

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang selalu dibicarakan dan dibahas dari masa ke masa, berbagai usaha selalu dilakukan untuk meningkatkan pendidikan dalam suatu negara, hal ini dikarenakan pendidikan itu sendiri berperan penting dalam pembentukan suatu bangsa yang cerdas dan mampu membawa perubahan dalam setiap kehidupan. Usaha yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari pendidikan itu sendiri adalah dengan memperbaiki aspek-aspek yang berhubungan langsung dengan pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak untuk menanggulangnya, baik dari pihak pemerintah maupun dari pihak yang berhubungan langsung dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana yang telah diatur di dalam UU RI No.20 Tahun 2016 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1 bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi manusia yang beriman, berahlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari usaha-usaha guru untuk memacu siswa agar lebih aktif dalam belajar. Dalam proses belajar mengajar, sebaiknya seorang guru harus profesional, dalam mengembangkan kebiasaan siswa. Karena kebiasaan belajar seseorang sangat mempengaruhi

perolehan nilai atau kemampuan seseorang untuk mendapatkan hasil apakah baik atau buruk, yang sering kita sebut dengan prestasi belajar atau hasil belajar.

Dalam proses belajar mengajar guru memegang peranan penting dalam keberhasilan siswa dalam belajar, guru harus mampu merancang suasana pengajaran yang mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran. Seorang guru dituntut untuk bertindak dan berpikir kritis dalam menjalankan tugasnya secara profesional. Dalam proses belajar mengajar di kelas, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menyerap ilmu yang diberikan oleh guru, oleh sebab itu guru harus berpikir kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang mampu mendorong minat siswa dalam belajar.

Namun sampai saat ini guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional guru yang aktif sedangkan siswa hanya pasif. Siswa hanya bertindak mendengarkan, mencatat kemudian menghafal tanpa ada minat untuk memahaminya. Akhirnya siswa cenderung menyimpan segala kesulitan yang ditemukan saat belajar tanpa ada usaha untuk menyelesaikannya akibatnya hasil belajar siswa menjadi rendah.

Seperti halnya yang terjadi di SMA Negeri 8 Medan dalam mata pelajaran ekonomi, guru masih cenderung menjadi pusat yang memberikan pengajaran secara umum dan bersifat satu arah tanpa memperhatikan perbedaan kemampuan siswa. Dalam proses pembelajaran guru menjelaskan bahan ajar dengan ceramah, memberikan contoh soal untuk dikerjakan bersama-sama di kelas. Dan memberi

tugas di akhir pembelajaran untuk dikerjakan di rumah. Pembelajaran demikian, lebih berfokus pada target penguasaan materi dan kemampuan siswa mengingat fakta-fakta yang dihafal, tetapi kurang memperhatikan makna pembelajaran itu sendiri bagi siswa. Padahal pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa jika siswa mengalami dan mempraktekkan sendiri apa yang dipelajarinya bukan hanya mengetahuinya.

Dari hasil observasi peneliti memperoleh informasi, bahwa seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Medan untuk mata pelajaran ekonomi kelas XI, menunjukkan hasil belajar yang masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan metode pengajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran adalah metode konvensional yang mengakibatkan sikap siswa selama kegiatan belajar mengajar menjadi kurang aktif, baik dalam memberikan tanggapan maupun menyelesaikan latihan atau ujian yang diberikan guru serta cenderung tidak memberikan hasil yang baik. Dari 108 siswa diperoleh informasi bahwa hanya beberapa orang yang memenuhi kriteria menurut KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada mata pelajaran ekonomi yang berada di sekolah tersebut yaitu 75. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini, sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Nilai Ujian Tengah Semester Siswa SMA N 8 Medan**

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Yang Mencapai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai KKM	
				Jumlah	%	Jumlah	%
1	X-IPS 1	36	75	21	58,33%	15	41,67%
2	X-IPS 2	36	75	17	47,22%	19	52,78%
3	X-IPS 3	36	75	13	36,11%	23	63,89%

( Sumber : Daftar Nilai Guru Ekonomi Kelas X IPS SMA N 8 Medan)

Dari tabel 1.1 dapat diketahui bahwa persentase nilai Ujian Tengah Semester siswa kelas X IPS 1 yang mencapai nilai diatas KKM sebanyak 58,33% dan yang belum mencapai KKM sebanyak 41,67%. Sedangkan kelas X IPS 2 yang mencapai nilai diatas KKM sebanyak 47,22% dan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 63,89%. Rekapitulasi nilai ujian tengah semester diatas merupakan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi yang masih rendah.

Pada tingkat SMA sederajat ilmu ekonomi mengharuskan siswa mampu memahami kehidupan yang nyata. Permasalahan ekonomi dilihat dari setiap kehidupan individu yang di angkat secara nyata dan fakta. Ilmu ekonomi berawal dari permasalahan yang dihadapi oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan yang diinginkannya. Sehingga hasil belajar berupa suatu usaha yang mampu memecahkan masalah dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, perlu digunakan sebuah model pembelajaran salah satunya yaitu model *Creative Problem Solving* (CPS). Model pembelajaran ini merupakan suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving*, siswa dilatih untuk berpikir dan bertindak kreatif dalam memecahkan permasalahan. Model *Creative Problem Solving* (CPS) ini merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu masalah. Jadi siswa akan lebih berpikir dan menggunakan ide-ide untuk meningkatkan hasil belajarnya. Karena didalam model tersebut siswa akan diajarkan untuk mendiskusikan suatu permasalahan

bersama dengan teman sekelompoknya dan siswa akan diajarkan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai strategi yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Lalu siswa akan meninjau kembali setiap pendapat dengan memilih alternatif yang paling baik digunakan sebagai solusi.

Disini siswa akan diajarkan untuk menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Setelah itu siswa dapat mengimplementasikan pendapat yang dipilih untuk diterapkan sampai ditemukan pemecahan masalah yang diharapkan.

Dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* siswa diharapkan mampu belajar secara mandiri dan dapat memecahkan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran dengan lebih cara yang kreatif. Hal ini diperkuat dengan telah diadakannya penelitian tentang pengaruh model *Creative Problem Solving* yang dilakukan oleh F.David Silaban (2014). Berdasarkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) diperoleh rata-rata post-test 75,27 dengan standar Deviasi sebesar 10,27 sedangkan dari data hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 65 dengan standar Deviasi sebesar 11,66 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ekonomi siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran Konvensional. Ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil

belajar Ekonomi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pakkat Tahun Ajaran 2014/2015 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) =  $4,29 > 1,66$  dengan kenaikan hasil belajar Ekonomi siswa sebesar 15%.

Maka dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Medan T.A 2020/2021”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Pembelajaran yang cenderung berpusat kepada guru (*teacher centered*) membuat siswa kurang diberikan kesempatan untuk memikirkan dan menemukan pemecahan masalah.
2. Hasil belajar siswa yang masih rendah.
3. Metode pengajaran guru bersifat monoton, kurang bervariasi dan tidak menarik bagi siswa.
4. Guru masih jarang memberikan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa.

## **1.3. Batasan Masalah**

1. Model pembelajaran yang akan diteliti adalah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Model Pembelajaran Konvensional sebagai pembanding.

2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 8 Medan T.A 2020/2021.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Medan T.A 2020/2021”**

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 8 Medan T.A 2020/2021.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa di sekolah.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan bermanfaat bagi siswa untuk mengaktifkan dirinya dalam proses belajar mengajar sehingga keinginan siswa untuk belajar meningkat. Selain itu, dengan menggunakan

model *Creative Problem Solving* dapat menunjukkan cara berpikir siswa, serta saling tukar menukar pengalaman informasi.

### 3. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan atau informasi bagi sekolah khususnya bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk lebihh mengaktifkan siswa dalam belajar ekonomi.

### 4. Bagi Peneliti Lainnya

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lainnya yang berminat untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

###### **2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Pada pertengahan 1950, para pebisnis dan pendidik berkumpul bersama di *Annual Creative Problem Solving Institute* yang dikoordinasi oleh Osborn di Buffalo. Mereka saling bertukar metode dan teknik dalam rangka mengembangkan suatu kreativitas kursus yang bisa berguna bagi masyarakat pada umumnya. Akhirnya, diskusi itu melahirkan sebuah program yang dikenal dengan *Creative Problem Solving*.

Di sini, Osborn-lah (1953-1979) yang pertama kali memperkenalkan struktur *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Guru dalam CPS bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Ia juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Hal ini juga sesuai dengan pendapat Kirkley ( 2003: 14 ) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah melibatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi seperti visualisasi, asosiasi, abstraksi, manipulasi, penalaran, analisis, sintesis dan generalisasi dan juga merupakan proses yang melibatkan penggunaan langkah-langkah tertentu,

yang sering disebut sebagai model atau langkah-langkah pemecahan masalah, untuk menemukan solusi suatu masalah yang dikenal dengan model *Creative Problem Solving*.

Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Dengan CPS, siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya.

Menurut Bakharuddin ( 2012:19 ) *Creative Problem Solving* (CPS) “merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan”.

Kemudian Supardi, Kasmadi Iman dan Indraspuri (2004:1) dikutip dari jurnal Pengaruh Penggunaan Artikel Kimia Dari Internet Pada Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar ([www.journal.unnes.ac.id](http://www.journal.unnes.ac.id)) yang diakses pada tanggal 10 Maret 2020 menyatakan bahwa Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Selanjutnya menurut Ahmad Munjin Nasih (2009:102) model pembelajaran “*Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang dilakukan melalui proses kegiatan untuk memahami atau memecahkan permasalahan dengan meningkatkan kreativitas siswa”. Adapun menurut Suprijono (201:70) dalam Mia Komariah dikutip dari jurnal Penerapan Metode *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Analisis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi, (<http://repository.upi.edu/28235/>) diakses pada 27 Februari 2020 bahwa Pembelajaran berbasis masalah membantu peserta didik memahami stuktur atau ide-ide kunci suatu disiplin, dimana peserta didik berusaha belajar mandiri dalam memecahkan problem dengan mengembangkan kemampuan menganalisis dan mengolah informasi.

Dalam Sumartono (2014:188) “menyatakan bahwa salah satu metode yang menggunakan pendekatan berpikir dan berbasis masalah adalah Metode *Creative Problem Solving* yang didalamnya menggunakan rangsangan agar peserta didik dapat mengeluarkan kreativitasnya dalam memecahkan masalah saat pembelajaran, sehingga peserta didik ikut terlibat aktif di dalamnya”. Kemudian Menurut Silberman (2009) dalam Parlindungan Sitorus, Hebron Pardede, Juliper Nainggolan dikutip dari jurnal Penerapan Strategi *Quantum Teaching* Berbantuan Media *Multisim* Menumbuhkan Kebiasaan Positif Mahasiswa Agar Terlibat Aktif Dalam Pembelajaran Elektronika Pembelajaran (<http://sciencemakarioz.org/jurnal/index.php/KOHES/article/view/109/pdf>) diakses pada tanggal 10 Maret 2020 mengatakan bahwa pembelajaran aktif atas informasi, keterampilan, dan sikap berlangsung melalui proses penyelidikan atau

proses bertanya. Siswa dikondisikan dalam sikap mencari bukan sekedar menerima.

Berdasarkan kutipan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada keterampilan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide-ide yang diperoleh untuk diungkapkan serta tidak menghafal. Sehingga ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Dengan CPS siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya. Sasaran CPS sebagai berikut.

- a. Siswa akan mampu menyatakan urutan langkah – langkah pemecahan masalah dalam CPS
- 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.

### 2.1.1.2. Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Dalam proses belajar mengajar terdapat tahap-tahap atau langkah langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran. Adapun dari proses pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menurut Sohimin (2013:57) terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klarifikasi Masalah  
Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.
2. Pengungkapan Pendapat  
Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
3. Evaluasi dan Pemilihan  
Pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
4. Implementasi  
Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menerapkannya sampai menentukan penyelesaian dari masalah tersebut sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan yang ada sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Selanjutnya menurut Miftahul (2013:298) dalam buku yang berjudul Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran menjelaskan yang menjadi langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah :

#### Langkah 1: *Objective Finding*

Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan *brainstorming* sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka.

#### Langkah 2: *Fact Finding*

Siswa *brainstorming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut.

#### Langkah 3: *Problem Finding*

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perilah permasalahan agar siswa bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

Langkah 4: *Idea Finding*

Pada langkah ini, gagasan-gagasan siswa terdaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan. Setiap usaha siswa harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan tersebut menjadi solusi.

Langkah 5: *Solution Finding*

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan *brainstorming* kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang terbaik itu seharusnya.

Langkah 6: *Acceptance Finding*

Pada tahap ini, siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang menjadi Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah :

1. Penemuan Objektif

- Guru memberikan materi ajar kepada siswa terlebih dahulu.
- Siswa dibagi dalam beberapa kelompok.
- Masing – masing siswa mendiskusikan masalah yang diajukan bersama teman kelompoknya.

2. Penemuan Fakta

- Guru mendaftar setiap perspektif yang dihasilkan oleh siswa.
- Guru memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

3. Klarifikasi Masalah

- Memberikan penjelasan kepada siswa apabila mengalami kesulitan tentang masalah yang diajukan

- Siswa mengklarifikasi masalah dan merumuskan masalah dalam kalimat sederhana.
- Guru membantu memberikan penjelasan kepada siswa apabila mengalami kesulitan tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

#### 4. Pengungkapan Pendapat

- Mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
- Guru mengarahkan agar siswa berdiskusi di dalam kelompoknya dan setiap anggota kelompok bebas mengungkapkan pendapatnya tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.

#### 5. Evaluasi dan Pemilihan

- Setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
- Siswa meninjau kembali pendapatnya dengan memberikan penjelasan dari setiap pendapat yang diungkapkan dengan demikian dapat dicoret strategi/cara/penyelesaian yang kurang relevan
- Memilih alternatif terbaik yang digunakan sebagai solusi.
- Siswa menggunakan pertimbangan-pertimbangan yang kritis, selektif, dengan berpikir secara konvergen.
- Siswa memilih alternatif terbaik yang digunakan sebagai solusi.

## 6. Implementasi

- Menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.
- Siswa mengimplementasikan pendapat yang dipilih untuk diterapkan sampai ditemukan pemecahan masalah yang diharapkan.

Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah, diharapkan dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam mata pelajaran ekonomi. Memecahkan masalah adalah model pembelajaran yang mengharuskan pelajar untuk menemukan jawabannya. Dengan memecahkan masalah siswa menemukan aturan baru yang lebih tinggi tarafnya sekalipun ia tidak dapat merumuskan secara verbal.

### 2.1.1.3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran CPS

Sebagai pendekatan model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki keunggulan dan kelemahan dalam melaksanakannya. Menurut Sanjaya (2010:220) kelebihan *Creative Problem Solving* antara lain:

1. *Creative Problem Solving* merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
2. *Creative Problem Solving* dapat menantang kemampuan serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
3. *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
4. *Creative Problem Solving* dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. *Creative Problem Solving* dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Selain itu dapat mendorong siswa



untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

6. Melalui *Creative Problem Solving* bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran dimengerti oleh siswa bukan hanya sekedar belajar dari guru atau disukai siswa.
7. *Creative Problem Solving* dianggap lebih menyenangkan dan disukai oleh siswa.
8. *Creative Problem Solving* dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka menyesuaikan pengetahuan yang baru.
9. *Creative Problem Solving* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
10. *Creative Problem Solving* dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Creative Problem Solving* antara lain :

1. *Creative Problem Solving* membutuhkan waktu yang cukup lama dan persiapannya.
2. Keberhasilan model pembelajaran *Creative Problem Solving* membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penerapannya.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berupaya untuk memecahkan masalah yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat diatas, maka penggunaan model *Creative Problem Solving* dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena memiliki keunggulan dalam pelaksanaannya. Dimana siswa menjadi tidak pasif dan suasana pembelajaran menjadi kodusif. Walaupun memiliki kelemahan memakan waktu cukup lama, namun hal ini tidak menjadi penghalang yang besar untuk menggunakan metode tersebut jika dibandingkan dengan hasil yang akan dicapai.

## 2.1.2 Hasil Belajar

### 2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”, hasil merupakan pencapaian yang didapat selama dari kegiatan belajar. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar segala jenis kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar dengan perubahan tingkah laku, baik menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap baik meliputi aspek organisme ataupun pribadi. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Menurut Purwanto (2017:45). “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah sikap dan tingkah lakunya”. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini yang menjadi alasan yang penting mengapa hasil belajar siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Kemudian menurut Depdiknas (2003) dalam Fidaus Daud dikutip dari *jurnal Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 3 Kota Palopo*,

(<http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/3475/626>) diakses pada tanggal 27 Ferbruari 2020

bahwa “Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan yang utuh yang mencakup kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik dan kemampuan afektif atau perilaku”.

Adapun menurut Nana Sudjana dalam Nurdyansyah, Fitriani Toyiba dikutip dari jurnal *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah* diakses pada tanggal 27 Februari 2020 bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Selanjutnya dijelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengajaran harus mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi menurut definisi tersebut yang dimaksud prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta nilai dan sikap. Selain perubahan tingkah laku prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar. Prestasi belajar diukur dengan tes pelajaran atau tes pendidikan”.

Lalu menurut Suharsimi Arikunto dalam Nurdyansyah, Fitriani Toyiba dikutip dari jurnal *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah* <http://eprints.umsida.ac.id/1610/> diakses pada tanggal 27 Februari 2020 bahwa secara garis besar faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis yaitu yang bersumber dari dalam diri manusia yang belajar, yang disebut sebagai faktor internal, dan faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar, yang disebut faktor eksternal.

Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Dengan membandingkan antara tingkahlaku sebelum dengan sesudah melaksanakan belajar dapat ditentukan seberapa besar hasil belajar yang dicapai seseorang. Hasil belajar seseorang dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati antara sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar. Jadi Hasil belajar adalah merupakan penilaian hasil-hasil kegiatan belajar pada diri siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar.

#### **2.1.2.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Didalam proses pembelajaran Proses dan Hasil Belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Istarani ( 2017:29 ) Adapun faktor yang biasa mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- A. Faktor Internal
  1. Sikap terhadap belajar
  2. Motivasi belajar
  3. Konsentrasi belajar
  4. Mengolah bahan belajar
  5. Menyimpan perolehan hasil belajar
  6. Menggali hasil belajar yang tersimpan
  7. Kemampuan berprestasi
  8. Rasa percaya diri siswa
  9. Intelegensi dan keberhasilan belajar
  10. Kebiasaan belajar
- B. Faktor Eksternal
  1. Guru sebagai Pembina siswa belajar
  2. Prasarana dan sasaran pembelajaran
  3. Kebijakan penilaian

4. Lingkungan sosial siswa disekolah
5. Kurikulum sekolah

Selanjutnya Slameto (2010:54) mengemukakan hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu :

- A. Faktor-faktor intern, adalah faktor yaang ada dalam diri individu yang sedang belajar.  
Meliputi:
  1. Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
  2. Psikologi (intelegensi, perhatian minat, bakat motif, kematangan, kesiapan)
  3. Kelelahan
- B. Faktor-faktor eksternal, adalah yang ada diluar individu.  
Meliputi:
  1. Keluarga (cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, pengertian orangtua, latarbelakang kebudayaan)
  2. Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah alat pengajaran, waktu sekolah, standart pengajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah)
  3. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar terdapat 2 faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Sebagai contoh faktor eksternal yaitu sekolah, dilihat dari metode mengajar guru. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka guru harus menggunakan metode mengajar serta didukung dengan model pembelajaran yang tepat. Hal tersebut sejalan dengan diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* model ini membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru dengan melihat gambar atau contoh dalam penyampaian materi. Dengan demikian, model pembelajaran *Creative Problem Solving* mempengaruhi hasil belajar siswa.

### 2.1.2.3. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif dan psikomotorik. Potensi perilaku untuk diubah, perubahan perilaku dan hasil perubahan perilaku dapat di lihat dalam tabel 2.2 sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Domain Hasil Belajar**

INPUT	PROSES	HASIL
Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik	Proses belajar mengajar	Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik
Potensi perilaku yang dapat diubah	Usaha mengubah perilaku	Perilaku yang telah berubah: 1. Efek pengajaran 2. Efek pengiring

*Sumber : Purwanto (2017:49)*

Setiap siswa mempunyai potensi untuk dididik. Potensi itu merupakan perilaku yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan nyata. Potensi jiwa yang dapat diubah melalui pendidikan meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan atau pembelajaran adalah usaha mengubah potensi perilaku kejiwaan agar terwujud menjadi kemampuan. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (instructional effect) maupun hasil sampingan pengiring (nurturant effect). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan

pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai.

#### **2.1.2.4. Bentuk Penilaian Hasil Belajar (Tes)**

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan sikap, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Tes hasil belajar (THB) merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh siswa.

Menurut Arikunto (2011:162-165) “tes dibedakan menjadi dua bentuk” yaitu:

##### **a. Tes Subjektif**

Tes subjektif pada umumnya berbentuk Esai. Tes bentuk esai adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Ciri-ciri pertanyaannya didahului dengan kata-kata seperti: uraian, jelaskan, mengapa, bagaimana, simpulkan dan sebagainya.

Kelebihan tes Subjektif:

1. Mudah disiapkan dan disusun.
2. Tidak memberi banyak kesempatan untuk berspekulasi atau untung-untungan.
3. Mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat serta menyusun dalam kalimat yang bagus.
4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan maksudnya dengan gaya bahasa dan caranya sendiri.
5. Dapat diketahui sejauh mana siswa mendalami masalah yang ditekan.

Kelemahan tes Subjektif:

1. Kadar validitas dan reliabilitas rendah karena sukar diketahui segi mana dari pengetahuan siswa yang betul-betul diketahui.
2. Kurang representative dalam hal mewakili seluruh scope bahan pelajaran yang akan dites karena soalnya hanya beberapa saja (terbatas)
3. Cara memeriksanya banyak dipengaruhi oleh unsur-unsur subjektif

4. Pemeriksaannya lebih sulit sebab membutuhkan pertimbangan individual lebih banyak dari penilai.
5. Waktu untuk koreksinya lama dan tidak dapat diwakilkan kepada orang lain.

b. Tes Objektif

Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Hal ini dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes bentuk esai.

Kelebihan tes Objektif:

1. Mengundang lebih banyak segi-segi yang positif
2. Lebih mudah dan cepat cara memeriksanya karena dapat menggunakan kunci tes bahkan alat-alat hasil tes kemajuan teknologi.
3. Pemeriksaannya dapat diserahkan kepada orang lain.
4. Dalam pemeriksaannya tidak ada unsur subjektif yang mempengaruhinya.

Kelemahan tes Objektif:

1. Persiapan untuk menyusun jauh lebih sulit.
2. Soal-soalnya cenderung untuk mengungkapkan ingatan.
3. Banyak kesempatan untuk main untung-untungan.
4. Kerjasama antar siswa dalam mengerjakan soal tes lebih terbuka.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diukur melalui tes. Baik tes objektif maupun tes subjektif. Dimana kedua bentuk tes ini dinyatakan dalam bentuk angka. Dalam hal ini dapat diketahui hasil belajar setiap peserta didik.

#### **2.1.2.5. Prosedur Pengembangan Tes Hasil Belajar**

Pengumpulan data hasil belajar adalah model pengumpulan data yang dipengaruhi oleh cara bekerja mengumpulkan data dalam ilmu alam yang dilakukan dengan mengukur. Pengumpulan data menggunakan alat ukur dimaksudkan agar data diperoleh secara objektif karena penyerahan kewenangan pengukur kepada alat ukur menutup kesempatan pengumpul data memasukkan subjektifitasnya. Adapun prosedur pengembangan tes hasil belajar melibatkan kegiatan identifikasi hasil belajar, deskripsi materi, pengembangan spesifikasi,



penulisan butir dan kunci jawaban, pengumpulan data uji coba, pengujian kualitas butir dan perangkat serta komplikasi.

Purwanto (2011:83) menguraikan secara lebih lengkap beberapa prosedur pengembangan tes hasil belajar:

1. Identifikasi hasil belajar
2. Deskripsi materi
3. Pengembangan Spesifikasi:
  - a. Menentukan bentuk dan jenis tes
  - b. Menentukan banyak butir
  - c. Menentukan waktu pengerjaan
  - d. Menentukan peserta uji coba
  - e. Menentukan waktu uji coba
  - f. Menentukan aturan scoring
  - g. Menentukan kriteria uji coba
  - h. Menentukan tujuan intruksional
  - i. Menentukan tujuan intruksional khusus
  - j. Menyusun kisi-kisi tes
4. Menulis butir-butir tes dan kunci jawaban
5. Mengumpulkan data uji coba
6. Menguji kualitas tes
7. Melakukan komplikasi

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa prosedur pengembangan tes hasil belajar merupakan pengambilan keputusan penting yang menentukan nasib akademik siswa, sehingga terus didasarkan pada data yang tepat dan akurat. Tes hasil belajar yang baik digunakan setelah melalui proses pengembangan. Pengembangan tes hasil belajar dilakukan melalui beberapa kegiatan : identifikasi hasil belajar, diskripsi materi, pengembangan spesifikasi, penulisan butir dan kunci jawaban pengumpulan data dan uji coba, uji kualitas dan kompliasi butir tes hasil belajar.

## 2.2. Penelitian Relevan

Ronald (2009) mengadakan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan apabila siswa diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dari pada model pembelajaran konvensional. Hasil pengujian menunjukkan  $t_{hitung} = 8,78 > t_{table} = 1,994$ .

Manurung (2007) pernah melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok suhu dan penguapan di kelas VII semester 1 SMP Parulian Medan Tahun Ajaran 2007/2008. Teknik pengumpulan data berupa tes objektif. Teknik analisis data dengan korelasi product moment, untuk menguji hipotesis digunakan. Dengan *Creative Problem Solving*)  $t_{hitung} = 5,06$ ,  $t_{table} = 1,99$  ( $t_{hitung} > t_{table}$ ). Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis maka ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa. Ini berarti model *Creative Problem Solving* lebih efektif dari model konvensional yang tidak tergantung pada aktivitas belajar siswa.

Nugraha (2009) mengadakan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Peningkatan ini terlihat setelah dihitung persentase diketahui bahwa hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen 50,89 dan 82,56. Dengan hasil ini terdapat peningkatan berpikir kreatif yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

### 2.3. Kerangka Berpikir

Seorang guru dikatakan berhasil dalam mengajar apabila terdapat perubahan dalam diri sendiri setelah proses belajar mengajar berakhir. Jika tidak terdapat perubahan dalam diri siswa setelah proses belajar mengajar selesai maka dapat dikatakan siswa tersebut gagal dalam belajar. Indikator keberhasilan belajar sekarang ini diukur dengan perolehan nilai. Artinya, apabila siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi dari indikator yang harus dicapai setelah proses belajar mengajar maka siswa tersebut dikatakan telah berhasil atau lulus. Sedangkan apabila siswa telah memperoleh nilai yang paling rendah dari indikator yang harus dicapai maka siswa tersebut dikatakan gagal atau belum lulus dalam belajar.

Kurangnya keberhasilan siswa dalam belajar pada dasarnya disebabkan oleh menurunnya motivasi siswa untuk belajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah tugas seorang guru. Oleh karena itu guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas terutama dalam hal pemilihan model-model yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru harus menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang sangat mendukung dan sedang digalakkan dewasa ini adalah pembelajaran berbasis masalah yaitu *Creative Problem Solving*.

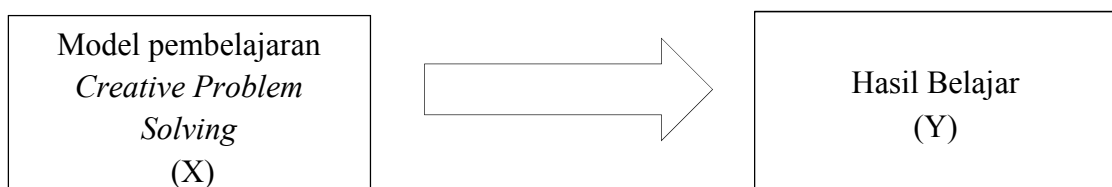
*Creative Problem Solving* merupakan salah satu pendekatan yang dinamis, siswa menjadi lebih terampil sebab siswa mempunyai prosedur intern yang lebih tersusun dari awal. Ada banyak kegiatan yang melibatkan kegiatan kreativitas dalam pemecahan masalah.

Dengan *Creative Problem Solving* siswa dapat memilih dan mengembangkan ide serta pemikirannya. Berbeda dengan hafalan yang sedikit menggunakan pemikiran, *Creative Problem Solving* memperluas proses berpikir. Dengan proses pembelajaran melalui *Creative Problem Solving* akan meningkatkan siswa untuk lebih bisa meningkatkan cara berpikir yang lebih rasional terhadap masalah yang siswa hadapi terutama dalam pembahasan soal.

Secara teoritis penggunaan model *Creative Problem Solving*, guru berusaha meningkatkan aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya penerapan pendekatan *Creative Problem Solving*, diharapkan siswa terlibat aktif dalam belajar. Siswa dilatih untuk melakukan pengamatan, pemecahan persoalan, membuat dugaan dan akhirnya dapat membuat kesimpulan dari hasil temuannya. Dengan demikian dapat diduga bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan penerapan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) lebih baik dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional.

#### 2.4. Paradigma Penelitian

Dalam hal ini penelitian menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah (X), untuk mengetahui seberapa besar peningkatan Hasil Belajar (Y) Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Paradigma Penelitian**  
**(Sumber: Olahan Peneliti)**

**2.5. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving*, maka yang menjadi hipotesis penelitian ini adalah “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 8 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

## **METODE PENELITIAN**

### **3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### **3.1.1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Medan yang beralamat di Jl. Sampali No.23, Pandau Hulu II, Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara.

#### **3.1.2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.

### **3.2. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.2.1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah sekelompok yang memiliki satu atau lebih karakteristik umum yang menjadi pusat penelitian. Menurut Arikunto (2010 : 173) mengatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”.

Berdasarkan pendapat tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan subjek yang diteliti yaitu seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 8 Medan Tahun Ajaran 2020/2021 yaitu berjumlah 108 siswa yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah seluruh siswa 108 orang siswa yakni 36 orang kelas XI IPS 1, 36 orang XI IPS 2, dan 36 orang XI IPS 3.

**Tabel 3.1 Populasi Penelitian**

Kelas	Jumlah siswa (orang)
XI IPS 1	36
XI IPS 2	36
XI IPS 3	36
Jumlah	108

(Sumber : Data Sekolah SMA Negeri 8 Medan)

### 3.2.2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2017:81) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah 72 orang siswa. teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan *Purposive Sampling*.

**Tabel 3.2 Sampel Penelitian**

Kelas	Jumlah siswa (orang)
XI IPS 1 (kelas Kontrol)	36
XI IPS 3 (kelas Eksperimen)	36
Jumlah	72

(Sumber : Diolah oleh penulis)

Berdasarkan tabel sampel penelitian diatas, kelas XI IPS 1 memiliki nilai kriteria ketuntasan maksimum (KKM) ekonomi yang lebih tinggi dibandingkan dengan XI IPS 3. Sehingga kelas XI IPS 1 digunakan penulis sebagai kelas control dan kelas XI IPS 3 digunakan sebagai kelas eksperimen. Perbandingan nilai kriteria ketuntasan maksimum kelas XI mata pelajaran ekonomi semester Ganjil 2020/2021 dapat dilihat pada tabel 3.3

**Tabel 3.3 Perbandingan Ketuntasan Nilai KKM kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 Semester Ganjil 2020/2021.**

Kelas	Yang mencapai KKM	Yang Tidak Mencapai KKM
XI IPS 1 (Kelas Kontrol)	58,33 %	41,67 %
XI IPS 3 (Kelas Eksperimen)	36,11 %	63,89 %

(Sumber: Daftar Nilai Guru Ekonomi XI IPS SMA N 8 Medan)

### 3.3. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

#### 3.3.1. Variabel Penelitian

Variabel (peubah) merupakan konsep atau konstruk yang mempunyai variasi nilai, keadaan, kondisi, atau kategori. Nilai dari variabel inilah yang menjadi pusat perhatian untuk diukur, diuji dan dijelaskan perbedaannya. Dengan kata lain variabel adalah symbol/lambang yang padanya dilekatkan nilai yang berupa angka.

Variabel penelitian ini terbagi atas dua jenis, yaitu : variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwa :

- a. Variabel bebas (X) : Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)
- b. Variabel terikat (Y) : Hasil Belajar Ekonomi

Cara pengumpulan data yang akan dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian dapat dilakukan dengan cara:

1. Pengumpulan data Variabel bebas : dapat dilakukan dengan menggunakan lembar observasi siswa yang terdapat dalam lampiran 4
2. Pengumpulan data Variabel terikat : dapat dilakukan dengan melihat hasil belajar siswa yang dilakukan dengan memberikan test kepada siswa yang berbentuk soal pilihan berganda sebanyak 20 soal yang disebut dengan posttest.

#### 3.3.2. Definisi Operasional



Defenisi operasional merupakan suatu petunjuk tentang bagaimana suatu variabel dapat diukur. Untuk memahami objek permasalahan dalam penelitian ini secara jelas, maka diperlukan pendefinisian variabel secara operasional. Untuk mempermudah pengukuran, maka defenisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada keterampilan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide-ide yang diperoleh untuk diungkapkan serta tidak menghafal. Sehingga ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Dengan CPS siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya
- Hasil Belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

#### **3.4. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat Quasi Eksperimental, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan yang diarahkan pada subjek. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yang akan diberikan perlakuan pengajaran yang berbeda dengan sampel ada dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sedangkan kelas XI IPS 1 akan diberikan pembelajaran dengan metode *konvensional*.

Sebelum penerapan kedua model tersebut, siswa diberikan pretes untuk mengetahui pengetahuan mereka sebelum mendapat perlakuan pembelajaran. Kemudian setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan post test guna mengetahui hasil belajar siswa. Dengan demikian, maka rancangan penelitian ini dibuat sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Rancangan penelitian**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T1	X1	T2
Kontrol	T1	X2	T2

(Sumber : Diolah Oleh penulis)

Keterangan :

T1 : Pre-test

T2 : Post-test

X1 : Perlakuan dikelas eksperimen dengan penggunaan model *Creative Problem Solving*

X2 : Perlakuan dikelas kontrol dengan penggunaan model *konvensional*

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### 1. Observasi

Nasution dalam Sugiyono (2017:226), menyatakan bahwa “Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan”. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

#### 2. Test

Pengumpulan data dilakukan melalui test. Test ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan baik sebelum maupun sesudah pembelajaran yang masing-masing disebut pretest dan posttest. Instrument yang digunakan dalam penelitian

ini adalah hasil belajar siswa yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Tes yang diberikan merupakan soal yang dikutip penulis dari buku paket yang ditentukan pihak sekolah.

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Test**

No	Sub Materi Pokok	Ranah Kognitif				Jumlah
		C1	C2	C3	C4	
1	Pengertian Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi	1,4,13	5			4
2	Unsur-Unsur Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi	15,18	14		8,9	6
3	Fungsi-Bungsi Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi	6,12	20			3
4	Bidang-Bidang Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi	10,11,16	3,		2	4

5	Penerapan Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi	17,19			7	3
Jumlah		13	6		1	20

(Sumber : Diolah Oleh Penulis)

Keterangan :

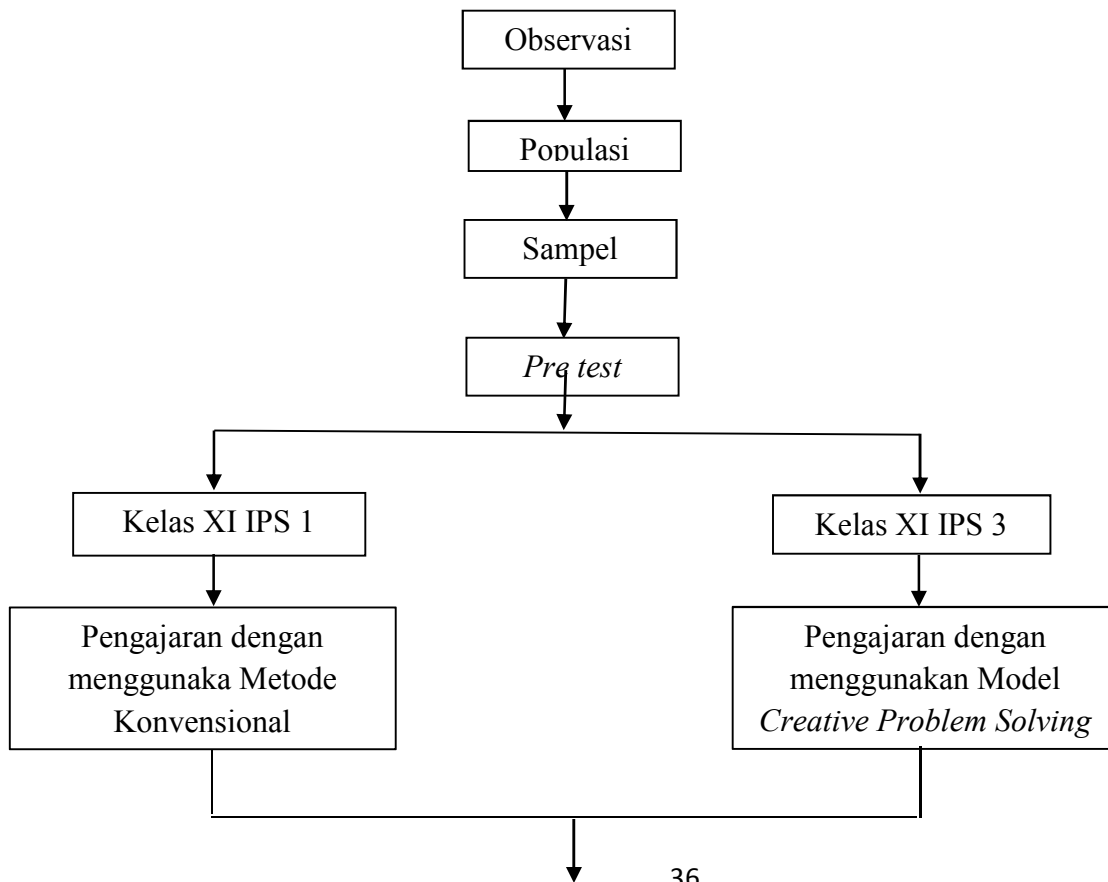
C1 : Pengetahuan/ ingatan

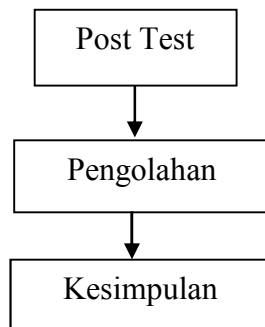
C3 : Aplikasi/Penerapan

C2 : Pemahaman

C4 : Analisis dan Evaluasi

### 3.6 Prosedur Penelitian





**Gambar 3.1 Prosedur Penelitian**

**(Sumber : Diolah Penulis)**

Maka dapat disimpulkan dari skema penelitian, peneliti melakukan tahap-tahap penelitian seperti yang dijelaskan di atas mulai dari tahap awal sampai peneliti mendapatkan hasil.

### **3.7. Jenis Data dan Sumber Data**

#### **3.7.1. Jenis Data**

Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah jenis data kuantitatif, dikatakan kuantitatif karena data tersebut berupa nilai atau angka-angka dari hasil belajar siswa.

#### **3.7.2. Sumber Data**

Sebagai sumber data dalam penelitian ini dapat diperoleh dari hasil belajar siswa melalui tes pada saat proses pembelajaran.

### **3.8. Teknik Analisis Data**

#### **3.8.1. Menghitung Mean dan Standar Deviasi**

Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan teknik analisa data sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata setiap kelas

Menurut Sudjana (2014:67) rumus yang digunakan :

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

di mana :

$\bar{x}$  = Mean (rata-rata)

$\sum X_i$  = Jumlah skor

$n$  = Jumlah Siswa.

## 2. Menghitung standar deviasi dari setiap kelas

Menurut Sudjana (2014: 94) untuk mencari standar deviasi digunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

S = Standar Deviasi

$X_i$  = Harga data

N = Jumlah sampel

### 3.8.2. Uji Normalitas

Sudjana (2014:466) mengatakan bahwa uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dikenal dengan nama uji Lilliefors. Langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut.

a) Pengamatan  $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$  dengan menggunakan

rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

dengan :

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

S = simpangan baku sampel

- b) Untuk tiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$ .
- c) Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(Z_i)$ , maka:

$$S(Z_i), \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- d) Menghitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$ , kemudian tentukan harga mutlaknya
- e) Mengambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini  $L_0$ .

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, maka  $L_0$  dapat dibandingkan dengan harga kritis  $L$  yang diambil dari daftar tabel untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$ , dengan kriteria:

- Jika  $L_0 < L_{\text{tabel}}$  maka sampel berdistribusi normal.
- Jika  $L_0 > L_{\text{tabel}}$  maka sampel tidak berdistribusi normal.

### 3.8.3. Pengujian Hipotesis

Sugiyono (2017:188) menyatakan “Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat”. Jadi penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa. Analisis digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apabila masing-masing variabel berhubungan positif atau negative. Untuk mempermudah penulis dalam mengolah data, maka penulis menggunakan SPSS versi 22.

### 3.8.4. Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana merupakan suatu prosedur untuk mendapatkan hubungan matematis dalam bentuk persamaan antara variabel tak bebas dengan variabel bebas tunggal. Dalam regresi linier sederhana hanya ada satu variabel bebas  $x$  yang dihubungkan dengan variabel tak bebas  $y$ . Persamaan umum regresi sederhana adalah  $Y=a+Bx$  yang diperoleh dengan rumus :

$$b = n \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \qquad a = \frac{\sum Y - b(\sum X)}{n}$$

Dengan menentukan Hipotesis

H<sub>0</sub> : Tidak ada pengaruh secara signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan hasil belajar siswa.

H<sub>a</sub> : Ada pengaruh secara signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan hasil belajar siswa.

Dalam perhitungan untuk menentukan nilai  $a$  dan nilai  $b$ , maka penulis menggunakan SPSS versi 22.