjuk yang tersedia di dalamnya. Siswa mendapat bimbingan dan arahan dari guru dalam memecahkan masalah. Peranan guru dalam hal ini adalah menciptakan situasi yang dapat memudahkan munculnya pertanyaan dan dalam rangka menjawab pertanyaan atas dasar interest siswa.</p> <p>4. Sebagai pemantapan materi, secara individu siswa mengerjakan soal tes dan memberikan poin bagi siswa yang mampu memecahkannya sebagai upaya memotivasi siswa mengerjakan soal-soal dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Evaluasi</p> <p>5. Penutup</p> <p>6. Setelah pembelajaran dilakukan setelah siklus II, diberikan test hasil belajar II kepada siswa.</p>	
--	--	--

Observasi	Mengevaluasi hasil siklus II	Tingkat kemampuan menyelesaikan soal
Refleksi	Melakukan evaluasi tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus selanjutnya	Sebagai pedoman atas dasar perlu tidaknya dilanjutkan siklus selanjutnya

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan aspek yang terpenting dalam penelitian, sebab instrumen akan menentukan jenis dan bentuk data yang dikumpulkan sehingga data tersebut betul – betul memenuhi kriteria suatu penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar untuk menemukan kesalahan konsep siswa. Tes hasil belajar yang dikembangkan adalah berdasarkan tujuan pembelajaran sesuai kurikulum. Selain data yang diperoleh dari tes hasil belajar, diperoleh juga data dari hasil observasi setelah dilakukan tindakan – tindakan. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan dan penyempurnaan saat tindakan dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam

penelitian ini berupa tes tertulis yang berbentuk *subjektif test* dengan jumlah 10 butir soal, yang diambil dari buku panduan.

Aspek yang digunakan dalam tes ini dapat dilihat pada tabel lay out *subjektif test* yang tertera dibawah ini :

Tabel 3.3
Lay Out Subjektif Siklus I

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Taraf Kognitif			Jumlah	Total Bobot
			C1	C2	C3		
Memahami kondisi ketenagakerjaan dan dampaknya terhadap pembangunan ekonomi	Mendeskripsikan tujuan pembangunan ekonomi	1. Menjelaskan pengertian pembangunan ekonomi	1		2	3	30
		2. Menjelaskan tujuan pembangunan ekonomi					
		3. Menguraikan dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pembangunan ekonomi.	2	2		4	30
			1		2	3	40
Total			4	2	4	10	100

Tabel 3.4
Lay Out Subjektif Siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Taraf Kognitif			Jumlah	Total Bobot
			C1	C2	C3		
Memahami kondisi ketenagakerjaan dan dampaknya terhadap pembangunan ekonomi	Mendeskripsikan tujuan pembangunan ekonomi	4. Menjelaskan pengertian pembangunan ekonomi	2	1		3	30
		5. Menjelaskan tujuan pembangunan ekonomi		2	1	4	30
		6. Menguraikan dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pembangunan ekonomi.		2	2	3	40
Total			2	5	3	10	100

Keterangan :

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengumpulkan data untuk merekam seberapa jauh aspek tindakan yang telah dicapai yang dapat dilakukan melalui pengamatan dan pendengarannya. Hal yang diamati adalah tindakan guru dan siswa.

Adapun format lembar observasi yang akan dirancang penulis terlihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5
Lembar Observasi
Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SMAN 1 Pantai Cermin

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas : XI IPS

Berilah tanda centang (√) pada kolom 1,2,3 atau 4 menurut Observasi anda:

No.	Aspek Yang Diamati	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	<i>Visual Activities</i> (Membaca, Memperhatikan soal dan memperhatikan pekerjaan orang lain)				
2.	<i>Oral Activities</i> (Memberika saran, mengemukakan pendapat)				
3.	<i>Listening Activities</i> (Menghargai pendapat orang lain, mendengarkan arahan, mendengar pendapat orang lain)				
4.	<i>Writing Activities</i> (Mencatat Pelajaran)				
5.	<i>Emotional Activities</i> (Bersemangat dan Berani)				
6.	<i>Drawing Activities</i> (Membuat Gambar)				
7.	<i>Motor Activities</i> (Kecepatan menjawab pertanyaan)				
8.	<i>Mental Activities</i> (Menanggapi, mengingat, memecahkan soal, kerjasama).				

Sumber: (Sardiman, 2016:101)

a) Keterangan aspek yang dinilai

- 1) *Visual Activities* (Membaca, Memperhatikan soal dan memperhatikan pekerjaan orang lain)
- 2) *Oral Activities* (Memberika saran, mengemukakan pendapat)
- 3) *Listening Activities* (Menghargai pendapat orang lain, mendengarkan arahan, mendengar pendapat orang lain)
- 4) *Writing Activities* (Mencatat Pelajaran)
- 5) *Emotional Activities* (Bersemangat dan Berani)
- 6) *Drawing Activities* (Membuat Gambar)
- 7) *Motor Activities* (Kecepatan menjawab pertanyaan)
- 8) *Mental Activities* (Menanggapi, mengingat, memecahkan soal, kerjasama).

b) Kriteria Skor

- 1 = Tidak pernah melakukan
- 2 = Melakukan namun jarang
- 3 = Sering melakukan
- 4 = Sangat sering dilakukan (lebih dari 4x)

c) Kriteria penilaian

- | | |
|---------|--------------------|
| 28 – 32 | : Sangat Aktif (A) |
| 23 – 27 | : Aktif (B) |
| 18 – 22 | : Cukup Aktif (C) |
| 13 – 17 | : Kurang Aktif (D) |
| 8 – 12 | : Tidak Aktif (E) |

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan unsur yang sangat penting dalam melakukan penelitian, hasil analisis akan memberikan gambaran arah, tujuan, dan maksud penelitian.

Analisis terhadap hasil observasi aktivitas siswa berguna untuk menghitung besarnya persentase aktivitas siswa yang berpartisipasi selama kegiatan belajar mengajar (KBM) dirumuskan sebagai berikut :

$$\text{Presentase Siswa Aktif} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Aktif}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

(Aqib, 2010:14)

Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan keiteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah dengan mengetahui gambaran tentang hasil belajar siswa. Seorang siswa dinyatakan telah mencapai kompetensi jika hasil belajar telah mencapai skor ≥ 75 dan suatu kelas dinyatakan tuntas terhadap suatu materi pelajaran jika dari keseluruhan siswa mendapat skor rata – rata kelas 75.

Untuk menentukan tingkat ketuntasan siswa atau penguasaan materi pelajaran secara individual digunakan rumus sebagai berikut :

$$DS = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

(Arikunto,2010)

Keterangan :

DS : Daya Serap

Dengan kriteria :

$0\% \leq DS < 75\%$: Siswa belum tuntas belajar

$75\% \leq DS \leq 100\%$: Siswa telah tuntas belajar

Secara individu, siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila $\geq 75\%$

Dari uraian diatas dapat diketahui siswa yang tuntas dalam pembelajaran dan siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran. Selanjutnya dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan rumus :

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan :

D : Presentase kelas yang telah mencapai tingkat ketuntasan $\geq 75\%$

X : Jumlah siswa yang telah mencapai tingkat ketuntasan $\geq 75\%$

N : Jumlah siswa subjek penelitian

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimum, jika dikelas tersebut telah terdapat 75% yang mencapai nilai $\geq 75\%$ maka ketuntasan maksimum secara keseluruhan telah terpenuhi.

Sedangkan untuk mengukur nilai rata – rata digunakan rumus :

$$X = \frac{\sum \chi}{\sum N}$$

Dimana :

X : Nilai rata – rata

$\sum X$: Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: Jumlah seluruh siswa

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Pantai Cermin

1. Gambaran Umum Sekolah

SMA Negeri 1 Pantai Cermin ini berlokasi di Jl. Mayjen H.T. Rizal Nurdin No. 01 Pantai Cermin. Sekolah ini berdiri pada tahun 2006, dan diresmikan pada tahun 2007, memiliki 39 tenaga pengajar (guru) dan memiliki 604 siswa. Sekolah ini memiliki ruangan dan bangunan sebagai fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar antara lain: ruang kepala sekolah, ruang kelas, ruang praktik, ruang LAB Komputer, ruang guru, ruang tata usaha, kantor administrasi, musholla, lapangan, toilet siswa/siswi, gudang peralatan dan kantin.

2. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Pantai Cermin
- b. Alamat Sekolah : Jl. Mayjen H.T. Rizal Nurdin No. 01
- c. NPSN : 10257743
- d. NSS : 301072102033
- e. Status : Negeri
- f. Jenjang Akreditasi : A (Sangat Baik)
- g. Kecamatan : Pantai Cermin
- h. Kabupaten : Serdang Berdagai
- i. Kelurahan : Kota Pari
- j. Provinsi : Sumatera Utara
- k. KodePos : 20987

- l. Email : sman1pantaicermin@gmail.com
- m. Tlp. : (061) 7970001
- n. Waktu Belajar : Pagi Hari
- o. Izin Operasional : 18.11/421.3/1957/2012

3. Visi dan Misi sekolah

1) Visi Sekolah:

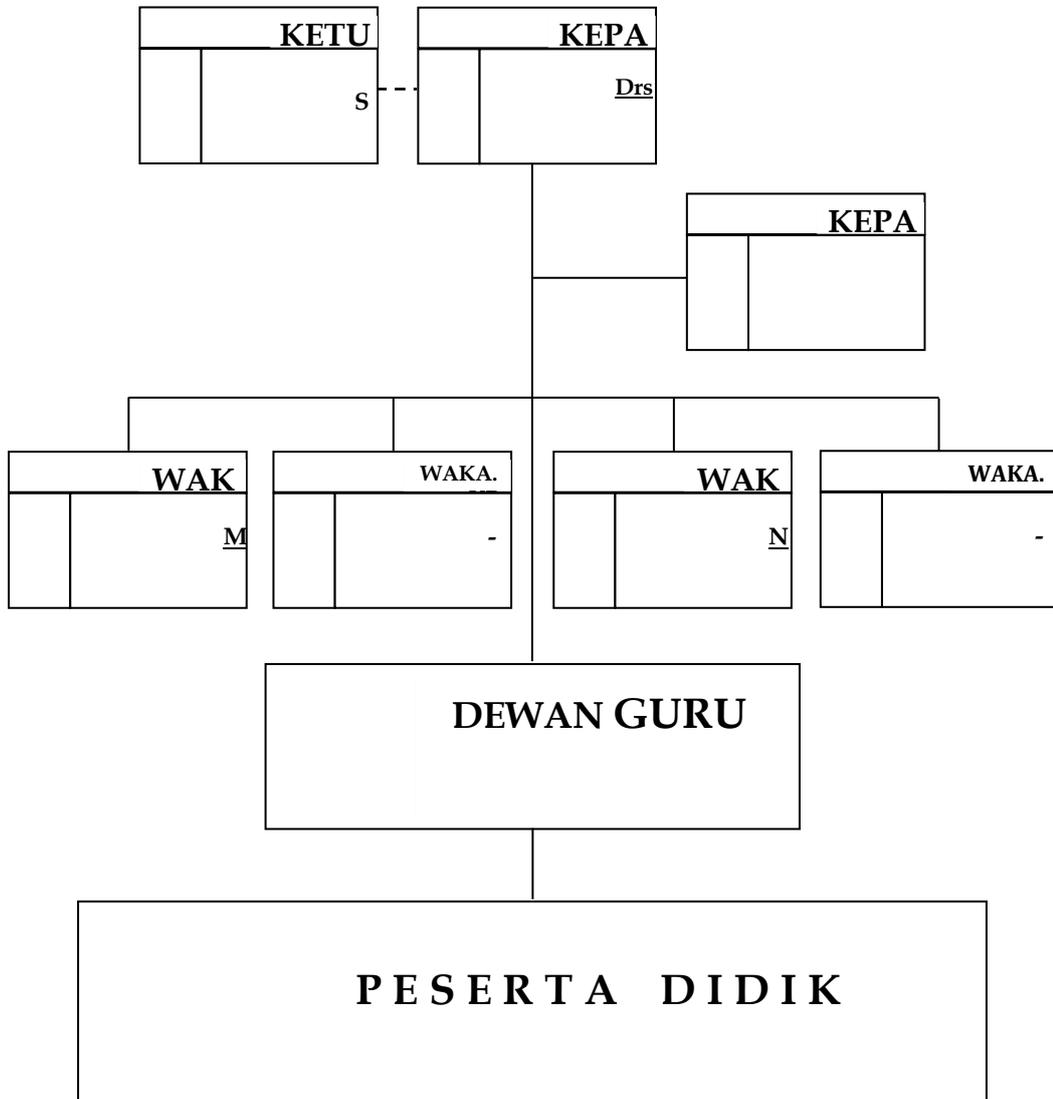
Unggul dalam disiplin, berprestasi, terampil, berbudi pekerti luhur, beriman bertaqwa serta berwawasan lingkungan.

2) Misi Sekolah:

- a. Menciptakan lingkungan beriman, taqwa kepada tuhan yang maha esa & ramling.
- b. Meningkatkan profesionalisme & kompetensinya melalui kependidikan optimalisasi pada proses belajar mengajar & mata pelajaran.
- c. Pengadaan dan pemberdayaan media pembelajaran yang efisien & prestasi siswa.
- d. Kegiatan bina mental dalam menciptakan siswa disiplin, menyisipkan nilai maple bernilai lingkungan.
- e. SaDAR LINGkungan (DARLING).

4. Struktur Organisasi Sekolah

STRUKTUR ORGANISASI SMA NEGERI 1 PANTAI CERMIN



B. Analisis Data Penelitian

1. Deskripsi Data Awal Penelitian

Sebelum penelitian kelas dilakukan, peneliti melaksanakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang diberi tindakan yaitu kelas XI IPS SMA 1 PANTAI CERMIN Tahun Pembelajaran 2017/2018.

Tujuan observasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah penelitian ini sesuai dengan objek yang akan diteliti oleh peneliti yaitu pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi.

Untuk mengukur kemampuan awal siswa diberi tes awal (pretest). Dimana tes awal yang berisi 10 soal yang berbentuk essay test yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar siswa kelas XI IPS tentang pembelajaran Pembangunan Ekonomi yang akan dilaksanakan. Hasil pelaksanaan pembelajaran tersebut akan dihitung berdasarkan hasil test, dan peneliti akan mengkoreksi lembar jawaban siswa yang telah diisi. Setelah dilakukan koreksi maka didapat hasil yang kurang memuaskan. Berikut dibawah ini table hasil test awal yang telah dikoreksi.

Tabel 4.1

Ketuntasan Siswa Kelas XI Pada Test Awal

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	90	4	10,81%
2.	85	1	2,71%
3.	80	3	8,11%
4.	75	6	16,21%
5.	70	8	21,62%
6.	65	5	13,51%
7.	60	5	13,51%
8.	55	2	5,41%
9.	50	3	8,11%
JUMLAH		37	100%

Hasil ketuntasan belajar siswa kelas XI IPS pada tes awal dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.2

Daftar Siswa Yang Tuntas dan Tidak Tuntas Pada Tes Awal

No	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1.	≥ 75	14	37,84%	Tuntas
2.	≤ 75	23	62,16%	Tidak Tuntas
Jumlah	-	37	100%	-

Peneliti melakukan tes awal dengan memberikan tes kepada siswa. Setelah tes awal diberikan, siswa diminta untuk menjawab tes dengan sebaik mungkin. Berdasarkan tes tersebut, dari 37 siswa yang mengikuti tes awal diperoleh hasil sebanyak 13 siswa mencapai nilai tuntas KKM yang telah ditentukan yaitu 75, dan sebanyak 24 siswa yang tidak mencapai nilai tuntas KKM.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kondisi awal siswa sebelum menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, para siswa memperoleh materi pembelajaran kurang baik. Peneliti menjelaskan bahwa tes awal yang dilakukan tidak menggunakan model *creative problem solving*, hasil belajar siswa kurang memuaskan dikarenakan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang berani mengungkapkan pendapat dan ide-ide, dan tidak berinteraksi aktif dalam pembelajaran, serta cepat merasa bosan. Hal ini disebabkan masih banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran yang dipelajari merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan serta merasa jenuh.

C. Dsekripsi Pada siklus I

1) Perencanaan (*Planning*)

Sebelum penerapan model pembelajaran *creative problem solving* peneliti melakukan persiapan dan perencanaan pembelajaran ekonomi. Adapun persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menetapkan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*, menentukan pokok bahasan.

2. Membuat dan mengembangkan skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
3. Menyiapkan Soal, soal post tes disusun berdasarkan kisi- kisi soal yang telah disusun sebelumnya soal post tes berguna untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan tindakan. Dan menyiapkan lembar jawaban untuk menjawab soal-soal tersebut.
4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengukur aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.
5. Menyiapkan alat-alat pendukung dalam proses pembelajaran sesuai yang tertera dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
6. Menjelaskan perlakuan dan tindakan yang akan dilakukan kepada guru bidang studi.

2) Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Pada siklus I pertemuan satu yang diajarkan adalah pokok bahasan pembangunan ekonomi, langkah- langkah yang dilakukan penelitian ini adalah pembelajaran diawali dengan melakukan apersepsi, yaitu mengucapkan salam pada siswa, mengkondisikan kelas, berdoa, mengabsen, siswa dan memotivasi belajar siswa dengan cara mengkonfirmasi kompetensi yang dicapai. Siswa membentuk kelompok kecil untuk melakukan diskusi. Tiap kelompok terdiri atas 4 – 5 siswa yang dibentuk oleh guru dan bersifat permanen. Tiap kelompok mendapatkan bahan ajar siswa untuk dibahas bersama. Secara berkelompok siswa memecahkan permasalahan yang terdapat dalam bahan ajar siswa sesuai dengan petunjuk yang tersedia di dalamnya. Siswa mendapat

bimbingan dan arahan dari guru dalam memecahkan masalah. Peranan guru dalam hal ini adalah menciptakan situasi yang dapat memudahkan munculnya pertanyaan dan dalam rangka menjawab pertanyaan atas dasar interest siswa. Sebagai pematapan materi, secara individu siswa mengerjakan soal tes dan memberikan poin bagi siswa yang mampu memecahkannya sebagai upaya memotivasi siswa mengerjakan soal-soal dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.

3) Pengamatan (*Observation*)

Setiap aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung semuanya diamati melalui lembar observasi pengamatan aktivitas siswa. pengamatan dilakukan oleh ibu Rosmaida Sidabutar, S.Pd sebagai guru bidang studi akuntansi kelas XI dan dibantu oleh observer. Pengamatan ini dilakukan dengan tujuan apakah penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sudah sesuai dengan skenario pembelajaran yang direncanakan. Adapun hal- hal yang diamati adalah sebagai berikut :

1. *Visual Activities* (Memperhatikan Penjelasan Guru)

Tabel 4.3
Hasil Observasi *Visual Activities*

No	Kriteria Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	3	8,11%
2	Baik	12	32,43%
3	Cukup	14	37,84%

	Baik		
4	Kurang Baik	8	21,62%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 3 siswa (8,11%) Sangat Baik dalam memperhatikan penjelasan guru, 12 siswa (32,43%) baik dalam memperhatikan penjelasan guru, 14 siswa (37,84%) Cukup baik dalam memperhatikan penjelasan guru dan 8 siswa (21,62%) kurang baik dalam memperhatikan penjelasan guru. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa cukup baik dalam memperhatikan penjelasan guru.

2. *Oral Activities* (Aktif dalam Kegiatan Pembelajaran)

Tabel 4.4
Hasil Observasi *Oral Activities*

N	Kriteri	Juml	Persenta
	a	a	se
	Ja	h	
	wa		
	ba		
	n		
1	Sangat Bai k	5	13,51%
2	Baik	9	24,32%
3	Cukup Bai k	17	45,95%
4	Kurang	6	16,22%

	Baik		
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 5 siswa (13,51%) sangat baik dalam kegiatan pembelajaran, 9 siswa (24,32%) baik dalam kegiatan pembelajaran, 17 siswa (45,95%) cukup baik dalam kegiatan pembelajaran dan 6 siswa (16,22%) kurang baik dalam kegiatan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa cukup baik dalam kegiatan pembelajaran.

3. *Listening Activities* (Mendengarkan Arahan dan Penjelasan Guru)

Tabel 4.5
Hasil *Listening Activities*

N	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	4	10,81%
2	Baik	15	40,54%
3	Cukup Baik	8	21,62%
4	Kurang Baik	10	27,03%

	Jumlah	37	100%
--	---------------	-----------	-------------

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 4 siswa (6,25%) sangat baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru, 15 siswa (40,54%) baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru, 8 siswa (21,62%) cukup baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru, 10 siswa (27,03%) kurang baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru.

4. *Writing Activities* (Mencatat Pelajaran)

Tabel 4.6
Hasil *Writing Activities*

N	Kriteri	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	7	18,92%
2	Baik	13	35,13%
3	Cukup Baik	11	29,74%
4	Kurang	6	16,21%

	Baik		
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 7 siswa (18,92%) sangat baik dalam mencatat pelajaran, 13 siswa (35,13%) baik dalam mencatat pelajaran, 11 siswa (29,74%) cukup baik dalam mencatat pelajaran, 6 siswa (16,21%) kurang baik dalam mencatat pelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa cukup baik dalam mencatat pelajaran.

5. *Emotional Activities* (Bersemangat dalam Kegiatan Pembelajaran)

Tabel 4.7
Hasil *Emotional Activities*

N	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	-	-
2	Baik	16	43,24%
3	Cukup Baik	17	45,95%
4	Kurang	4	10,81%

	Baik		
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, tidak ada yang sangat baik dalam bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, sebanyak 16 siswa (43,24%) baik dalam bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, 17 siswa (45,95%) cukup baik dalam bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, 4 siswa (10,81%) kurang baik dalam bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, tidak ada siswa yang sangat baik dalam bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa cukup baik dalam bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

6. *Drawing Activities* (Menggambar atau mendesain)

Tabel 4.8
Hasil *Drawing Activities*

N	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	2	5,41%
2	Baik	5	13,51%
3	Cukup Baik	16	43,24%

	k		
4	Kurang Baik	14	37,84%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 2 siswa (5,41%) sangat baik dalam menggambar atau mendesain, sebanyak 5 siswa (13,51%) baik dalam menggambar atau mendesain, 16 siswa (43,24%) cukup baik dalam menggambar atau mendesain, dan 14 siswa (37,84%) kurang baik dalam menggambar atau mendesain. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa cukup baik dalam menggambar atau mendesain.

7. *Motor Activities* (Kecepatan Menjawab Pertanyaan)

Tabel 4.9
Hasil *Motor Activities*

N	Kriteri	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	3	8,11%
2	Baik	16	43,24%
3	Cukup Baik	14	37,84%

	k		
4	Kurang Baik	4	10,81%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 3 siswa (8,11%) sangat baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, 16 siswa (43,24%) baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, 14 siswa (37,84%) cukup baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, 4 siswa (10,81%) kurang baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

8. *Mental Activities* (Menanggapi ataupun Memecahkan Soal-soal yang Diberikan Oleh Guru)

Tabel 4.10
Hasil Mental activities

N	Kriteri	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	4	10,81%
2	Baik	8	21,62%

3	Cukup Baik	18	48,65%
4	Kurang Baik	7	18,92%
	Jumlah	37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 4 siswa (10,81%) sangat baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru, 8 siswa (21,62%) baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru, 18 siswa (48,65%) cukup baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru, 7 siswa (18,92%) kurang baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa cukup baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru.

4) Refleksi (*Reflection*)

Diakhir pertemuan setelah menerapkan Model pembelajaran *Creative Problem Solving*, siswa diberi tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. berdasarkan dari hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran serta persentase ketuntasan belajar siswa yang telah tuntas belajar dan belum tuntas belajar sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	90	1	2,70%
2	85	3	8,11%
3	80	5	13,51%
4	75	6	16,21%
5	70	5	13,51%
6	65	4	10,81%
7	60	4	10,81%
8	55	3	8,11%
9	50	2	5,40%
10	45	4	10,81%
	Jumlah sis wa	37	100 %

Berdasarkan dari tabel diatas dilihat bahwa terdapat peningkatan pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa dimana 15 orang siswa yang mencapai nilai tuntas dimana KKM yang telah ditetapkan adalah 75. Dapat dilihat 1 orang siswa mendapat nilai 90 dengan persentase 2,70%, nilai 85 sebanyak 3 orang siswa dengan persentase 8,11%, nilai 80 sebanyak 5 orang siswa dengan persentase 13,51%, nilai 75 sebanyak 6 orang dengan persentase 16,21%, nilai 70 sebanyak 5 orang dengan persentase 13,51%, nilai 65 sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 10,81%, nilai 60 sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 10,81%, nilai 55 sebanyak 3 orang siswa dengan persentase 8,11%, nilai 50

sebanyak 2 orang siswa dengan persentase 5,40%, nilai 45 sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 10,81%.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada hasil tes siklus I hasil belajar mengalami peningkatan meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai rendah. Berikut ini adalah tabel perolehan ketuntasana belajar siswa kelas XI IPS pada siklus I.

Tabel 4.12
Ketuntasan Siswa Kelas XI Ak Pada Siklus I

No	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	15	40,54%	Tuntas
2	22	59,46%	Tidak Tuntas
	37	100%	

D. DESKRIPSI PADA SIKLUS II

1) Perencanaan (*Planning*)

Adapun rencana pada siklus ini berdasarkan refleksi siklus I sebagai berikut:

1. Memberi motivasi kepada siswa agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran
2. Lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan
3. Memberi umpan balik kepada siswa
4. Memberi apresiasi dalam bentuk penghargaan

2) Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model pembelajaran *Creative Problem Solving*. pembelajaran diawali dengan melakukan apersepsi, yaitu mengucap salam pada siswa, mengkondisikan kelas, berdoa, mengabsen, siswa dan memotivasi belajar siswa dengan cara mengkonfirmasi kompetensi yang dicapai. Siswa membentuk kelompok kecil untuk melakukan diskusi. Tiap kelompok terdiri atas 4 – 5 siswa yang dibentuk oleh guru dan bersifat permanen. Tiap kelompok mendapatkan bahan ajar siswa untuk dibahas bersama. Secara berkelompok siswa memecahkan permasalahan yang terdapat dalam bahan ajar siswa sesuai dengan petunjuk yang tersedia di dalamnya. Siswa mendapat bimbingan dan arahan dari guru dalam memecahkan masalah. Peranan guru dalam hal ini adalah menciptakan situasi yang dapat memudahkan munculnya pertanyaan dan dalam rangka menjawab pertanyaan atas dasar interest siswa. Sebagai pementapan materi, secara individu siswa mengerjakan soal tes dan memberikan poin bagi siswa yang mampu memecahkannya sebagai upaya memotivasi siswa mengerjakan soal-soal dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.

3) Pengamatan (*Observation*)

1. Guru

Dari hasil observasi pada siklus II, diperoleh bahwa guru telah mampu mempertahankan dan meningkatkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai model pembelajaran. Pada siklus II guru telah memberi

tugas dan membuat kelas lebih kreatif dan aktif dalam pemecahan masalah serta siswa menjadi lebih interaktif dengan melengkapi tanya jawab secara langsung.

2. Siswa

Dilihat dari hasil observasi pada siklus II dapat diketahui siswa aktif dalam hal belajar dan pemecahan masalah. Hal ini dapat dilihat dalam tabel hasil keaktifan siswa sebagai berikut:

1. *Visual Activities* (Memperhatikan Penjelasan Guru)

Tabel 4.13
Hasil Observasi Visual Activities

No	Kriteria jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	13	35,14%
2	Baik	9	24,32%
3	Cukup Baik	8	21,62%
4	Kurang Baik	7	18,92%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 13 orang siswa (35,14%) sangat baik dalam memperhatikan penjelasan guru, 9 orang siswa (24,32%) baik dalam memperhatikan penjelasan guru, 8 orang siswa (21,62%) cukup baik dalam memperhatikan penjelasan guru, 7 orang siswa (18,92%) kurang baik dalam memperhatikan penjelasan guru. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa sudah baik dalam memperhatikan penjelasan guru.

2. *Oral Activities* (Aktif dalam Kegiatan Pembelajaran)

Tabel 4.1.4
Hasil Oral Activities

No	Kriteria Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	9	24,32%
2	Baik	17	45,94%
3	Cukup Baik	8	21,62%
4	Kurang Baik	3	8,11%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 9 siswa (24,32%) sangat baik aktif dalam kegiatan pembelajaran, 17 siswa (45,94%) baik aktif dalam kegiatan pembelajaran, 8 siswa (21,62%) cukup baik aktif dalam kegiatan pembelajaran, 3 siswa (8,11%) kurang baik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa sudah baik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. *Listening Activities* (Mendengarkan Arahan dan Penjelasan Guru)

Tabel 4.15
Hasil *Listening Activities*

No	Kriteria Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	7	18,91%
2	Baik	19	51,35%
3	Cukup Baik	7	18,91%
4	Kurang Baik	4	10,81%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 7 siswa (18,91%) sangat baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru, 19

siswa (51,35%) cukup baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru, 7 siswa (18,91%) baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru, 4 siswa (10,81%) sangat baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa sudah baik dalam mendengarkan arahan dan penjelasan guru.

4. *Writing Activities* (Mencatat Pelajaran)

Tabel 4.16
Hasil Writing Activities

No	Kriteria Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	5	13,51%
2	Baik	15	40,54%
3	Cukup Baik	9	24,32%
4	Kurang Baik	8	21,62%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 5 siswa (13,51%) sangat baik dalam mencatat pelajaran, 15 siswa (40,54%) baik dalam mencatat pelajaran, 9 siswa (24,32%) cukup baik dalam mencatat pelajaran, 8 siswa (21,62%) kurang baik dalam mencatat pelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa sudah baik dalam mencatat pelajaran.

5. *Emotional Activities* (Bersemangat dalam Kegiatan Pembelajaran)

Tabel 4.17
Hasil *Emotional Activities*

No	Kriteria Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	7	18,92%
2	Baik	11	27,73%
3	Cukup Baik	13	35,13%
4	Kurang Baik	6	16,21%
	Jumlah	37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 7 siswa (18,92%) sangat baik dalam bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, 11 siswa (27,73%) baik dalam bersemangat pada kegiatan pembelajaran, 13 siswa (35,13%) Cukup baik dalam bersemangat pada kegiatan pembelajaran. 6 siswa (16,21%) kurang baik dalam bersemangat pada kegiatan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa sudah baik dalam bersemangat pada kegiatan pembelajaran.

6. *Drawing Activities* (Menggambar atau Mendesain)

Tabel 4.18
Hasil *Drawing Activities*

No	Kriteria Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	3	8,11%
2	Baik	13	35,11%
3	Cukup Baik	14	37,83%
4	Kurang Baik	7	18,91%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 3siswa (8,11%) sangat baik dalam menggambar atau mendesain, 13 siswa (37,5%) baik dalam menggambar atau mendesain, 14 siswa (35,11%) cukup baik dalam menggambar atau mendesain, 7

siswa (18,91%) sangat baik dalam menggambar atau mendesain. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian dari siswa sudah baik dalam menggambar atau mendesain.

7. *Motor Activities* (Kecepatan Menjawab Pertanyaan)

Tabel 4.19
Hasil *Motor Activities*

No	Kriteria Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	7	18,92%
2	Baik	12	32,43%
3	Cukup Baik	14	37,84%
4	Kurang Baik	4	10,81%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 7 siswa (18,92%) sangat baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan, 12 siswa (32,43%) baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan, 14 siswa (37,84%) cukup baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan, 4 siswa (10,81%) kurang baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa baik dalam kecepatan menjawab pertanyaan.

8. *Mental Activities* (Menanggapi ataupun Memecahkan Soal-soal yang Diberikan Oleh Guru)

Tabel 4.20
Hasil *Mental activities*

No	Kriteria Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	3	8,11%
2	Baik	15	40,54%
3	Cukup Baik	12	32,43%
4	Kurang Baik	7	18,92%
	Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 37 orang, sebanyak 3 siswa (8,11%) sangat baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru, 15 siswa (40,54%) baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru, 12 siswa (32,43%) cukup baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru, 7 siswa (18,92%) kurang baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa sudah baik dalam menanggapi ataupun memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru.

4) Refleksi (*Reflection*)

Diakhir pertemuan setelah melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, siswa diberi prôt-est berupa soal yang terkait dengan materi yang dibahas untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa. Diakhir siklus II siswa juga diberi tes seperti pada siklus I, dimana tes ini untuk melihat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal, hasil

perolehan siswa di siklus II mengalami peningkatan yang signifikan seperti dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2.1
Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

N	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	90	6	16,21%
2	85	7	18,92%
3	80	9	24,32%
4	75	5	13,51%
5	70	5	13,51%
6	65	1	2,70%
7	60	3	8.11%
8	50	1	2,70%
	Jumlah siswa	37	100 %

Berdasarkan tabel diatas hasil test dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran ekonomi khususnya pokok bahasan pembangunan ekonomi sudah dinyatakan bagus, dari 37 siswa ditemukan nilai paling rendah adalah 50 yaitu 1 orang siswa (2,70%), 3 orang siswa mendapat nilai 60 (8.11%), 1 orang siswa mendapat nilai 65 (2,70%), 5 orang siswa mendapat nilai 70 (13,51%), 5 orang siswa mendapat nilai 75 (13,51%), 9 orang siswa mendapat nilai 80 (24,32%), 7 orang siswa mendapat nilai 85 (18,92%), 6 orang siswa mendapat nilai 90 (16,21%).

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II hasil belajar mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Berikut adalah tabel perolehan ketuntasan belajar siswa kelas XI IPS pada siklus II :

Tabel 4.22
Ketuntasan Siswa Kelas XI Ak Pada Siklus II

No	Jumlah siswa	Persentase	Keterangan
1	27	72,97%	Tuntas
2	10	27,03%	Tidak Tuntas
	37	100 %	

Berdasarkan tabel diatas, dari 37 orang yang ada dikelas tersebut terdapat 27 orang siswa (72,97%) yang telah mencapai nilai ketuntasan KKM, dan terdapat 10 orang siswa (27,03%) yang tidak mencapai nilai ketuntasan KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* secara keseluruhan terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa merasa tertarik dan senang mengikuti kegiatan pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung karena kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan. Materi yang disampaikan melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* menjadi lebih mudah dipahami dan mudah diingat. Nilai tambah dari guru bagi siswa yang berpartisipasi semakin menambah keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat.

Guru dalam penelitian ini berusaha menerapkan prinsip keaktifan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, sehingga

terbukti jika keaktifan siswa mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan kondisi awal dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan keaktifan siswa dikarenakan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sangat tepat dan dapat membuat suasana pembelajaran semakin menyenangkan dan lebih memotivasi siswa dalam setiap langkah-langkah pembelajarannya serta membuat semangat belajar siswa semakin meningkat. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada pembelajaran Ekonomi memberikan kebebasan bagi siswa untuk berpikir kreatif sesuai dengan pikiran dan pengetahuan siswa, sehingga siswa merasa nyaman karena siswa tidak perlu menghafal tetapi siswa memahami dan mengingat apa yang siswa alami dalam kehidupan sehari-hari dan selama mengikuti pembelajaran.

Pada siklus I, peneliti menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Mengacu pada perencanaan pembelajaran yang telah disusun dan disesuaikan sebelumnya, dalam siklus I pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan hasil yang kurang memuaskan, dan dapat dirincikan sebagai berikut:

- a. Sebagaimana siswa belajar kurang aktif
- b. Siswa kurang teliti dalam memahami pertanyaan dalam soal.
- c. Siswa tidak memahami cara yang tepat untuk menyelesaikan soal
- d. Suasana kelas masih sangat kaku, hanya beberapa siswa saja yang antusias dalam kegiatan kelompok

- e. Kemampuan hasil belajar siswa kelas XI IPS pada siklus I adalah terdapat 15 orang siswa (40,54%) yang telah mencapai nilai tuntas dan terdapat 22 orang siswa (59,46%) yang belum tuntas.

Pada siklus II pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai model dengan hasil yang cukup memuaskan. Pada siklus ini mengalami peningkatan, dimana ketuntasan siswa pada siklus I yaitu (40,54%) dan pada siklus II menjadi perincian sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa cukup tinggi dengan hasil (72,97%) 27 orang siswa tuntas dan 10 orang siswa (27,03%) tidak tuntas.
- b. Terdapat 27 orang siswa yang telah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah ≥ 75 dan terdapat 10 orang siswa tidak mencapai nilai tuntas.
- c. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sudah tidak kaku, siswa sudah mampu membangun kerjasama yang baik dengan temannya.

Dari hasil pencapaian kedua siklus tersebut pre test dan post test, maka peneliti dapat merumuskan hasil belajar siswa dari setiap siklus sebagai berikut:

Tabel 4.23

Taraf Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

No	Keterangan	Jumlah siswa			Persentase		
		Tes Awalan	Siklus I	Siklus II	Pretest	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	13	15	27	37,84%	40,54%	72,97%
2	Tidak Tuntas	24	22	10	62,16%	59,46%	27,03%

Data hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada setiap kali pertemuan di akumulasikan berdasarkan tuntas belajar atau mencapai kompetensi yang

diajarkan apabila siswa tersebut memperoleh 75, untuk mengukur ketuntasan dalam belajar digunakan rumus:

$$DS = \frac{\text{skor yang diperoleh oleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Misalnya untuk menghitung ketuntasan siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

$$DS = \frac{\text{skor yang diperoleh oleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$DS = \frac{75}{100} \times 100 \%$$

$$= 75$$

Jadi daya serap adalah 75. Untuk setiap siswa selanjutnya dihitung berdasarkan rumus diatas.

Kelas dinyatakan mencapai ketuntasan ≥ 75 dari jumlah keseluruhan siswa mencapai KKM yang ditetapkan, ketuntasan secara klasikal dapat dihitung dengan rumus:

$$D = \frac{X}{N} \times 100 \%$$

Dari rumus berikut, maka ketuntasan secara klasikal untuk siklus I adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{15}{37} \times 100 \%$$

$$= 40,54\%$$

Pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal karena 40,54% siswa yang tuntas belajar, sedangkan kelas dinyatakan mencapai ketuntasan ≥ 75 dari jumlah keseluruhan siswa tidak mencapai nilai 75. Sehingga harus dilanjutkan dengan siklus II. Maka ketuntasan klasikal siklus II adalah:

$$D = \frac{27}{37} \times 100 \% = 72,97\%$$

Sedangkan untuk mengukur nilai rata – rata digunakan

rumus :

$$X = \frac{\sum \chi}{\sum N}$$

Maka nilai rata-rata pada siklus I adalah :

$$X = \frac{\sum \chi}{\sum N}$$

$$X = \frac{\sum 2490}{\sum 37}$$

$$X = 67,29$$

Sedangkan nilai rata-rata pada siklus II adalah sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum \chi}{\sum N}$$

$$X = \frac{\sum 2875}{\sum 37}$$

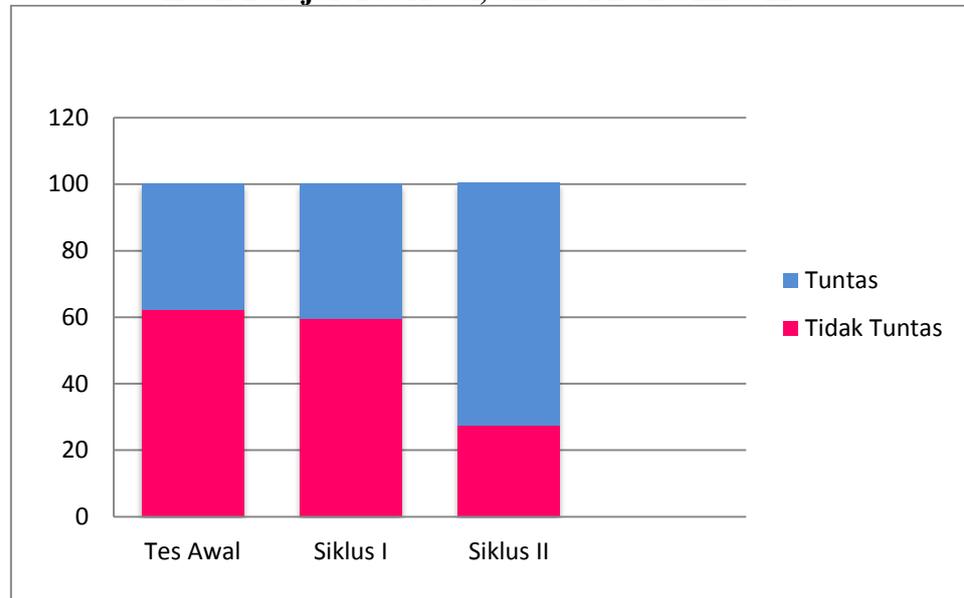
$$X = 77,70$$

Jadi siklus II sudah memahami ketuntasan klasikal karena presentase sudah mencapai 72,97% siswa yang telah mencapai ≥ 75 dari jumlah keseluruhan siswa.

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan pada siklus I hanya 40,54% dengan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan 15 orang siswa. Lalu terjadi peningkatan secara signifikan pada siklus II sebesar 72,97% dengan siswa mencapai ketuntasan 27 orang siswa. Hal ini terjadi diatas siklus siswa telah dapat menyelesaikan soal dengan

aturan dan cara yang sudah dijelaskan oleh guru sebelumnya. Kemudian siswa telah memahami pertanyaan dalam soal sebelum menjawab.

**Presentase Ketuntasan
Hasil Belajar Tes Awal, Siklus I Dan Siklus II**



F. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini terdapat beberapa kekurangan yang disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu:

1. Pada saat pelaksanaan penelitian siswa masih cenderung ragu- ragu dan kurang serius dalam menyelesaikan soal- soal test yang diberikan.
2. Kurangnya minat belajar siswa pada bidang studi ekonomi yang membuat penulis sedikit kesulitan saat akan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

3. Fasilitas yang kurang memadai, seperti infocus sehingga membuat proses pembelajaran tidak berjalan sesuai yang telah direncanakan karena tidak dapat menggunakan media dalam penyampaian materi ajar.
4. Suasana kelas yang panas karena tidak adanya kipas angin, membuat siswa tidak fokus pada proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMAN 1 Pantai Cermin, yaitu pertama siswa dikondisikan untuk berkelompok, kemudian guru menjelaskan petunjuk kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa, lalu guru menyajikan situasi problematik yang terkemas dalam sebuah study kasus dan menjelaskan prosedur solusi kreatif kepada siswa, setelah itu siswa melakukan diskusi, dan terakhir siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok penyelesaian masalah serta menanggapi presentasi dari kelompok lain.
2. Hasil Belajar siswa setelah pengembangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkat. Pada siklus I diperoleh 15 siswa yang tuntas dengan Presentase sebesar (40,54%) dan yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa dengan presentase (62,16%), dengan Nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 45. Sedangkan Siklus II diperoleh 27 siswa yang tuntas dengan presentase (72,97%). dan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dengan presentase (27,03%) dengan Nilai tertinggi 90 dan Nilai terendah 50. Hal ini mengalami Peningkatan besar sebesar (32,43%) Presentase Siswa yang telah mencapai Standar Ketuntasan Maksimum ≥ 75 .

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, dapat dikemukakan saran bagi guru adalah sebagai berikut.

1. Guru dapat melanjutkan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran ekonomi pada tingkat SMA untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan materi yang berbeda dan sesuai dengan model pembelajaran tersebut.
2. Guru diharapkan selalu aktif, kreatif, dan inovatif untuk mengemas pembelajaran dengan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran ekonomi salah satunya dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS SMAN 1 Pantai Cermin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gopur. 2017. *Model Pembelajaran Treffinger*.
<http://Abdulgopuroke.blogspot.com/2017/04/model-pembelajaran-treffinger.html?m1>
(diakses pada 05 Juli 2018)
- Abdul Majid. (2014). *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Aina Mulyana. 2016. Pengertian Belajar Dan Pengertian Pembelajaran.
<https://ainamulyana.blogspot.com/2016/06/pengertian-belajar-dan-pengertian.html>
(diakses pada 30 juli 2018)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Cahyono. 2008. Pengembangan Model *Creative Problem Solving* Berbasis Teknologi.
<http://pendidikansains.blogspot.com/2008/06/pengembangan-model-creative-problem.html>
(diakses pada 05 Juli 2018)
- Dedi Siswoyo. 2013. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar, Belajar dan Pembelajaran
<http://dedi26.blogspot.com/2013/01/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html>
(diakses pada 30 juli 2018)
- Fahdiana, Lia. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Mts Negeri Kunir Wonodadi Blitar.
<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/4758/2/LAMPIRAN%20DEPAN.pdf>
(diakses pada 05 Juli 2018)
- Fahmi, Jatu Arifa. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Student Teams Achievement Divisions* (Stad) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas Xi Ips 4 Sma Negeri 1 Jetis Bantul Tahun Ajaran 2012/2013. (diakses pada 29 Juni 2018)
- Istarani dan Pulungan, 2015. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan : MEDIA PERSADA
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudirman. 2012. *Tujuan Dan Fungsi Penilaian Hasil Belajar*.
<http://makalahpendidikan-sudirman.blogspot.com/2012/07/tujuan-dan-fungsi-penilaian-hasil.html>
(diakses pada 05 Agustus 2018)
- Suherman. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Solving Berbasis Eksperimen Dalam Pembelajaran Fisika*. Medan : SKRIPSI UNIMED.

Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Widiani, Ninu. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (Cps)* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Di Kelas Iv Sd Negeri Jeruksari Wonosari Gunung Kidul. (diakses pada 29 Juni 2018)