

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN PADA MATERI KESEJARAHAN
PERUMUSAN UUD 1945 KELAS VII SMP 2 TIGA BINANGA
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh:

Winda Adesti Br Sebayang ¹⁾

Agustinus Laia ²⁾

Rosma Nababan ³⁾

Universitas Darma Agung, Medan ^{1,2,3)}

E-mail:

windasebayang@gmail.com ¹⁾

agustinuslaia@gmail.com ²⁾

rosmanababan63@gmail.com ³⁾

ABSTRACT

This study aims at determining the significant effect of student learning outcomes on the Creative Problem Solving learning model on Civics learning outcomes in the Materials History of the Formulation of the 1945 Constitution in the seventh grade of SMP Negeri 2 Tigabinanga. This type of research is an experimental study whose population is class VII SMP Negeri 2 Tigabinanga for the Academic Year 2021/2022. The research method used in this study were all class VII students in SMP Negeri 2 Tigabinanga as many as 3 classes with a total of 120 students. The research sample was taken 2 classes with random class sampling technique, then class VII-1 was chosen as the experimental class. taught using the Creative Problem Solving learning model and class VII-2 as a control class taught using the direct learning model with a total of 80 students. The instrument used is a test which consists of 20 questions with options (a, b, c, d) which have been previously assessed for validity, reliability, and difficulty of distinguishing power outside the sample. The results of the study obtained that the average value of the pretest control class was 62.8, the average value of the experimental class was 70.5. $t_{count} - t_{table} = 2.67 - 1.99$. Then treated with experimental model and control class with direct learning model, at the end of learning given post test obtained the average values of experimental class 70.5 and control class 62.8. So it can be concluded that there is a significant difference in the learning outcomes of the experimental class students with the control class students where the increase in the experimental class students' learning outcomes is higher than the control class, this means that there is a significant influence on the application of the Creative Problem Solving learning model on the VII grade learning outcomes of the Historical Formulation of the Constitution. 1945.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar PKN pada materi Kesenjarahan Perumusan UUD 1945 kelas vii SMP Negeri 2 Tigabinanga. Jenis penelitian ini adalah eksperimen yang populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 2 Tigabinanga Tahun Ajaran 2021/2022. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang ada di SMP Negeri 2 Tigabinanga sebanyak 3 kelas dengan jumlah siswa 120 orang, Sampel penelitian diambil 2 kelas dengan Teknik pengambilan sampel random class, maka terpilihlah kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan

model pembelajaran Creative Problem Solving dan kelas VII-2 sebagai kelas control yang diajar dengan model pembelajaran langsung dengan jumlah 80 siswa. Instrument yang digunakan adalah test yang berjumlah 20 soal dengan option (a,b,c,d) yang sudah terlebih dahulu di validitas, reliabilitas, dan kesukaran daya beda diluar sampel.

Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest kelas control 62,8, nilai rata-rata kelas eksperimen 70,5. $t_{hitung} - t_{table} = 2,67 - 1,99$. Kemudian diberi perlakuan model eksperimen dan kelas control dengan model pembelajaran langsung, diakhir pembelajaran diberikan post test diperoleh nilai-nilai rata-rata kelas eksperimen 70,5 dan kelas control 62,8. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas control dimana peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control, ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving terhadap hasil belajar kelas VII materi Kesejarahan Perumusan UUD 1945.

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

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran dengan tujuan utama sebagai Pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional. Pkn merupakan Pendidikan demokrasi, Pendidikan moral, social, dan masalah Pendidikan politik. Tujuan PKN berdasarkan buku pedoman guru PPKn kurikulum 2013 T Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ditingkat Sd/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

Dengan demikian, pendidikan dapat membantu mengarahkan siswa menjalani kehidupan sebagai makhluk beragama dan makhluk sosial dengan baik. Kehidupan yang demikian dapat mewujudkan peradaban bangsa yang cerdas dan bermartabat. Banyak faktor penyebab yang terjadi munculnya permasalahan pendidikan, diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti kesehatan, cacat tubuh, intelegensi, perhatian, minat, bakat dan kepribadian. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang muncul dari luar

diri siswa, salah satunya adalah faktor kondisi lingkungan keluarga. Pendidikan tidak hanya diberikan di sekolah atau di dalam ruangan namun pendidikan mampu diberikan pada lingkungan seorang anak terutama keluarga. Dimana keluarga adalah lingkungan pertama bagi anak, keluarga juga dikatakan sebagai penghubung dengan sekolah sebagai tempat belajar seorang anak atau siswa.

Guru sebagai pelaksana pendidikan harus menjalankan perannya dalam mewujudkan cita-cita nasional. Untuk menunjang keprofesionalannya, guru mempunyai kewajiban untuk turut serta dalam pelaksanaan inovasi pada proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran tertentu seperti *Creative Problem Solving*.

Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Zahra, 2012). Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus creative siswa dalam mempelajari PPKn sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal, baik dari proses maupun hasil belajarnya.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving*

(CPS) adalah metode pembelajaran yang memusatkan pada keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan dapat digunakan dalam mata pelajaran PPKn untuk hasil belajar yang lebih baik. Melihat fenomena siswa- siswi kelas VII SMP Negeri 2 Tigabinanga menganggap PPKn adalah pelajaran yang membosankan sehingga mengakibatkan hasil belajar di SMP Negeri 2 Tigabinanga tersebut belum mengalami perubahan yang lebih baik. Terutama dalam pemahaman konsep dan pemecahan masalah. Siswa kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya karena aktivitas pembelajaran lebih banyak didominasi guru dibandingkan dengan siswa, Sebagian besar siswa terbiasa menghafal, mencatat tanpa dibarengi dengan pengembangan kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah. Inilah yang menjadi kendala yang dihadapi oleh guru SMP Negeri 2 Tigabinanga adalah bagaimana penerapan model pembelajaran yang dapat diterapkan sehingga hasil belajar siswa meningkat terkhusus pada mata pelajaran PPKn. Kenyataan yang terjadi di SMP Negeri 2 Tigabinanga tentang hasil belajar menjadi kendala dengan nilai rata-rata yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Kondisi seperti itulah yang turut memberikan andil terhadap rendahnya kemampuan memecahkan masalah yang mempengaruhi kreatifitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru harus bisa menemukan cara yang baik untuk mengatasi hal tersebut dengan menentukan dan menetapkan suatu model pembelajaran yang tepat karena penggunaan model yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan sehingga banyak waktu pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan model menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas serta situasi kelas.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian. Menurut Slameto (2016:16) "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya. Berdasarkan kutipan di atas peneliti menyimpulkan belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon bawaan.

Menurut jurnal Rosma Nababan,dkk yang berjudul Hubungan Perhatian OrangTua Dengan Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas X MIA 1 SMA GKPI Padang Bulan Medan Semester Ganjil 1 T.A 2020/2021. Menurut hasil penelitian bahwa proses belajar terjadi dengan cepat dan efektif jika ada motivasi. Motivasi belajar pada anak dapat dibangun ketika terjadi proses belajar mengajar disekolah maupun lingkungan keluarga. Dari permasalahan yang telah disebutkan diatas, terdapat dua permasalahan yang sangat menonjol yaitu kurangnya perhatian orang tua dan motivasi belajar siswa rendah.

b. Prinsip-Prinsip Belajar

Agar aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah pada upaya peningkatan potensi siswa secara kompherensip, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yang bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Menurut Aunurrahman (2012:114), beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai prinsip-prinsip belajar dalam proses

pembelajaran yaitu :

1. Prinsip Perhatian dan Motivasi , untuk menumbuhkan perhatian diperkuat adanya motivasi. Sejumlah hasil belajar menunjukkan bahwa belajar pada umumnya meningkat jika anak memiliki motivasi yang kuat untuk belajar
2. Prinsip Keaktifan ,memberi kesempatan dan peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk beraktivitas dalam proses pembelajaran
3. Prinsip Keterlibatan Langsung, belajar harus dilakukan langsung oleh siswa secara aktif , baik individua tau kelompok untuk memecahkan masalah dan guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator
4. Prinsip Pengulangan , mengajar pada hakikatnya adalah membentuk suatu kebiasaan ,sehingga melalui pengulangan-pengulangan siswa akan terbiasa melakukan sesuatu dengan baik sesuai sesuia dengan perilaku yang diharapkan
5. Prinsip Tantangan, prinsip tantangan bagi siswa adalah tuntutan dimilikinya kesadaran pada diri siswa akan adanya kebutuhan untuk selalu memperoleh ,memproses, dan mengolah pesan . Selain itu ,siswa juga harus memiliki keingintahuan yang besar terhadap segala permasalahan yang dihadapinya.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Slameto (2016 : 54) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari,meliputi :

- 1.Faktor Internal meliputi hal-hal berikut
 - a. faktorjasmaniah yaitu faktor Kesehatan ,sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan dan bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Agar seseorang dapat

belajar dengan baik harus mengusahakan Kesehatan badannya

- b. Faktor psikologis yaitu meliputi hal-hal berikut seperti intelegensi, perhatian,minat, bakat,motif, kematangan dan kesiapan
2. Faktor Eksternal meliputi hal-hal berikut
 - a. Faktor keluarga yaitu faktor yang berasal dari orangtua , bagaimana cara orangtua mendidik anaknya. Orangtua yang tidak memperhatikan sama sekali kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar kan mengakibatkan anak ketinggalan dan malas belajar sehingga hasil belajar yang didapatkan tidak memuaskan bahkan mungkin gagal dalam studynya
 - b. Faktor sekolah yaitu yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar,kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran waktu sekolah, standar Pendidikan, alat pelajaran waktu sekolah,metode belajar dan tugas sekolah
 - c. Faktor masyarakat , faktor masyarakat yang memepengaruhi perkembangan hasil belajar anak seperti kegiatan siswa dalam masyarakat baik itu kegiatan social maupun kegiatan keagamaan,masa media, teman bergaul , bahkan juga bentuk kehidupan dimasyarakat.

2. Hasil Belajar PKn

a. Pengertian Hasil Belajar PKn

Salah satu tolak ukur yang menjadi keberhasilan dalam mengajar adalah hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes peserta didik, lembar penilaian efektif dan psikomotor. Hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah hasil evaluasi yang

dilakukan oleh guru terhadap keberhasilan rencana dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Menurut Purwanto (2017:54) “ Hasil belajar adalah hasil yang ingin dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan Pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan Pendidikan”.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar siswa Anderson(2018:21) dalam kegiatan belajar memiliki berbagai jenis diantaranya yaitu meliputi .

1) Keterampilan

Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai kreativitasnya secara maksimal.

2) Pengetahuan

Pengetahuan merupakan dasar bagi semua kegiatan belajar. Kegiatan belajar pengetahuan termasuk ranah kognitif yang mencakup pemahaman terhadap suatu pengetahuan , perkembangan kemampuan dan keterampilan berfikir.

3) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari

4) Analisis , mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik

c. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar menurut Trianto (2014:51) adalah untuk menilai hasil dari pencapaian kompetensi peserta didik untuk mengetahui seberapa besar kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang sudah di berikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran ,serta untuk mengetahui kesulitan belajar yang di alami oleh peserta didik.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Istani dan Pulungan (2015:28) faktor-faktor yang memepengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang sedangkan faktor elstern adalah faktor yang ada dari luar individu.

A. Faktor Internal , meliputi :

- a) Sikap terhadap belajar, sikap merupakan kemampuan memberikan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu, yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu, mengakibatkan terjadinya sikap menerima,menolak,atau mengabaikan.
- b) Motivasi belajar, kematangan dan kesiapan diperlukan dalam proses belajar mengajar tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar proses belajar mengajar tidak akan tidak efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan psikologis, upaya belajar sukar berlangsung.
- c) Konsentrasi belajar, konsentrasi belajar merupakan memusatkan perhatian pada belajar
- d) Mengolah bahan belajar, mengolah bahan belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa
- e) Menyimpan perolehan hasil belajar ,menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan.
- f) Menggali hasil belajar yang tersimpan , menggali hasil belajar

yang tersimpan merupakan proses pengaktifan pesan yang telah diterima.

- g) Kemampuan berprestasi, kemampuan berprestasi merupakan suatu puncak proses belajar, pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajarnya.
- h) Rasa percaya diri siswa, rasa percaya diri siswa timbul karena keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil.
- i) Intelegensi dan keberhasilan belajar, intelegensi merupakan suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah serta berpihak baik dan bergaul dengan lingkungan secara efisien.

B. Faktor Eksternal , meliputi :

- a) Guru sebagai Pembina siswa belajar
- b) Prasarana dan sarana pembelajaran
- c) Kebijakan penilaian
- d) Lingkungan social siswa disekolah
- e) Kurikulum sekolah
- f)

3. Model Pembelajaran

a. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

- 1) Pengertian Model Pembelajaran Creative Problem Solving

Adapun yang dimaksud dengan Model Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Dian Agustina(2014:21). Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Pada masalah ini siswa tidak tahu bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Ada banyak kegiatan

yang melibatkan kreativitas pemecahan masalah , seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan penulisan yang kreatif. Banyak model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran Creative Problem Solving . model pembelajaran CPS merupakan segala cara yang dikerahkan oleh siswa dalam berpikir kreatif dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif. Model Pembelajaran Creative Problem Solving menurut Pepkin (Masnur Muslich,2011:221) adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan siswa pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan pada diri siswa. Penggunaan model Creative problem Solving pada pembelajaran, siswa diharapkan dengan suatu pertanyaan kemudian siswa memecahkan masalah dengan memilih dan mengembangkan tanggapannya terhadap masalah tersebut. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, tetapi menekankan pada keterampilan memecahkan masalah dan memperluas proses berpikir. Model pembelajaran CPS merupakan segala cara yang dikerahkan oleh siswa dalam berpikir kreatif dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif.

- 2) Langkah-langkah Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) menurut Pepkin (Dewi 2008:30)

- a) Klarifikasi Masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan

- b) Pengungkapan Pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah

c) Evaluasi dan Pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah

d) Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Setiap model ataupun metode pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan. (Yuyu Yuliati, 2019 : 35)

3) Kelebihan Model Pembelajaran Creative Problem Solving

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

2. Kegiatan belajar lebih menarik sebab tidak terikat di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas sehingga tidak membosankan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

3. Bahan pengajaran lebih dihayati dan dipahami oleh siswa sebab teori disertai oleh praktek.

4) Kekurangan Model Pembelajaran Creative Problem Solving

1. Menuntut sumber dan sarana belajar yang cukup, termasuk waktu yang lebih panjang dibandingkan model pembelajaran lain untuk kegiatan belajar siswa.

2. Jika kegiatan belajar tidak terkontrol oleh guru, maka kegiatan belajar bisa membawa resiko yang merugikan siswa, misalnya kegiatan belajar tidak optimal karena sikap tak acuh siswa.

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

5) Langkah-langkah Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

4. Model Pembelajaran Langsung

1) Pengertian Model Pembelajaran

Langsung

Model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Arends dalam Trianto 1997). Menurut teori belajar social Albert Bandura dalam Woollfolk (1995:221) bahwa seseorang dapat mudah belajar melalui pengamatan dan meniru perilaku orang lain atau modeling. Berdasarkan teori tersebut, agar keterampilan pengambilan keputusan dapat dikuasai siswa maka perlu ada contoh nyata melalui pemodelan. Salah satu ciri-ciri model pembelajaran langsung adalah adanya pemodelan atau pendemonstrasian tentang materi yang bersifat procedural yang dilakukan oleh guru dan ditunjukkan kepada siswa.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Langsung

Menyampaikan Tujuan dan Menyiapkan Siswa, tujuannya untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk berperan serta dalam pembelajaran itu. (Woolfolk 1995:221)

3. Tujuan Model Pembelajaran Langsung menurut Kardi (Nur 2000)

Untuk mengetahui kemampuan pengambilan keputusan siswa, untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran dan untuk mengetahui aktifitas siswa dalam pembelajaran.

4. Kelebihan Model Pembelajaran Langsung

Menurut Muhammad Fathurohman (2015:167), kelebihan model pembelajaran langsung yaitu:

a. Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan

informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan focus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.

b. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit siswa yang berprestasi rendah

c. Model pembelajaran direct instruction menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini. Dengan ceramah dapat bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam Menyusun dan menafsirkan informasi, serta untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa, termasuk contoh-contoh yang relevan dan hasil-hasil penelitian terkini .

d. Model pembelajaran langsung dapat memberi tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori dan observasi. Dengan ini memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.

e. Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.

5. Kelemahan Model Pembelajaran Langsung

1. Dalam model pembelajaran langsung sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman , gaya belajar ,atau ketertarikan siswa

2. Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan social dan interpersonal mereka

3. Karena guru memainkan peran pusat

dalam model ini , kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap , berpengetahuan ,percaya diri, antusias, siswa dapat menjadi bosan , teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat

4. Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula dan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi aktif

5. Jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa , siswa akan kehilangan perhatian 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.

3. METODE PELAKSANAAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tigabinanga tahun ajaran 2021/2022 yang di laksanakan pada bulan Juni-Agustus 2021. populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dengan jumlah 120 siswa yang ada di SMP Negeri 2 Tigabinanga. Sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 80 orang dengan teknik pengambilan sampel pilih.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif karena terdapat perlakuan (*treatment*). Jenis eksperimen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* atau sering disebut istilah Quasi Eksperimental. Dimana desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *true experimental* yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Tabel 1. Desain Penelitian

Sampel	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Kelas Eksperimen	T ₁	X ₁	T ₂
Kelas Kontrol	T ₁	X ₂	T ₂

Keterangan :

T₁ : Pemberian tes awal (pre-test)
 T₂ : Pemberian tes akhir (post-test)
 X₁ : Perlakuan dengan model *Creative Problem Solving* tipe pencarian informasi
 X₂ : perlakuan dengan model pembelajaran ekspositori

Adapun instrument yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar sebanyak 20 soal yang sudah dilakukan validitas terdahulu. Untuk menguji validitas test, penulis menggunakan rumus korelasi proct moment

$$xy = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

X = skor dari tes pertama (instrument A)
 Y = skor dari tes kedua (instrument B)
 XY = hasil lali skor X dengan Y untuk setiap responden

Untuk menguji realibitas tes digunakan rumus Kuder dan Richardson, (Arikunto,2011:100)

$$r_{11} = \frac{2 r^{1/2} \cdot 1/2}{1 + r^{1/2} \cdot 1/2}$$

keterangan:

r_{1 1} = reliabilitas tes
 r^{1/2} · 1/2 = indeks korelasi antara dua kriteria pengujian adalah test reliabel jika r_{1 1} > rtabel

Untuk menentukan tingkat kesukaran masing-masing item test digunakan rumus (Arikunto 2011:208) sebagai berikut

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran Test
 B = Banyaknya yang menjawab benar

JS = Jumlah responden

Menentukan daya beda masing-masing item tes dengan rumus (Arikunto 1999:213) yaitu

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan Rumus :

D = Daya Pembeda
 BA = Jumlah benar pada kelompok atas
 BB = Jumlah benar pada kelompok bawah
 JA = Jumlah siswa pada kelompok atas
 JB = Jumlah siswa pada kelompok bawah

C. Teknik Analisis Data

1. Deskripsi Data Penelitian

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t dengan menggunakan uji dua pihak. Data yang diperoleh dengan terlebih dahulu mencari rata-rata hasil belajar dan standar deviasi. Kemudian diuji persyaratan untuk mengetahui apakah data mendistribusi normal dan homogen. Setelah data terkumpul, maka hipotesis peneltian dapat diuji:

1. Data yang diperoleh dari masing-masing kelas diperiksa distribusi normal data.
2. Menentukan nilai rata-rata dan simpangan baku untuk menentukan nilai rata-rata digunakan rumus (Arikunto, 2010:94):

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata nilai hasil belajar siswa
 Σxi = jumlah nilai total
 N = jumlah sampel

Sedangkan simpangan baku digunakan rumus(Arikunto,2017;299):

$$S = x = \frac{\sqrt{n\Sigma xi^2 - (\Sigma xi)^2}}{n(n-1)}$$

Keterangan :

S = simpangan
 N = banyaknya jumlah siswa

$\sum xi$ = jumlah total

Uji ini mengetahui apakah populasi distribusi normal atau tidak . Uji normalitas data menggunakan lilifors dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Data hasil belajar $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$$

Keterangan; X = nilai rata-rata

S = simpangan baku

- b. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang.

$$F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$$

- c. Selanjutnya dihitung porposi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i , jika porposi ini dinyatakan oleh S (Z_i) maka $S(Z_i) = \text{banyaknya } \frac{Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_i}{n}$

- d. Menghitung selisih F (Z_i)-S(Z_i) kemudian tentukan harga mutlak

- e. Mengambil harga mutlak yang paling besar dari selisih tersebut yang disebut dengan L_0 . Bandingkan dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$

- f. Untuk kenormalan data, maka dibandingkan antara L_0 dengan nilai kritis L pada uji litiefors, kriteria penelitian jika $L_0 < L$ maka data berdistribusi normal. Jika $L_0 > L$ maka data tidak berdistribusi normal.

Untuk menghitung data homogenitas atau tidak maka digunakan uji homogenitas (uji homogenitas dua varians) digunakan rumus (Sugiyono, 2018:266) yaitu :

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan: S_1^2 = varians terbesar nilai siswa kelas eksperimen

S_2^2 = varians terbesar nilai siswa kelas control

Kriteria pengujian adalah tolak H_0 data pre-test dan post-test berasal dari populasi.

4. HASIL dan PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pemberian pretest diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran Creative Problem Solving adalah 70,5 dan Kelas Kontrol diperoleh nilai rata rata 62,8.

Tabel 2. Data Nilai Pretest Sesuai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai Pretest	frekuensi	Rata-Rata Nilai
1	12	4	70,5
2	18	7	
3	24	7	
4	29	9	
5	35	8	
6	41	5	
7	12	5	
8	18	6	
9	24	8	
10	29	8	
11	35	7	
12	41	6	
Jumlah		80	

Tabel 3.Data Nilai Pretest Siswa Kelas Kontrol

No	Nilai Pretest	Frekuensi	Rata-Rata Nilai
1	12	5	62,8
2	18	6	
3	24	8	
4	29	8	
5	35	7	
6	41	6	
Jumlah		40	

Data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran creative problem solving dan kelas kontrol model pembelajaran langsung , maka diketahui

nilai rata-rata yakni untuk kelas eksperimen diperoleh 70,5 sedangkan kelas kontrol 62,8. Data kedua kelas pada posttest juga tertera pada tabel.4.3 dan tabel 4.4 dibawah ini

Tabel 4. Data nilai posttest siswa kelas eksperimen

No	Nilai Post test	frekuensi	Rata-Rata Nilai
1	47	3	70,5
2	53	4	
3	59	4	
4	65	5	
5	71	6	
6	76	7	
7	82	5	
8	88	4	
9	94	2	
Jumlah		40	

Tabel 5. Data Nilai Post test Siswa Kelas Kontrol

No	Nilai Post test	frekuensi	Rata-Rata Nilai
1	41	3	62,8
2	47	5	
3	53	5	
4	51	6	
5	65	7	
6	71	5	
7	76	4	
8	82	3	
9	88	2	
Jumlah		40	

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini dimana diketahui bahwa nilai rata-rata siswa kelas VII PKn materi Kesejarahan Perumusan UUD 1945

dengan menerapkan model pembelajaran Creative Problem Solving adalah 70,5 termasuk kategori nilai baik. Walaupun ada responden memberikan hasil belajar kategori tetap yakni dengan nilai dibawah

50 tidak menjadi penghalang diterimanya hipotesis dalam penelitian ini. Creative Problem Solving model pembelajaran yang menekankan kepada keterampilan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide-ide yang diperoleh untuk diungkapkan serta dihafal. Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang siswa masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan. Dan siswa mampu menyatakan urutan Langkah-langkah pemecahan masalah yang artinya siswa dapat membuat Langkah-langkah proses pemecahan masalah dengan memperkirakan keadaan konteks soal. Serta model Creative Problem Solving mempunyai tujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar pada hasil belajar, keaktifan dan keterampilan berpikir dan proses siswa.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan yakni sebagai berikut : Hasil belajar Pkn siswa kelas VII Pkn pada materi Kesejarahan Perumusan UUD1945 yang diajarkan dengan penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving memperoleh nilai rata-rata 70,5. Hasil belajar pembelajaran langsung siswa kelas VII Pkn pada materi Kesejarahan Perumusan UUD 1945 yang diajarkan dengan penerapan pengajaran Model Langsung memperoleh nilai rata-rata 62,8. Ada pengaruh yang signifikan penerapan model pengajaran pembelajaran Creative Problem Solving terhadap hasil belajar siswa Pkn dengan materi Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Materi Kesejarahan Perumusan UUD 1945 Kelas VII Smp Negeri 2 Tigabinanga Tahun Ajaran 2021/2022 yakni sebesar 70,5

6. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto.S 2010. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta

Aunurrahman.S 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Agustina Dian.2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving CPS Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Siswa*

Eveline dan Hartini Nara 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta

Kardi , Soeparman dan Mohammad Nur.2000. *Pengajaran Langsung* Osborn, A.F/1979. *Applied Imagination: Principles and procedurs of creative problem solving*.New York : Scribner's

Miftahul Huda, 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta

Nur, Mohamad. 2008. *Model pengajaran langsung*, Departemen Pen Nasional

Zahra. .2012 *Creatife Problem solving*. Jakarta: Erlangga

Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif*. Bandung,

Sudjana, 2018. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung. Remaja Rosdakarya

Slameto 2016. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta. Penerbit Rineka Cipta

[https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/civiceducation/article/view/1035/870\(29/07/2021\)](https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/civiceducation/article/view/1035/870(29/07/2021))

Ketentuan Format:

Lay out	: 2 Colums
Font	: Cambria
Size	: 11pt
Space	: Single
Number of Page	: Min 6, Max 11.