

## Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar TIK Di SMP Negeri 4 Bukittinggi

Hennysya Putri<sup>1✉</sup>, Zulfani Sesmiarni<sup>2</sup>, Supratman Zakir<sup>3</sup>, Wedra Aprison<sup>4</sup>, Hari Antoni Musril<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

[mhennysyap@gmail.com](mailto:mhennysyap@gmail.com)

### Abstract

The aim of this research is to determine the results of the influence of the Creative Problem Solving (CPS) learning model on students' ICT learning outcomes in class VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi. The hypothesis in this research is "There is an influence of the Creative Problem Solving (CPS) learning model on student learning outcomes in ICT learning in class VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi. This type of research is experimental with quantitative research methods with this research design using Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study were all students in class VIII of SMP Negeri 4 Bukittinggi consisting of 9 classes where there were an average of 30 students/class. Sampling was carried out randomly, namely using a simple random sampling method which had previously been tested for normality, homogeneity and similarity of averages on population data. The samples in this research were students from class VIII-F as the experimental class and class VIII-G as the control class. Research data on student informatics learning outcomes was obtained from the final test. The students' final test results data from both normal and homogeneous distribution classes are similar. Meanwhile, the results of the final test analysis using the Paired Sample T Test obtained a Sig (2-tailed) value of 0.000, which means the value is  $<0.05$ , meaning it is rejected and accepted. It can be concluded that "there is a significant influence of the Creative Problem Solving (CPS) learning model on student ICT learning outcomes in class VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi

Keywords: creative problem solving (CPS), learning outcomes, learning models, ICT learning

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap hasil belajar TIK siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi. Hipotesis dalam penelitian ini adalah "Terdapat pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK di kelas VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi. Jenis penelitian penelitian ini adalah eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif dengan Desain penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi yang terdiri dari 9 kelas dimana terdapat rata-rata siswa 30 orang/kelas. Pengambilan sampel dilakukan secara acak yaitu menggunakan metode *simple random sampling* yang sebelumnya sudah dilakukan uji normalitas, homogenitas dan kesamaan rata-rata pada data populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-G sebagai kelas kontrol. Data penelitian hasil belajar informatika siswa diperoleh dari tes akhir. Data hasil tes akhir siswa dari kedua kelas berdistribusi normal dan homogeny mempunyai kesamaan. Sedangkan hasil analisis tes akhir menggunakan Uji Paired Sampel T Test diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilainya  $< 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa "terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap hasil belajar TIK siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi.

Kata Kunci: creative problem solving (CPS), hasil belajar, model pembelajaran, pembelajaran TIK.

*Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### 1. Pendahuluan

Pengaruh merupakan suatu perasaan yang ada atau timbul dari seseorang atau benda yang biasanya dikaitkan dengan pembentukan watak, kepercayaan, maupun perbuatan seseorang, pengaruh ini umumnya bisa berupa hal yang dikaitkan dengan kehidupan

ataupun dengan pendidikan. Hal ini juga mencakup pada peningkatan kualitas belajar yang dimiliki [1].

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, dan sebagainya, dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu

peserta didik agar dapat belajar dengan baik, dari pembelajaran ini juga mencakup banyak strategi adapun strategi yang digunakan dalam pembelajaran [2]. Setelah guru mengetahui strategi pembelajaran yang akan digunakan, guru juga harus mengetahui model pembelajaran apa yang akan digunakan untuk membangun strategi yang sudah disusun sebelumnya.

Pembelajaran Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru [3]. Salah satu model pembelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah model *Creative Problem Solving* (CPS) [4].

Model pembelajaran *CPS* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan seperti memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan pemilihan model pembelajaran *CPS* dalam proses pembelajaran dikarenakan pertama karena *CPS* termasuk kedalam model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik, dimana yang menjadi pusat pembelajaran adalah peserta didik (*student centered*) sehingga dianggap mampu mengaktifkan peserta didik [5]. Kedua, model pembelajaran *CPS* dapat digunakan pada peserta didik dengan kemampuan intelektual yang beragam. Ketiga, model pembelajaran *CPS* tidak hanya terbatas pada tingkat pengenalan, pemahaman dan penerapan sebuah informasi, melainkan juga melatih peserta didik untuk dapat menganalisis suatu masalah dan memecahkannya. Keempat, model pembelajaran *CPS* mudah dipahami dan diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan dan tiap materi pembelajaran [6].

Pembelajaran menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya masing-masing. Pembelajaran dilakukan antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Oleh karena itu, guru mempunyai peran yang sangat penting terhadap keberhasilan peserta didik. Yang perlu diingat adalah, guru tidak sebatas transfer ilmu dari sumber belajar kepada peserta didik, namun guru berfungsi lebih dari itu, yaitu harus mampu membuat peserta didik mengembangkan potensinya [7].

Dalam konsep ini saya juga mengambil satu mata pelajaran yang menjadi pokok kesulitan yakni mata pelajaran TIK di SMP Negeri 4 Bukittinggi, karena banyak dari siswa yang kurang memahami mata pelajaran tersebut. Selain itu, TIK juga menjadi mata pelajaran yang sangat diminati oleh siswa. Hanya saja siswa merasa kesulitan ketika melakukan praktek di laboratorium karena mata pelajaran ini harus didukung dengan kemampuan komputasional sedangkan siswa di SMP Negeri 4 Bukittinggi belum sepenuhnya memiliki kemampuan komputasional. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran informatika di kelas [8].

Bukan hanya itu saja kendala lainnya datang dari para siswa dimana banyak dari siswa yang kurang mengungkapkan kesulitan apa yang mereka alami pada saat pembelajaran TIK berlangsung sehingga banyak yang tertinggal dalam pemahaman materi oleh teman-temannya yang lain dan juga menghambat waktu pada saat jam pembelajaran karena guru harus terfokus pada siswa yang kurang mengerti atau siswa yang membutuhkan kusus (ABK) dan siswa lainnya sering terabaikan, begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan hasil observasi dalam proses pembelajaran TIK di kelas diketahui bahwa pembelajaran disekolah masih berpusat pada guru dimana komunikasi yang terjadi saat proses pembelajaran hanya berjalan satu arah ketika proses pembelajaran berlangsung, guru lebih banyak menjelaskan materi pada peserta didik dan kurang adanya komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik sehingga banyak peserta didik yang terjebak saat proses pembelajaran berlangsung [9]. Atas dasar hal tersebut, kemampuan berfikir kreatif serta sikap kreatif peserta didik belum terlihat baik saat proses pembelajaran berlangsung untuk itu penelitian melakukan studi pendahuluan untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif dan sikap kreatif peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran CPS kepa siswa di SMP Negeri 4 Bukittinggi dalam proses pembelajaran TIK di kelas dan ditunjang juga dengan penggunaan media pembelajaran laboratorium virtual agar dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pemecahan masalah. Tahapan pemecahan masalah dapat terarah dan fokus pada permasalahan dengan menumukan data dan masalah yang akan diselesaikan. Penemuan data permasalahan dalam pembelajaran penyelesaian masalah yang efektif dengan berbantuan media pembelajaran, media berfungsi sebagai media visual untuk berdiskusi memecahkan masalah.

## 2. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan model eksperimen. Menurut Sugiono (2010) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh yang lain lakukan tertentu terhadap kondisi yang terkendalikan [10]. Desain penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*, dimana dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol). Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran dengan metode ceramah [11].

Sampel dari penelitian ini sebanyak 60 siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi yang terdiri dari dua kelas. Dimana Kelas VIII- F sebagai kelas eksperimen dan Kelas VIII-G sebagai kelas kontrol dari keseluruhan kelas VIII yang menjadi populasi dalam penelitian ini. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dengan cara pengambilan yang lazim digunakan [12].

Sebelum sampel dipilih, sebelumnya data populasi dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata agar data populasi berdistribusi normal. Setelah keseluruhan data normal, barulah dilakukan pengambilan sampel acak.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu berupa tes hasil belajar yang terdiri dari pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan skor 1, sedangkan jawaban yang salah akan mendapatkan skor 0. Rubrik penilaian sebagai berikut [13] :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai} \times 100}{\text{Skor maksimal}} \quad (1)$$

Sebelum soal diberikan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan analisis butir soal dengan cara melakukan uji validitas, uji reliabilitas, daya beda soal dan indeks kesukaran soal. Berikut hasil analisis butir soal tes yang peneliti lakukan dengan bantuan Software IBM SPSS Statistic Versi 26 yaitu sebagai berikut:

### 2.1 Uji Validitas Butir Soal

Validitas menunjukkan seberapa tepat tes dalam mengukur materi dan perilaku yang diinginkan. Tes dianggap valid jika benar-benar mengukur hal yang seharusnya diukur Suatu instrument dikatakan valid jika hasil perhitungan (*r hitung*) lebih besar dari nilai tabel (*r tabel*) [13]. Pada penelitian ini soal tes terdiri dari 20 soal yang diujikan kepada 60 siswa (N) dengan

$df = 60 - 2 = 58$ ,  $\alpha = 0.05$  maka diperoleh  $r_{tabel} = 0.2542$ . Berdasarkan hasil analisis menggunakan Software IBM SPSS diperoleh hasil validasi dari ke 20 item soal dengan nilai *r hitung* > 0,2542 yang artinya semua soal memiliki kategori valid.

### 2.2 Uji Reliabilitas Butir Soal

Uji reliabilitas instrumen adalah proses untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen tes atau pertanyaan dapat memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan. Reliabilitas mengukur tingkat kestabilan atau kekonsistenan hasil pengukuran dari waktu ke waktu [14]. Dalam penelitian ini, reliabilitas diukur menggunakan alat ukur *Cronbach's Alpha* yang dibantu dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics Versi 26. Suatu soal dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > 0.06 (Ghozali, 2016)[15]. Berdasarkan hasil analisis, nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh dengan melakukan analisis sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Reliabilitas Butir Soal

Cronbach's Alpha	N of Items
.679	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen soal pada tabel diatas diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0.679 yang artinya  $0.679 > 0.6$ , sehingga instrument soal yang dirancang sudah reliabel. Hasil ini memberikan keyakinan bahwa kegiatan penelitian dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

### 2.3 Indeks Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran soal merupakan cara untuk menilai sejauh mana tingkat kesulitan suatu pertanyaan soal. Jika tingkat kesukaran suatu soal seimbang atau proporsional, itu menandakan bahwa soal tersebut dianggap baik.

Berikut pengkategorian kriteria indeks kesukaran soal [16]:

Tabel 2. Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Nilai P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Perhitungan indeks kesukaran peneliti lakukan dengan bantuan software IBM SPSS Statistic versi 26 dan diperoleh rata-rata soal memiliki tingkat kesukaran yang Mudah.

### 2.4 Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal mengukur kemampuan suatu pertanyaan untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Pengujian ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas pertanyaan dalam mengidentifikasi perbedaan antar siswa. Berikut pengkategorian kriteria daya pembeda soal yaitu [17]:

Tabel 3. Kriteria Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Klariikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

Proses pengolahan data perbedaan pertanyaan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 26. Berdasarkan hasil uji daya beda butir soal yang telah dilakukan diketahui bahwa 20 butir soal memiliki daya beda soal berada pada kategori yang cukup.

Setelah analisis butir soal selesai dilakukan, selanjutnya soal tes *pretest* dan *posttest* dapat diberikan kepada kelas eksperimen yaitu VIII-F dan kelas kontrol yaitu VIII-G. Selanjutnya setelah data diperoleh, dilakukan teknik analisis data yang terdiri dari uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, serta melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t yaitu Uji Paired Smapel T- Test.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 4 Bukittinggi kelas VIII-G merupakan kelas eksperimen dan kelas VIII-F sebagai kelas kontrol. Dari penelitian tersebut, diperoleh data hasil belajar informatika siswa kelas VIII-G yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran *Creativ Problem Solving* dan hasil belajar siswa kelas VIII-F yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Data analisis yang dilakukan maka didapatkan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Informatika Kelas VII

	N	Max	Min	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	30	10	90	49.83	21.053
Post-Test Eksperimen	30	50	100	77.50	16.751
Pre-Test control	30	27	85	55.13	17.218
Post-test control	30	50	95	76.33	12.590
Valid N	30				

Sumber: Pengolahan data IBM SPSS Statistic V.26 for Windows

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu nilai pretest sebesar 49,83 dan nilai posttest sebesar 77,50 yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* berdiferensiasi, sedangkan diketahui nilai rata-rata hasil belajar yang terdapat di kelas kontrol yaitu nilai pretest sebesar 55,13 dan nilai posttest sebesar 76,33 yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

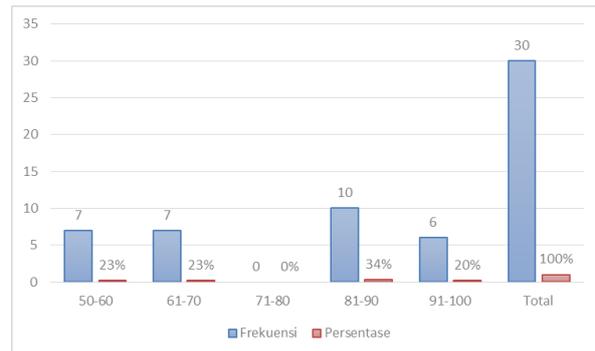
Data yang diolah dalam penelitian ini merupakan nilai akhir / posttest yang diperoleh dari perhitungan rata-rata, standar deviasi dan variasi data nilai siswa kedua kelas yakni kelas VIII-G sebagai kelas eksperimen dan

kelas VII-F sebagai kelas kontrol di SMP Negeri 4 Bukittinggi.

Tabel 5. Nilai Kelas Eksperimen

Interval Kelas	Frekuensi	Presentase
50 – 60	7	23%
61 – 70	7	23%
70 – 80	0	0%
81 – 90	10	34%
91 – 100	6	20%
Total	30	100%

Tabel 5 menjelaskan bahwa nilai dengan frekuensi paling banyak yaitu ada 10 orang siswa yang memiliki nilai antara rentang 81 -90 sebesar 34%.



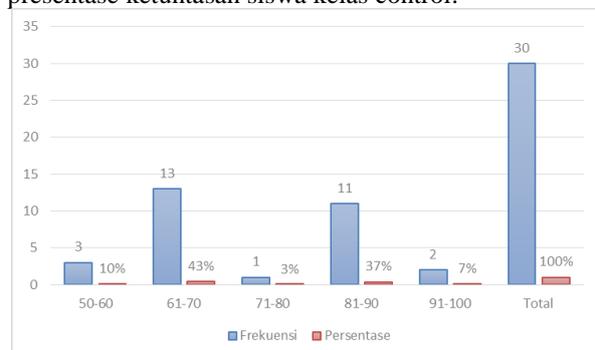
Gambar 1. Diagram Persentase Ketuntasan Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 6 berikut menjelaskan interval nilai pada kelas kontrol, dimana ada sebanyak 11 orang siswa yang nilainya berada pada rentang 81 – 90 yaitu sebesar 37% dan ini merupakan frekuensi terbanyak dari jumlah siswa yang ada.

Tabel 6. Nilai Kelas Kontrol

Interval Kelas	Frekuensi	Presentase
50 – 60	3	10%
61 – 70	13	43%
70 – 80	1	3%
81 – 90	11	37%
91 – 100	2	7%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 6, maka berikut ini diagram presentase ketuntasan siswa kelas kontrol:



Gambar 2. Diagram Persentase Ketuntasan Siswa Kelas Kontrol

Dengan deskripsi data dan melihat tabel tersebut, dapat dilihat bahwa rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Akan tetapi

untuk melihat apakah perbedaan tersebut cukup berarti atau tidak maka akan dilakukan uji statistic.

### 3.2 Analisis Data

Analisis data tes hasil belajar dilakukan dengan menentukan uji normalitas tes hasil belajar pada kedua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. kemudian dilakukan uji homogenitas varians, selanjutnya melakukan uji hipotesis. setelah dilakukan uji hipotesis maka ditarik kesimpulan tentang hasil belajar siswa yang dilakukan pada kedua kelas sampel.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk hasil uji normalitas data pst-test siswa dihitung dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS Versi 26*. Jika pada tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* nilai *Asymp.Sig.(2-tailed) > 0,05* maka data penelitian berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed) < 0,05* maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Adapun uji Normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 7. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.13593432
Most Extreme Differences	Absolute	.086
	Positive	.086
	Negative	-.045
Test Statistic		.086
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0.200 > 0,05$  maka dapat disimpulkan nilai residual data berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogeny atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas data tersebut, proses perhitungan dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Versi 26*. Jika nilai Signifikan (Sig.)  $> 0,05$ , maka data tersebut homogeny dan jika nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  maka data tidak homogeny. Berikut hasil analisis data uji homogenitas menggunakan SPSS.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
------------------	-----	-----	------

Hasil	Based on Mean	3.887	1	59	.053
	Based on Median				
	Based on Median and with adjusted df	2.103	1	59	.152
	Based on trimmed Mean	2.103	1	47.46	.154
		3.597	1	59	.063

Sumber: Pengolahan data IBM SPSS Statistic V.26 for Windows

Dengan melakukan transformasi data pada SPSS maka diperoleh uji homogenitas, dari tabel diatas diketahui nilai Signifikan (Sig.) sebesar  $0,053 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Bukittinggi menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* kelas F dan kelas G adalah sama atau homogeny.

#### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Uji Paired Sampel t Test yaitu uji hipotesis statistic inferensial Parametrik (uji beda perbandingan) yang digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara dua sampel yang berpasangan, pada penelitian ini menggunakan tingkat keyakinan 95% dengan taraf nyata 5%. Hasil analisis data menggunakan teknik Paired Sampel t Test Pada kelas dengan Metode Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Model Pembelajaran Konvensional dalam pembelajaran TIK di SMP Negeri 4 Bukittinggi.

Analisis uji hipotesis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic versi 26. Berikut hasil analisis Uji Paired Sampel T Test menggunakan SPSS yaitu:

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sampel T Test

		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Pretest - Hasil Posttest	-24.433	16.348	2.111

		Paired Differences		
95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Lower	Upper			
-28.657	-20.210	-11.577	59	.000

Berdasarkan hasil output “Uji Paired Sampel t Test” pada tabel diatas menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilainya  $< 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ada perbedaan nilai rata-rata antara hasil belajar PreTest dengan PostTest yang artinya perubahan atau pengaruh hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Bukittinggi dalam pembelajaran TIK setelah diterapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa dengan rincian 30 siswa kelas VIII-F dan 30 siswa kelas VIII-G dari 9 kelas dengan jumlah siswa kurang lebih 30orang/kelas yang menjadi populasi dari penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis data tes hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata hasil belajar TIK siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan bahwa rata-rata *pretest* kelas kontrol 49,83 dengan jumlah responden 30 siswa. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* 55,13 dengan jumlah responden 30 siswa. Selanjutnya setelah diberikan *treatment*/perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai *posttest* dengan rata-rata 77,50 untuk kelas eksperimen dan 76,33 untuk kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar TIK siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol walaupun tidak jauh berbeda.

Pembelajaran pada kelas eksperimen ditekankan pada proses keterampilan siswa memecahkan masalah siswa secara aktif didorong untuk terlibat dalam proses pemecahan masalah, membangun pengetahuannya sendiri tentang masalah yang ditemui dalam pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membantu siswa untuk menemukan dan menyelesaikan permasalahan tersebut. Dalam hal ini *learning* yang digunakan di SMP Negeri 4 Bukittinggi adalah pemanfaatan internet dengan menggunakan email belajar.id sebagai media alat bantu yang digunakan dalam penyampaian materi, adapun pemanfaatannya seperti praktik penggunaan *canva*, Penggunaan *Gogle Classroom*, Praktik Penggunaan *gogle* sebagai praktik menggunakan website *wordwoll* yang sudah berada di *gogle*, dan pemahaman lainnya yang memudahkan siswa dalam menerima pelajaran, dikarenakan banyak siswa di SMP Negeri 4 Bukittinggi yang cenderung lebih cepat menangkap ketika praktik dibandingkan dengan teori. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran di kelas eksperimen seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3. Proses Pembelajaran Eksperimen

Dari gambar diatas terlihat proses pembelajaran pada kelas eksperimen dimana guru menggunakan pelaksanaan pembelajaran dengan mendorong siswa aktif dan saling membantu untuk menyelesaikan masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran. Sedangkan guru sebagai fasilitator untuk membantu siswa menemukan ide, membandingkan ide-ide dan membimbing mereka mengambil keputusan tentang ide mana yang lebih baik untuk menjadi solusi dari permasalahan yang ditemui.

Selain itu juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menggunakan uji-t yaitu Uji *Paired Sampel T Test* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic*. Berdasarkan hasil t “Uji Paired Sampel t Test” diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000 yang artinya nilainya  $< 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar *PreTest* dengan *PostTest* yang artinya perubahan atau pengaruh hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Bukittinggi dalam pembelajaran TIK setelah menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

Berdasarkan hasil hitung uji-t tersebut, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol, dan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa terlibat langsung secara aktif dan pembelajaran yang tidak berpusat pada guru sehingga membuat minat siswa dalam belajar tinggi.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap hasil belajar TIK siswakeselas VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi. Dengan menggunakan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *SPSS* pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *Paired-Sampel T Test* dimana diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000 yang artinya

nilainya  $< 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar PreTest dengan PostTest yang artinya perubahan atau pengaruh hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Bukittinggi dalam pembelajaran TIK setelah diterapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa, hal ini terlihat dari semangat siswa melakukan praktik pembelajaran yang sudah disediakan dengan pemanfaatan internet dengan menggunakan email belajar.id sebagai media alat bantu yang digunakan dalam penyampaian materi. Siswa juga tampak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan suasana yang dinamis dan kolaboratif dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

### Daftar Rujukan

- [1] S. D. Cahyani, N. Khoiri, and E. S. Setianingsih, "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," pp. 91–98, 2019.
- [2] I. Terbimbing and T. Hasil, "Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar," vol. 2, 2018.
- [3] U. P. Ganesha, "PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING ( CPS ) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWAPADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS V SD," 2013.
- [4] D. Islamiyah and E. Z. Jamaan, "Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik," *J. Edukasi dan Penelit. Mat.*, vol. 9, no. 4, pp. 35–40, 2020.
- [5] D. Harefa, T. Telaumbanua, M. Sarumaha, K. Ndururu, and M. Ndururu, "Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)," *Musamus J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–18, 2020, <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.2875>
- [6] L. O. Tambunan, "Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Matematis," *JNPM (Jurnal Nas. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 2, p. 362, 2021, <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4630>
- [7] R. Elindra, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Mahasiswa Stkip Tapanuli Selatan," *J. Penelit. dan Pembelajaran MIPA*, vol. Vol. 2, no. No. 2, pp. 1–15, 2017.
- [8] A. T. asyim Alpansyah, *Kuasi Eksperimen Teori dan Penerapan dalam Penelitian Desain Pembelajaran*. Indonesia, 2021.
- [9] L. Mukaromah, E. F. Ningsih, C. Choirudin, and R. Sekaryanti, "Eksperimentasi Model Pembelajaran *Problem Posing* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Materi Lingkaran Berbantu Video Animasi," *J. Penelit. Tindakan Kelas*, vol. 1, no. 1, pp. 46–52, 2023, <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.156>
- [10] Y. Utami, "Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen," *J. Sains dan Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 21–24, 2023, <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>
- [11] Arsyah, R. H., Jalinus, N., Abdullah, R., & Indah Juwita, A. (2022). Implementasi Model *Problem Based Instruction* (PBI) dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa . *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA PADANG*, 9(2), 70–75. <https://doi.org/10.35134/jpti.v9i2.141>
- [12] M. M. Sanaky, "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah," *J. Simetrik*, vol. 11, no. 1, pp. 432–439, 2021, <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- [13] E. Pradita, P. Megawanti, and U. Indraprasta PGRI, "Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta," *Orig. Res.*, vol. 3, no. 80, pp. 109–118, 2023.
- [14] A. Rahmaini and A. N. Taufiq, "Analisis Butir Soal Pendidikan Agama Islam Di SMK N 1 Sedayu Tahun Ajaran 2017/2018 (Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor pada Soal Pilihan Ganda Kelas XI)," *J. Mudarrisuna*, vol. 8, no. 1, pp. 1–24, 2018, [Online]. Available: <https://www.jurnal.arraniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/2787>
- [15] Room, F., & Ina Syam, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Think talk write* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA PADANG*, 11(1), 37–42. <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i1.194>