

## **Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2019/2020**

**Desrusnahwaty Saputri**  
e-mail: [desrusnahwatys@gmail.com](mailto:desrusnahwatys@gmail.com)

### **Abstract**

This study aims to improve student learning outcomes. The use of the lecture learning model in computer assembly subjects resulted in students being less active and student learning outcomes were low. To overcome this problem, a study was conducted using the Creative Problem Solving learning model to improve students' understanding in learning. This type of research is Classroom Action Research which was conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementing, and reflecting. The determined success indicator is the average score of the percentage of students' classical completeness in the class reaching  $\geq 75\%$ .

The results showed that there was an increase in student learning outcomes, this is evident from the percentage of student completeness classically from the pre-cycle which was only 42% increased to 61% in cycle I and again increased in cycle II reaching 92%. Based on the results of research and discussion it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes after the application of the Creative Problem Solving (CPS) learning model in the subject of computer assembly basic competencies to understand computer assembling procedures.

**Keywords:** Student Learning Outcomes, Creative Problem Solving, Computer Assembly

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran ceramah pada mata pelajaran perakitan komputer mengakibatkan siswa kurang aktif dan hasil belajar siswa rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut diadakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu rata-rata skor persentase ketuntasan klasikal siswa di kelas mencapai  $\geq 75\%$ . Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari persentase ketuntasan siswa secara klasikal dari pra siklus yang hanya sebesar 42% meningkat menjadi 61% pada siklus I dan kembali meningkat pada siklus II mencapai 92%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) mata pelajaran perakitan komputer kompetensi dasar memahami prosedur bongkar pasang computer.

**Kata kunci :** Hasil Belajar siswa, Creative Problem Solving, Perakitan Komputer

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa, dan kehendak), sosialnya dan moralitasnya (Siswoyo, 2008: 17). Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan di dalam kelas. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada kualitas pelaksanaan

proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar di dalam sekolah sangat dipengaruhi oleh kegiatan atau cara dan metode yang digunakan oleh guru. Metode pendidikan adalah cara-cara yang dipakai oleh guru atau sekelompok orang untuk membimbing anak atau peserta didik sesuai dengan perkembangannya ke arah tujuan yang hendak dicapai (Siswoyo,2008: 133).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Negeri 1 Dumai adalah pembelajaran tersebut masih menggunakan model pembelajaran ceramah yang relatif mudah dan sederhana untuk diterapkan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran pada mata pelajaran perakitan komputer siswa cenderung pasif, seperti kurangnya keinginan siswa untuk bertanya, siswa masih merasa kurang percaya diri dalam melakukan praktik, siswa belum berani saat disuruh presentasi di depan kelas untuk memaparkan hasil praktik, kurangnya komunikasi dengan guru maupun teman, sehingga hasil belajar siswa rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata Ulangan Harian sebesar 54,95. Dari 36 siswa hanya 15 atau 42 % siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Dalam menyelesaikan masalah tersebut, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang inovatif yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Kelebihan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah (1) mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, (2) dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, (3) melatih kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah, (4) menumbuhkan kerjasama dan interaksi antar siswa.

Beberapa penelitian tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Restika Maulidina Hartantia (2013) "*Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kimia pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI.IA2 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013*", menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan Afif saefullah (2015). *Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X Tkj Smk Negeri 2 Pekalongan.*", menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan judul "*Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2019/2020*".

## Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas, ditemukan beberapa permasalahan yaitu :

- a. Siswa belum mampu menerima pelajaran dengan baik
- b. Model dan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran yang masih kurang bervariasi (ceramah).
- c. Hasil belajar siswa yang rendah, hal ini dilihat dari nilai UAS yang masih dibawah KKM.
- d. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

## Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini menjadi jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan maka peneliti membatasi masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran perakitan komputer kompetensi dasar memahami prosedur bongkar pasang

komputer dan menyajikan hasil bongkar pasang komputer untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Dumai.

### **Proses Belajar Mengajar**

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang bertujuan. Tujuan tersebut adalah adanya perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Menurut Slameto (2010: 2) bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Majid (2009: 225), belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti bahan yang dipelajari, instrumen, lingkungan, dan kondisi individu yang belajar.

### **Prinsip Belajar**

Prinsip belajar adalah hal – hal yang sangat penting yang menjadi landasan dalam suatu proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Menurut Hamdani (2011: 22), prinsip – prinsip belajar adalah sebagai berikut :

- a. Kesiapan belajar  
Kesiapan belajar siswa baik fisik maupun psikis sangat mempengaruhi kegiatan belajarnya. Siswa yang sudah siap fisik maupun psikis dalam mengikuti proses pembelajaran cenderung akan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.
- b. Perhatian  
Perhatian merupakan salah satu prinsip yang ada dalam proses belajar dan pembelajaran. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajarannya menarik dan sesuai dengan kebutuhan.
- c. Motivasi  
Motivasi adalah dorongan dari dalam diri sendiri untuk melakukan hal tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi siswa.
- d. Keaktifan siswa  
Siswa adalah subjek yang melakukan kegiatan belajar, oleh karena itu dalam kegiatan belajar siswa harus lebih aktif dibandingkan guru. Guru harus mampu untuk memancing keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Mengalami sendiri  
Proses belajar yang dialami sendiri oleh siswa akan menghasilkan pemahaman yang lebih mengenai hal yang dipelajarinya.
- f. Pengulangan  
Dengan memberi latihan dan pengulangan maka siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi.
- g. Materi pelajaran yang menantang  
Materi yang didalamnya terdapat sebuah permasalahan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya suatu permasalahan maka siswa akan tertarik dan tertantang untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- h. Balikan dan penguatan  
Dengan balikan maka siswa akan mengetahui kemampuannya dalam menyelesaikan suatu hal. Penguatan adalah tindakan yang diberikan oleh guru terhadap keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.
- i. Perbedaan individual  
Karakteristik siswa yang berbeda – beda menyebabkan perbedaan kemampuan dan minat belajar dalam suatu kelas. memerlukan perhatian khusus dari guru agar perkembangan siswa tetap berjalan sesuai dengan kemampuannya masing – masing.

## Model Pembelajaran

Model merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Selain itu model juga sering disebut dengan desain yang dirancang sedemikian rupa untuk kemudian diterapkan dan dilaksanakan. Menurut Mills (dalam Suprijono, 2013: 45), bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk atau pola yang digunakan sebagai pedoman oleh seorang guru dalam merencanakan, mengorganisasi, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas sebagai upaya untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

### Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Pepkin (dalam Kusumaningrum, 2009: 5), model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Menurut Munandar (dalam Kusumaningrum, 2009: 15), *Creative Problem Solving* (CPS) meliputi dua konsep, yaitu: 1). CPS merupakan suatu program training yang didisain untuk meningkatkan perilaku kreatif, 2). CPS 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. Tahapan *Creative Problem Solving* menurut *Osborn – Parners* adalah: 1). *Objective finding*, 2). Temukan fakta-fakta (*fact finding*), 3). Tentukan masalah (*problem finding*) 4). Pikirkan macam-macam alternatif (*idea finding*) 5). Mengambil keputusan (*solution finding*) 6). Menentukan tindakan (*acceptand finding*).

### Hasil Belajar

Hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut aspek kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Dumai yang beralamatkan di Jl. Jl. Cut Nyak Dien, Pangkalan Sesai, Dumai Barat, Kota Dumai, Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember - Februari 2020

### Subjek Penelitian

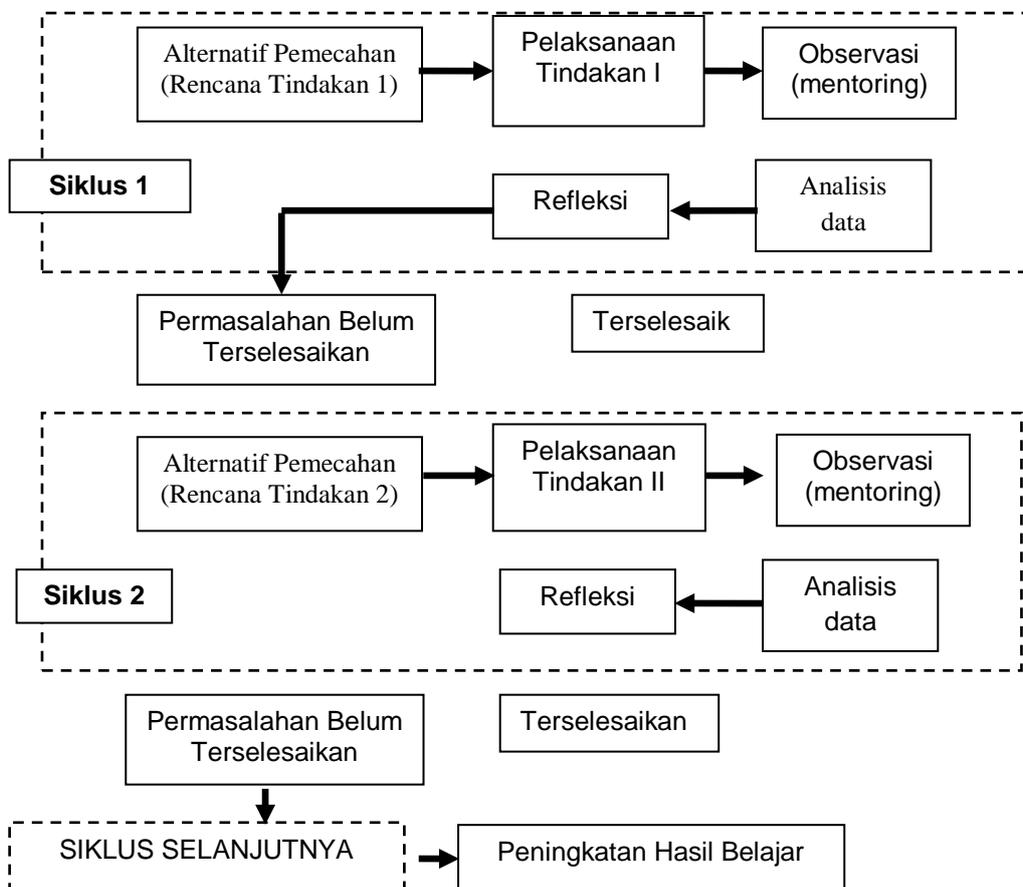
Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Dumai Tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki – laki dan 17 siswa perempuan.

### Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action*

Research), maka data yang diambil berasal dari hasil pengamatan secara langsung terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan siklus tindakan. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini lebih menekankan pada proses yang sedang terjadi dimana pada prosedur kerjanya terdapat tahap refleksi untuk menemukan kendala yang dihadapi dalam proses penelitian dan menemukan pemecahan kendala tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan dua metode yaitu metode kuantitatif dan kualitatif. Digunakannya dua metode ini didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu adanya perubahan dan peningkatan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah (1). Perencanaan (*planning*) (2). Tindakan (*acting*) (3). Pengamatan (*observing*) (4). Refleksi (*reflecting*). Siklus penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut: (Arikunto 2010:137)



**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Proses penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dan masing-masing siklus memiliki empat tahap. Tahap – tahap tersebut adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan sehubungan dengan dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang meliputi identifikasi masalah melalui observasi awal dengan guru bidang

studi, merumuskan masalah, menentukan pemecahan masalah, merencanakan kegiatan pembelajaran, dan membuat perangkat pembelajaran seperti RPP, bahan ajar, lembar observasi, dan alat evaluasi.

b. Pelaksanaan (*acting*)

Pelaksanaan merupakan suatu tindakan kegiatan pembelajaran dengan skenario model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang sudah direncanakan. Kegiatan penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru pengampu.

c. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan merupakan kegiatan mengamati suatu tindakan untuk mengetahui efek dari tindakan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Pengamatan dilakukan dengan lembar menggunakan lembar pengamatan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*.

d. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Dalam tahap ini hasil tes evaluasi (*post test*), pengamatan dikumpulkan dan dianalisa serta disimpulkan. Hasil kesimpulan ini yang nantinya menjadi sebuah refleksi, apakah sudah mencapai kriteria keberhasilan atau belum. Apabila refleksi ini sudah mencapai kriteria keberhasilan maka penelitian dicukupkan. Namun jika belum maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2009: 220). Observasi ini dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tahap observasi ini bertujuan untuk menilai interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan siswa, perhatian siswa terhadap materi, sikap siswa dalam pembelajaran, dan kedisiplinan siswa untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran.

b. Tes

Tes adalah instrumen penelitian yang bersifat mengukur aspek kognitif siswa yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan konsep pada kompetensi dasar Perakitan Komputer dengan cara individu memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan baik secara tertulis (tes tertulis), secara lisan (tes lisan), atau secara perbuatan (tes perbuatan). Metode tes dalam penelitian ini adalah dengan tes uji materi yaitu dengan peserta didik melaksanakan tes uji materi yang diberikan peneliti kemudian dikerjakan oleh siswa.

c. Dokumentasi

Metode dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2010:329). Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai daftar nama-nama siswa yang akan menjadi subjek penelitian, dan mendapatkan data nilai yang kemudian dianalisis dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar. Dokumentasi ini adalah data nilai hasil belajar siswa, silabus, daftar nama siswa, serta gambar-gambar selama proses pembelajaran berlangsung.

### **Instrumen Penelitian**

Setelah perangkat tes selesai disusun, maka soal tersebut perlu diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda dari masing-masing soal tersebut.

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi (Arikunto, 2010: 211). Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 231).

c. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran tes adalah kemampuan tes tersebut dalam menjangkau banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul (Arikunto, 2010: 176). Apabila banyak subjek peserta tes yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi, sebaliknya jika sedikit subjek peserta test yang menjawab dengan benar maka taraf kesukaran soal tersebut rendah.

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai (Arikunto, 2010:177).

### **Teknik Analisis Data**

Analisis yang digunakan yaitu deksripsi analitik yang terdiri dari analisis data kuantitatif dan kualitatif.

a. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang dilakukan dua kali yaitu pada siklus I dan siklus II. Penghitungan skor hasil tes siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S = \frac{R}{N} X 100 \quad (\text{Purwanto, 2009: 112})$$

Keterangan :

S = nilai yang dihadapkan (dicari)

R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes tersebut

b. Analisis data kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mengetahui gambaran tingkat keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Dumai.

Kriteria keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Kriteria keaktifan belajar siswa (Suharsimi, 2009: 35)**

No.	Rentang	Keaktifan Belajar Siswa
1.	80 – 100%	Tinggi Sekali
2.	66 – 79%	Tinggi
3.	56 – 65%	Cukup
4.	40 – 55%	Rendah
5.	< 40%	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini di ambilkan dari pantauan kondisi awal siswa dan kondisi selama penelitian tindakan berlangsung. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Sebelum membahas pada siklus I dan II akan dibahas kondisi awal terlebih dahulu.

### Kondisi Awal

Kegiatan Pra tindakan yang dilakukan pada siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2019/2020 menemukan permasalahan yaitu prestasi belajar siswa rendah, sebagaimana ditunjukkan dalam hasil evaluasi pada pra tindakan.

**Tabel 2 . Hasil Belajar Siswa Pra tindakan kelas X TKJ SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2019/2020**

No	Materi	Rata-Rata Nilai
1	Perakitan Komputer	54,95

Berdasarkan isi Tabel 2. terlihat bahwa nilai pretes kelompok siswa sebelum mendapat perlakuan pembelajaran dengan pendekatan permainan adalah 54,95.

## HASIL PENELITIAN

### Siklus 1

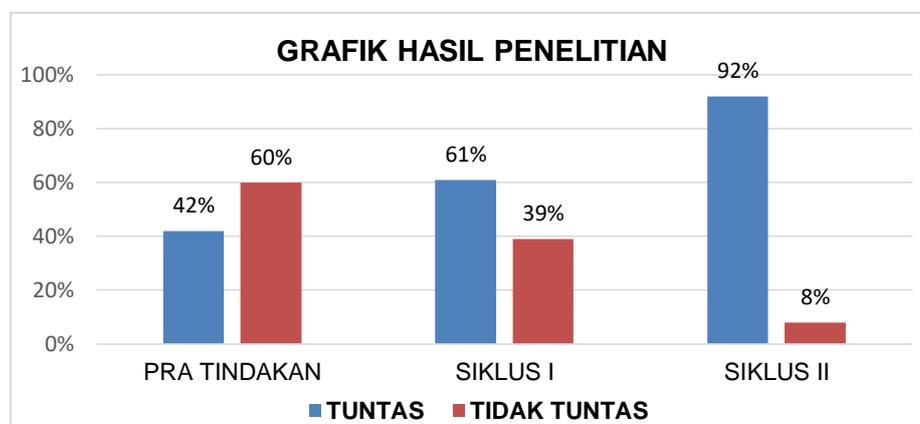
Adapun hasil belajar siswa setelah kegiatan yang diberikan dalam Siklus I dengan menerapkan pembelajaran *creative problem solving* tampak bahwa nilai rata-rata siswa adalah 69,72 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 85. Nilai ketuntasan belajar adalah 70 jumlah siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  sebanyak 22 siswa, yang berarti 61,1% dari sejumlah 36

siswa memiliki nilai di atas taraf penguasaan konsep yang diberikan, lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 90 %. Hal ini disebabkan karena siswa masih baru dan asing terhadap metode baru yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Sehingga dapat dikatakan siswa belum banyak memahami tentang konsep pokok bahasan yang dibahas.

### Siklus 2

Hasil nilai evaluasi rata-rata siswa secara individual setelah dilaksanakan siklus 2 adalah 81,1 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95. Data diatas menunjukkan bahwa pada siklus II ini, nilai siswa secara individual mengalami peningkatan, yaitu siswa yang tuntas

sebanyak 33 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa, yang berarti 92 % dari sejumlah 36 siswa memiliki nilai di atas taraf penguasaan konsep yang diberikan. Dari siklus 2 ini dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dari hasil grafik berikut ini.



**Gambar 2: Grafik Hasil Nilai Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Dumai**

### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, sebelum perlakuan diberikan pada masing-masing kelompok, nilai rerata pretes siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran dengan model *creative problem solving* adalah 54,95 dengan presentase 42 %. Setelah siswa diberi perlakuan pembelajaran dengan model *pembelajaran creative problem solving* pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 69,72 atau 61% namun hasil ini belum memenuhi target hasil belajar siswa mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan (TKJ) yaitu  $\geq 75\%$ . Bila dihitung berdasarkan nilai rerata pretes, kelompok siswa yang diberi perlakuan pembelajaran dengan model *creative problem solving* setelah dilaksanakannya siklus ke II mengalami peningkatan rerata hasil belajar sebesar 81,1 dengan presentase 92%.

Berdasarkan hasil pada siklus penelitian tersebut di atas, dapat ditunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Perakitan Komputer antara siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran dengan dibantu model pembelajaran *creative problem solving*. Berdasarkan jbaran tersebut dapat dikatakan bahwa dengan diterapannya model *creative problem solving* ini dapat meningkatkan hasil belajar hal ini tidak terlepas dari, bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan.

Dengan adanya model pembelajaran ini siswa akan lebih aktif memecahkan masalah yang dibagikan bersumber dari kehidupannya sehari-hari. Kelebihan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah (1) mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, (2) dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, (3) melatih kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah, (4) menumbuhkan kerjasama dan interaksi antar siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.", menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. (Malisa et al., 2018; Rosmia et al., 2012). Kelebihan model ini secara tidak langsung berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Penerapan pembelajaran *creative problem solving* memberikan peningkatan yang lebih baik pada perolehan hasil belajar Perakitan computer dari pada penerapan pembelajaran dengan metode lainnya.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di uraikan sebelumnya dapat di simpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata Pelajaran Perakitan Komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan

persentase ketuntasan klasikal hasil tes evaluasi siswa dari kondisi pra siklus dengan 42 % dengan rata-rata 60,9 meningkat menjadi 61% dengan rata-rata 69,7 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 92% dengan rata-rata 81,1 pada siklus II.

## SARAN

Diharapkan dapat sebagai bahan rujukan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi maupun mata pelajaran lain sehingga siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi juga dapat meningkat, sehingga disarankan guru untuk dapat lebih kreatif dalam memberikan latihan- latihan sehingga siswa terbiasa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusumaningrum, Valensia. 2009. Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Jurusan Multimedia Kelas X Semester 1 SMK Negeri 1 Blora Pada Materi Pokok Membuat Program Macromedia Flash. *Skripsi*. Semarang : FIP UNNES.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Saifullah, Afif. 2015. *Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X Tkj Smk Negeri 2 Pekalongan*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.
- Siswoyo, Dwi, Suryati S, T. Sulistyono, Achmad Dardiri, L. Hendrowibowo, Arif Rohman. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suwarna, Moch. Slamet, Setya Raharja, Satunggalna, Barkah Lestari, I Made Sukarna, Sri Winarni, Prihadi. 2005. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta : Tiara Wacana.