



KEEFEKTIFAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI KELAS XI MULTIMEDIA SMK BAGIMU NEGERIKU SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

**Oleh
Ilham Aulia Rohman
1102414019**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fotografi Kelas XI Multimedia Smk Bagimu Negeriku Semarang” karya

Nama : Ilham Aulia Rohman

NIM : 1102414019

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan disidang panitia ujian skripsi Jurusan kurikulum dan Teknologi Pendidikan, pada :

Hari :

Tanggal :

Semarang, 2019

Mengetahui

Ketua Jurusan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, likely belonging to the supervisor, is written over the text.

Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 195501011986011001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Keefektifan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fotografi Kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang" karya,

Nama : Ilham Aulia Rohman

NIM : 1102414019

Program Studi : Teknologi Pendidikan

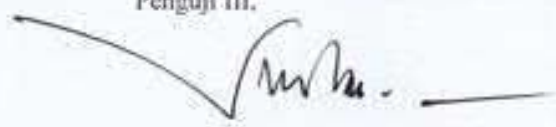
Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pada hari Selasa, Tanggal 16 Juli 2019

Ketua,

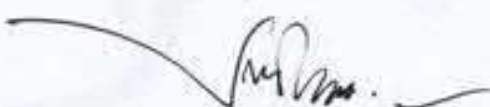
Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001
Penguji I.



Dra. Nurussa'adah, M.Si.
NIP. 195611091985032003
Penguji II.

Penguji III.


Drs. Sukirman, M.Si.
NIP. 195501011986011001

Semarang, 2019
Sekretaris,


Drs. Sukirman, M.Si.
NIP. 195501011986011001
Penguji II.


Drs. Wardi, M.Si.
NIP. 196018031987031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fotografi Kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang” ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 2019

Yang membuat pernyataan,



Ilham Aulia Rohman

NIM. 1102414019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- “Hakikat hidup bukanlah apa yang kita ketahui, melainkan apa yang kita kerjakan, apa yang paling mengakar di hati, jiwa dan inti kehidupan kita”
(Emha Ainun Nadjib)
- Terus Berusaha dan Terus Bahagia

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Bapak, ibu, dan adik yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan semangat setiap saat.
- ❖ Sedulur lanang yang selalu memberikan semangat.
- ❖ Keluarga besar Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya Rombel 1 Angkatan 2014 yang selalu memberikan dukungan.
- ❖ Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- ❖ Almamater Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Aulia Rohman, Ilham. 2019. “Keefektifan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fotografi Kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Sukirman, M.Si

Kata Kunci : Keefektifan, Model *Creative Problem Solving*, Hasil Belajar

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang belum optimal dikarenakan guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah keefektifan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fotografi materi pengoperasian kamera digital. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan *one group pretest posttest design only design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang tahun pelajaran 2018/2019. Subyek penelitian ini adalah siswa XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku yang dipilih dengan teknik *sampling purposive* dengan cara *total sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Berdasarkan hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji *N-Gain*. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar sebesar 0,56 termasuk pada kategori sedang. Dengan hasil tersebut, maka pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik karena adanya peningkatan hasil belajar. Sehingga model *Creative Problem Solving* pada kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian berdasarkan hasil uji *paired sample t test* dengan program SPSS, dapat dilihat bahwa output dari data *pretest* dan *posttest*. Untuk nilai *pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar yakni 32,8, sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 70,84. Jumlah responden atau siswa yang dijadikan sampel sebanyak 25 orang siswa. Kemudian diketahui bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fotografi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta ridho-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fotografi Kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang”. Skripsi ini terselesaikan dengan adanya bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Sukirman M. Si, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, kritik dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal dalam penyusunan skripsi.

6. Kepala SMK Bagimu Negeriku Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
7. Pihak SMK Bagimu Negeriku Semarang yang membantu peneliti dalam proses penelitian dan pengambilan data.
8. Siswa kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang yang telah membantu proses penelitian.
9. Orang tua yang tidak henti-hentinya mendoakan, senantiasa mendukung, memberikan semangat, nasihat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan. Serta Adik-Adik yang selalu memberikan semangat serta spirit inspirasi.
10. Keluarga besar mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2014 khususnya Rombel 1 yang selalu memberikan semangat selama masa perkuliahan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi.
11. Semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Penegasan Istilah	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Pengertian Belajar	15
2.2 Hasil Belajar	16
2.3 Konsep Pembelajaran	20
2.4 Keefektifan	21
2.5 Model Pembelajaran	24
2.6 Model <i>Creative Problem Solving</i>	30
2.7 Kerangka Berpikir	34
2.8 Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN	37

3.1	Desain Penelitian	37
3.2	Tempat dan Lokasi Penelitian	38
3.3	Populasi dan Sampel	39
3.3.1	Populasi	39
3.3.2	Sampel	39
3.4	Variabel Penelitian	40
3.4.1	Variabel Bebas	40
3.4.2	Variabel Terikat	40
3.5	Tahap Penelitian	40
3.5.1	Tahap Persiapan	40
3.5.2	Tahap Pelaksanaan	41
3.6	Metode Pengumpulan Data	41
3.6.1	Observasi	42
3.6.2	Tes	42
3.6.3	Dokumentasi	43
3.7	Instrumen Penilitan	43
3.7.1	Soal Tes	44
3.8	Teknik Analisis Data	45
3.8.1	Validitas Soal Uji Coba	45
3.8.2	Reliabilitas Soal Uji Coba	46
3.8.3	Tingkat Kesukaran	47
3.8.4	Daya Pembeda	48
3.9	Prosedur Penelitian	49
3.9.1	Tahap Penelitian	49
3.9.2	Tahap Persiapan	49
3.9.3	Tahap Pelaksanaan	50
3.9.4	Tahap Akhir	50
3.10	Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		53

4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Uji Prasyarat Nilai <i>Pretest</i>	57
4.1.2 Uji Prasyarat Nilai <i>Posttest</i>	57
4.2 Peningkatan Hasil Belajar	59
4.2.1 Data <i>Pretest</i>	59
4.2.2 Data <i>Posttest</i>	59
4.2.3 Uji <i>T-Test</i>	60
4.3 Efektivitas Model <i>Creative Problem Solving</i>	62
4.3.1 Uji <i>N-Gain</i>	62
4.4 Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	56
Tabel 4.2 Normalitas Data <i>Pretest</i>	57
Tabel 4.3 Normalitas Data <i>Posttest</i>	58
Tabel 4.4 Data Nilai <i>Pretest</i>	59
Tabel 4.5 Data Nilai <i>Posttest</i>	60
Tabel 4.6 Uji Independent Sample <i>T-Test</i>	61
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	38

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	71
Lampiran 2. Soal Uji Coba.....	72
Lampiran 3. Jawaban Soal Uji Coba.....	78
Lampiran 4. Data Kelas Uji Coba.....	79
Lampiran 5. Data Kelas Eksperimen	80
Lampiran 6. Analisis Butir Soal	81
Lampiran 7. Validitas Butir Soal	82
Lampiran 8. Taraf Kesukaran	83
Lampiran 9. Daya Pembeda	84
Lampiran 10. Silabus	85
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	87
Lampiran 12. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i>	98
Lampiran 13. Soal <i>Pretest</i>	99
Lampiran 14. Jawaban Soal <i>Pretest</i>	104
Lampiran 15. Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i>	105
Lampiran 16. Soal <i>Posttest</i>	106
Lampiran 17. Jawaban Soal <i>Posttest</i>	111
Lampiran 18. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	112
Lampiran 19. Hasil Uji Normalitas Data	113
Lampiran 20. Hasil Keluaran Uji <i>T-Test</i>	114
Lampiran 21. Uji Peningkatan Hasil Belajar	115
Lampiran 22. Profil Sekolah	116
Lampiran 23. Dokumentasi	118
Lampiran 24. Surat Telah Melakukan Penelitian	121

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sistematis untuk membawa bangsa ke arah yang lebih baik dengan memberikan pengetahuan, keterampilan, maupun segala sesuatu yang mampu menumbuh kembangkan potensi yang ada dalam setiap diri individu dengan sebaik mungkin. Hal tersebut senada dengan apa yang diungkapkan Munib (2013: 21) mengenai tujuan pendidikan, yaitu untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang mengamanatkan Pemerintah Negara Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional. Hal tersebut dijelaskan lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 yang menyebutkan sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi Manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Zainal Arifin (2014:14) menjelaskan untuk mencapai visi, misi dan tujuan pendidikan nasional harus ada alat yang disebut dengan kurikulum. Dengan demikian kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, sekaligus merupakan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum sebagai alat dapat diwujudkan dalam bentuk program, yaitu kegiatan dan pengalaman belajar yang harus dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Program tersebut harus dirancang secara sistemis, logis, terencana dan sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat dijadikan acuan bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Kedudukan ini sekaligus menunjukkan peran strategis kurikulum dalam pendidikan baik pendidikan formal, pendidikan non formal maupun pendidikan informal, pada setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat kita lihat bahwa mengembangkan kemampuan merupakan salah satu hal yang harus dikedepankan dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan kemampuan yang lebih baik setiap individu akan mampu melakukan segala sesuatunya dengan baik. Pada saat ini banyak kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena proses belajar di dalam kelas yang begitu-begitu saja, sehingga siswa merasa jenuh untuk belajar. Oleh karena itu sekarang banyak digunakan model dalam pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah-sekolah. Hal ini dilakukan mengatasi kejenuhan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas diri siswa.

Indonesia telah mengalami perubahan kurikulum dari masa ke masa. Perubahan kurikulum di Indonesia dimulai sejak tahun 1947, yaitu kurikulum

sederhana (1947-1964), pembaruan kurikulum (1968-1975), kurikulum berbasis keterampilan proses (1984 dan 1994), dan kurikulum berbasis kompetensi (2004 dan 2006). Kurikulum yang saat ini berlaku di Indonesia adalah kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2013/2014. Titik tekan Kurikulum 2013 adalah peningkatan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pembelajaran lebih bersifat tematik integratif dalam semua mata pelajaran.

Perubahan kurikulum didasari beberapa kelemahan yang ditemukan dalam KTSP 2006 (diadaptasi dari materi sosialisasi Kurikulum 2013) adalah sebagai berikut:

1. Isi dan pesan – pesan kurikulum masih terlalu padat, ditunjukkan dengan banyaknya mata pelajaran dan materi yang keluasan dan kesukarannya melampaui tingkat perkembangan usia anak
2. Kurikulum belum mengembangkan kompetensi secara utuh sesuai dengan visi, misi dan tujuan pendidikan nasional.
3. Kompetensi yang dikembangkan lebih didominasi oleh aspek pengetahuan, belum sepenuhnya menggambarkan pribadi siswa (pengetahuan, keterampilan dan sikap)
4. Berbagai kompetensi yang diperlukan sesuai dengan perkembangan masyarakat seperti pendidikan karakter, kesadaran lingkungan, pendekatan

dan model pembelajaran konstruktivistik, keseimbangan *soft skills* dan *hard skills*, serta jiwa kewirausahaan, belum terakomodasi didalam kurikulum.

5. Kurikulum belum peka dan tanggap terhadap perubahan sosial yang terjadi pada tingkat lokal, nasional maupun global.
6. Standar proses pembelajaran belum menggambarkan urutan pembelajaran yang rinci sehingga membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam dan berujung pada pembelajaran yang berpusat pada guru.
7. Penilaian belum menggunakan standar penilaian berbasis kompetensi, serta belum tegas memberikan layanan remediasi dan pengayaan secara berkala.

Beberapa sekolah di Indonesia telah mengadopsi kurikulum internasional untuk diterapkan dan dikombinasikan dengan kurikulum nasional. Salah satu kurikulum yang diadopsi yaitu kurikulum dari negara maju seperti Kurikulum Singapura. Selama beberapa tahun terakhir, Singapura teridentifikasi sebagai salah satu negara dengan sistem pendidikan terbaik di dunia (Ismunandar, 2014 : 9).

Supaya merangsang minat belajar sekaligus mempermudah belajar memahami materi pembelajaran demi tercapainya hasil belajar yang memuaskan, diperlukan model pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif dalam proses belajar mengajar dilembaga-lembaga pendidikan, baik formal maupun non formal merupakan salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang optimal, di samping guru yang profesional dan adanya saran dan prasarana yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar tersebut.

Sekolah Menengah Kejuruan Bagimu Negeriku Semarang memiliki tujuan sebagaimana sekolah pada umumnya, salah satunya mendidik siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir aktif dan kreatif serta menanamkan jiwa yang berkarakter. Berdasarkan observasi yang dilakukan didapat data yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas XI jurusan multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang pada mata pelajaran fotografi masih kurang. Hal ini sangat menghambat jurusan multimedia di SMK Bagimu Negeriku dalam menciptakan lulusan yang berkompoten dalam bidang multimedia khususnya fotografi.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang setelah terjadinya proses belajar. Anni (2009: 85) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Suprijono dalam Thobroni dan Mustofa (2011:22) menyatakan bahwa, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Hasil belajar yang rendah dapat terlihat pada pencapaian rata-rata nilai siswa yang masih mendekati nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu pada tahun ajaran 2015/2016 nilai rata-rata siswa 70,32 dengan KKM 70, tahun ajaran 2016/2017 nilai rata-rata siswa 70,35 dengan KKM 70 dan yang terakhir tahun ajaran 2017/2018 nilai rata-rata 70,34 dengan KKM 70 (Sumber : Dokumen Guru jurusan multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang).

Fotografi sendiri merupakan gabungan dari teknologi dan seni (Giwanda, 2004:2-3), dalam konteks ini fotografi merupakan salah satu mata pelajaran yang

diselenggarakan di SMK Bagimu Negeriku Semarang khususnya jurusan Multimedia. Di era digital seperti sekarang pengetahuan tentang fotografi sangat diperlukan, tentunya di dunia kerja sangat dibutuhkan seorang ahli fotografi untuk memasarkan produk dengan visual yang baik. Sekolah yang menyelenggarakan mata pelajaran fotografi harus memperhatikan proses pembelajarannya, teori dan praktik harus sangat sejalan demi tercapainya pemahaman siswa pada mata pelajaran tersebut.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang disebabkan oleh suatu permasalahan dalam model pembelajaran. Model pembelajaran yang cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah pada proses penyampaian materi tanpa ada ruang bagi siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan berkeinginan untuk langsung terjun praktek tanpa memahami teori yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini membuat pengetahuan siswa tentang fotografi sangat terbatas.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh A.J. Soehardjo, mata pelajaran fotografi diorientasikan pada tujuan belajar atau hasil belajar. Tujuan hasil belajar dalam mata pelajaran fotografi meliputi tiga ranah kemampuan (kompetensi), kognitif (pengenalan), afektif (sikap/nilai perasaan). Adapun bahan ajar yang dilaksanakan dalam pembelajaran Fotografi terdiri dari bahan ajar teori dan bahan ajar praktek. Bahan ajar teori terdiri dari pengetahuan fotografi, dan bahan ajar praktek terdiri dari berkarya fotografi yang merupakan implementasi dari teori. Maka dari itu proses penyampaian materi harus semenarik mungkin. Supaya siswa dapat aktif berfikir dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Seiring dengan adanya kemajuan di bidang pendidikan dan pengajaran serta kebutuhan akan tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan, berbagai upaya yang dilakukan oleh individu maupun lembaga-lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan, sehingga bermunculan model- model baru yang digunakan di lembaga pendidikan baik formal maupun non formal.

Penggunaan model dalam kegiatan pembelajaran akan menciptakan suasana yang menyenangkan, membuat siswa merasa senang, hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal, serta dapat menumbuhkembangkan cara berpikir siswa. Ada berbagai macam model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan cara atau strategi yang kreatif. Lestari dan Yudhanegara (2015:65), bahwa model *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran penyelesaian masalah dengan teknik yang sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam upaya menciptakan solusi permasalahan dengan cara yang kreatif dan imajinatif sehingga mendorong siswa untuk lebih terampil dan kreatif.

Sebuah model pembelajaran akan dikatakan baik dan efektif manakala bisa mengantarkan pada tercapainya sebuah tujuan yang telah direncanakan. Begitu juga dengan proses pembelajaran fotografi, model pembelajaran yang sangat baik dan efektif akan berpengaruh kuat terhadap proses pembelajaran, sehingga tercapainya

sebuah keberhasilan dalam pembelajaran fotografi. Penerapan model *Creative Problem Solving* dimaksudkan untuk menunjang dan membantu mempermudah para siswa dalam pembelajaran fotografi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muliartini, Adnyawati dan Wahyuni (2013) di Singaraja, Bali yang memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dimana pada siklus I ketuntasan klasikal siswa adalah sebesar 54,8% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan sebanyak 35,5% menjadi 90,3%. Rata-rata respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran tergolong positif yaitu sebesar 46,9%.

Penelitian serupa dilakukan oleh Rohmawati dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung" bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh dengan diterapkannya model *Creative Problem Solving* dengan media visual antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru. Dalam penelitian ini terdapat beberapa perbedaan, diantaranya; lokasi dan subjek penelitian, materi yang digunakan, dan menggunakan media visual.

Pada pembelajaran fotografi di SMK Bagimu Negeriku Semarang, berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fotografi masih kurang efektif dalam pembelajaran fotografi, sehingga siswa masih

merasa kesulitan dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan berdampak pada nilai hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan model pembelajaran pada proses pembelajaran. Pada penelitian-penelitian yang sudah dilakukan, model pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konseptual pembelajaran siswa. Kemudian, berdasarkan ulasan diatas yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap pemahaman konseptual pembelajaran siswa. Maka peneliti ingin meneliti keefektifan Model *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui suatu penelitian tentang **KEEFEKTIFAN MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI KELAS XI MULTIMEDIA SMK BAGIMU NEGERIKU SEMARANG.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam mata pelajaran fotografi.
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
5. Penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas XI Jurusan Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang yang menggunakan model *Creative Problem Solving* pada proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keefektifan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fotografi kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana keefektifan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran fotografi di SMK Bagimu Negeriku Semarang. Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini adalah :

1. Menganalisis keefektifan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fotografi kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan gambaran bagi semua pihak dalam dunia pendidikan, maupun masyarakat umum, khususnya bagi pengembang pendidikan, guru dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas berfikir siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta meningkatkan inovasi desain pembelajaran yang semakin efektif. Lestari dan Yudhanegara (2015:65), model *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran penyelesaian masalah dengan teknik yang sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam upaya menciptakan solusi permasalahan dengan cara yang kreatif dan imajinatif sehingga mendorong siswa untuk lebih terampil dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada sekolah. Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan serta dapat dijadikan evaluasi yang dianggap positif untuk perbaikan proses kegiatan

pembelajaran kedepannya, baik dari segi teori, model pembelajaran, maupun media yang digunakan, serta dapat menjadi tolak ukur kedepannya.

b. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Manfaat penelitian bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan diantaranya, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi suatu bekal ilmu yang positif, terutama bagi pengembang kurikulum. Karena pada dasarnya model ini merupakan salah satu inovasi yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran yang sedang menjadi *trend* perkembangan kurikulum di Indonesia.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kemampuan mengajar serta penggunaan model pembelajaran yang efektif. Sekaligus menjadi bahan inovasi pembaruan penemuan model pembelajaran yang semakin sesuai dengan karakteristik siswa.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti, dapat menjadi pengalaman yang sangat berharga dan dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* serta menambah kemampuan peneliti dalam mengevaluasi model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di sekolah SMK Bagimu Negeriku Semarang.

1.7 Penegasan Istilah

1. Keefektifan

Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Pembelajaran yang efektif menurut H. Udin Syaefudin Sa'ud dalam pengantar buku "Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global" karya Mulyono, bahwa apabila kegiatan mengajar dapat mencapai tujuan, yaitu siswa belajar meraih target sesuai dengan kriteria target pada perencanaan awal (Mulyono, 2012: 7).

Trianto (2009: 20) menjelaskan bahwa efisiensi dan keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk mengetahui keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila antara komponen input, proses, output saling mendukung dan saling menunjang ke arah pencapaian tujuan.

2. Model *Creative Problem Solving*

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan cara atau strategi yang kreatif. Lestari dan Yudhanegara (2015:65), model *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran penyelesaian masalah dengan teknik yang sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan

dalam upaya menciptakan solusi permasalahan dengan cara yang kreatif dan imajinatif sehingga mendorong siswa untuk lebih terampil dan kreatif.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang setelah terjadinya proses belajar. Anni (2009: 85) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Suprijono dalam Thobroni dan Mustofa (2011:22) menyatakan bahwa, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka perubahan tingkah laku. Hamalik (2013: 37) menyatakan bahwa, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Syah (2007: 68) berpendapat bahwa, belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sadirman (2006:20) menyimpulkan bahwa, belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya dan belajar akan lebih baik kalau subjek belajar mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Berbagai pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang.

Berdasarkan dari berbagai pendapat mengenai belajar tersebut maka dapat dikatakan belajar adalah suatu proses yang dialami oleh seseorang untuk

menuju suatu perubahan yang positif dalam interaksinya dengan lingkungan. Jika seseorang mengalami proses belajar maka orang tersebut harus mengalami perubahan kearah yang lebih baik sebagai akibat proses belajarnya.

Tidak semua perubahan yang terjadi pada diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi pada aspek kematangan, pertumbuhan, ataupun perkembangan tidak termasuk perubahan dalam arti belajar. Perubahan tingkah laku yang termasuk dalam pengertian belajar mempunyai ciri-ciri: (1) perubahan terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; (5) perubahan dalam belajar bertujuan dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku (Slameto, 2010: 3). Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Perubahan dalam belajar bersifat positif berarti perubahan itu senantiasa bertambah dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan perubahan hasil belajar bersifat aktif maksudnya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena adanya usaha dari individu itu sendiri. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara melainkan permanen. Ini berarti tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

2.2 Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2012:5), hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya (2012 : 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek

penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

2.2.1 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Adapun faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar adalah:

1. Faktor Internal (faktor dari siswa)

a. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Siswa yang kurang gizi misalnya, ternyata kemampuan belajarnya berada di bawah siswa-siswa yang tidak kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, cepat mengantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran.

b. Faktor Psikologis

Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya meliputi:

1) Intelegensi

Proses belajar merupakan proses yang kompleks, maka aspek intelegensi ini tidak menjamin hasil belajar seseorang. Intelegensi hanya sebuah potensi, artinya seseorang yang memiliki intelegensi tinggi memiliki peluang besar untuk memperoleh hasil belajar.

2) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju pada satu objek atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus diharapkan pada objek-objek yang dapat menarik perhatian siswa, bila tidak maka perhatian siswa tidak akan terarah atau fokus pada objek yang sedang dipelajari.

3) Minat dan bakat

Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Sedangkan bakat adalah kemampuan untuk belajar. Dengan adanya minat dan bakat yang dimiliki oleh seseorang, maka seseorang tersebut akan selalu mengembangkannya melalui latihan dan belajar.

4) Motif dan motivasi

Motif merupakan suatu dorongan yang sudah ada dalam diri siswa dan sewaktu-waktu akan muncul tanpa adanya pengaruh dari luar. Bila motif dalam diri ini baik dan berfungsi, maka tingkah laku belajarnya menampakkan diri dalam bentuk aktif dan kreatif. Dalam konsep pembelajaran, motivasi berarti seni

seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan dapat tercapai. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilannya.

5) Kognitif dan daya nalar

Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal, yakni persepsi, mengingat dan berpikir. Persepsi adalah penginderaan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya. Penginderaan ini dipengaruhi oleh pengalaman, kebiasaan, dan kebutuhan. Setiap siswa memiliki kemampuan mempersepsi yang berbeda-beda dikarenakan pengetahuan dan pengalaman belajarnya juga berbeda walaupun satu kelas. Semakin sering ia melibatkan diri dalam berbagai aktivitas, akan semakin kuat daya persepsinya. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa yang lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh melalui pengalamannya di masa lampau. Selanjutnya yaitu berpikir yang berarti berpikir secara realistik dan secara artistik/fantasi/berkhayal. Dengan pemikiran yang seperti itu pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan daya nalar siswa.

2. Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa)

a. Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam, misalnya keadaan suhu, kelembaban, dan sebagainya. Belajar pada

tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara kurang tentunya akan berbeda dengan suasana belajar di pagi hari yang udaranya masih segar. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya, juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

b. Faktor Instrumental

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

3. Faktor pendekatan belajar siswa (*approach to learning*)

Jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

2.3 Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem. Suatu sistem tersusun atas berbagai komponen tertentu dan antar komponen berhubungan satu sama lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Empat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model atau metode pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 17) berasal dari kata ajar, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan makhluk hidup belajar. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara

pendidik dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media (Rusman, 2013: 144).

Pendapat lain tentang pembelajaran juga dikemukakan oleh Thobroni dan Mustofa (2011: 41) yang menyatakan bahwa, pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus pada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien. Hamalik (2013: 57) mengungkapkan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Thobroni dan Mustofa (2011: 21) menyimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap. Pembelajaran merupakan suatu sarana bagi seseorang untuk belajar dalam rangka perubahan tingkah laku.

Berdasarkan definisi pembelajaran yang dikemukakan para ahli, maka peneliti menyimpulkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk memperoleh pengetahuan dengan memperhatikan materi dan model pembelajaran yang digunakan sesuai atau tidak dengan karakteristik siswa. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

2.4 Keefektifan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa

hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. Metode pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai.

Keefektifan merupakan suatu tingkat keberhasilan terhadap suatu pembelajaran. Keefektifan dapat diukur berdasarkan skor yang capai siswa, baik melalui skor tes, penilaian hasil kerja, dan pengamatan tingkah laku pada siswa.

Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Pembelajaran yang efektif menurut H. Udin Syaefudin Sa'ud dalam pengantar buku "Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global" karya Mulyono, bahwa apabila kegiatan mengajar dapat mencapai tujuan, yaitu siswa belajar meraih target sesuai dengan kriteria target pada perencanaan awal (Mulyono, 2012: 7).

Trianto (2009: 20) menjelaskan bahwa efisiensi dan keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk mengetahui keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila antara komponen input, proses, output saling mendukung dan saling menunjang ke arah pencapaian tujuan. Lebih jelasnya bisa digambarkan pada skema di gambar 2.1.



Gambar 2.1 Komponen keefektian

Keterangan:

Input: Dapat diketahui dengan melihat dan mengungkapkan kesiapan dan perencanaan guru dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam perencanaan pembelajaran, antara lain Silabus, RPP yang meliputi SKKD dan indikator sesuai silabus, merancang tujuan pembelajaran, materi yang akan diajar, strategi dan model pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam mengajar. Menurut Mulyono (2010: 29) Adapun konsep dasar strategi pembelajaran, meliputi 4 hal: 1) mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku kepribadian siswa yang diharapkan, 2) memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat, 3) memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat, efektif, sehingga dapat dijadikan pegangan oleh para guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya, dan 4) menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria dan standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar. Ibrahim (2010: 60) Kemudian perencanaan selanjutnya yaitu menyiapkan media yang akan digunakan, serta mempersiapkan evaluasi.

Proses: Dapat diketahui dengan melihat dan mengungkapkan proses belajar mengajar berlangsung serta hambatan-hambatan yang dialami dan solusinya. Proses pembelajaran berkaitan dengan elemen-elemen manajemen kelas yang efektif, di antaranya: 1) memulai pelajaran tepat waktu, 2) penataan tempat duduk yang tepat, 3)

mengatasi gangguan dari luar, 4) menetapkan aturan dan prosedur yang jelas yang melingkupi apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan murid, 5) melaksanakan dan menggunakan strategi, metode dan media yang sudah direncanakan, 7) peralihan yang mulus antar segmen pelajaran, 8) memberikan pekerjaan rumah, 9) mempertahankan momentum selama pelajaran, 10) mengakhiri pelajaran dengan menetapkan sejumlah aturan kelas untuk meninggalkan kelas (Daniel, 2008: 117).

Output: Dapat diketahui dengan melihat dan mengungkapkan hasil yang dicapai dari pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa, diperlukan adanya evaluasi. Waktu pelaksanaan evaluasi bisa dilakukan pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan pada awal pembelajaran disebut *pretest*. Tujuan dan fungsinya yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang bersangkutan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akan dapat menentukan cara penyampaian yang akan ditempuhnya nanti. Sedangkan evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran disebut *posttest*. Fungsinya yaitu untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai siswa pada akhir pengajaran (Ibrahim, 2010:60). Hal ini juga dapat berfungsi untuk mengukur sejauh mana efektivitas input dan output.

2.5 Model Pembelajaran

Ada banyak model pembelajaran yang berkembang untuk membantu siswa berpikir kreatif dan produktif. Bagi guru, model-model pembelajaran itu sangat penting dalam merancang kurikulum pada siswa-siswanya. Model pembelajaran

harus dianggap sebagai kerangka kerja struktural yang juga dapat digunakan sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif.

Istilah model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan (Winaputra, 2005:3). Model dapat juga dimaksudkan bahwa benda tiruan dari benda yang sesungguhnya. Misalnya, mobil mainan, rumah mainan atau senjata mainan.

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Winaputra, 2005:3). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan bertahap.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi guru dengan siswa, baik interaksi itu langsung, seperti tatap muka, maupun tidak langsung, seperti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (Rusman, 2011: 134). Melalui interaksi tersebut, maka Barry Morris (1963) dalam Rusman (2011) mengemukakan 4 pola pembelajaran yaitu: a) pola pembelajaran tradisional 1, b) pola pembelajaran tradisional 2, c) pola pembelajaran Guru dan Media, dan d) pola pembelajaran Bermedia.

Seiring pesatnya perkembangan informasi dan teknologi, berdampak memicu perkembangan media pembelajaran, baik itu *software* maupun *hardware*,

sehingga peran guru sebagai sumber belajar pun perlahan-lahan tetapi pasti akan berubah menjadi guru sebagai fasilitator. Oleh karena itu, ketika pola pembelajaran bermedia mulai mendominasi pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, maka peran guru sebagai fasilitator sangat diharapkan agar dapat mendesain model pembelajaran yang sungguh-sungguh dapat mengantarkan siswa untuk dapat lebih mandiri dalam memahami materi ajar yang disajikan dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagaimana dikemukakan oleh Joyce dkk (2009) bahwa model pembelajaran merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengajarkan bagaimana siswa belajar.

Aspek-aspek dalam setiap model pembelajaran dapat digunakan untuk merancang kurikulum. Pemilihannya sebaiknya bergantung pada lingkungan sekolah, sumber yang tersedia, dan outcomes yang diinginkan. Ketika berencana memasukan salah satu atau beberapa model pembelajaran ke dalam suatu program tertentu, guru seharusnya menggunakan kerangka-kerja kurikulum yang didalamnya berisi prinsip-prinsip pengajaran dan pembelajaran untuk memandu belajar siswa, serta penilaian atau assessment untuk melihat hasil akademik yang telah diperoleh siswa.

Joice, B dan Weil (Abbas, 200:10) mendefinisikan model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam setting tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalam buku-buku, film, komputer,

dan lain-lain. Arendi (Abbas, 2000:10) mengatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengolahan kelas.

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sangat berpengaruh dengan tujuan pembelajaran. Adapun beberapa model pembelajaran berbasis masalah, antara lain:

a. Problem Based Learning

Barrow mendefinisikan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) sebagai “pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran” (1980:1). PBL merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigm pembelajaran (Barr dan Tagg, 1995). Jadi, fokusnya adalah pada pembelajaran siswa dan bukan pada pengajaran guru.

b. Problem Solving Learning

Hanlie Murray, Alwyn Olivier, dan Piet Human (1998:169) menjelaskan bahwa Pembelajaran Penyelesaian Masalah (*Problem Solving Learning/PSL*) merupakan salah satu dasar teoretis dari berbagai strategi pembelajaran yang menjadikan masalah (*problem*) sebagai isu utamanya, termasuk juga PBL (*Problem Based Learning*) dan PPL (*Problem Posing Learning*). Akan tetapi, dalam praktiknya, PSL lebih banyak diterapkan untuk pelajaran matematika.

Inti dari PSL adalah Praktik. Semakin sering melakukan praktik, semakin mudah siswa menyelesaikan masalah.

c. Problem Posing Learning

Problem Posing Learning merupakan istilah yang pertama kali dikembangkan oleh ahli pendidikan asal Brasil, Paulo Freire dalam bukunya *Pedagogy of the Oppressed* (1970). *Problem Posing Learning* (PPL) merujuk pada strategi pembelajaran yang menekankan pemikiran kritis demi tujuan pembebasan. Sebagai strategi pembelajaran, PPL melibatkan tiga keterampilan dasar, yaitu menyimak (*listening*), Berdialog (*dialogue*), dan tindakan (*action*).

d. Open Ended Learning

Pembelajaran Terbuka atau yang sering dikenal dengan istilah *Open Ended Learning* (OEL) merupakan proses pembelajaran yang didalamnya tujuan dan keinginan individu/siswa dibangun dan dicapai secara terbuka (Hannafin, Hall, Land, & Hill, 1994). Tidak hanya tujuan, OEL juga bisa merujuk pada cara-cara untuk mencapai maksud pembelajaran itu sendiri (Hannafin, Hall, Land, & Hill, 1999)

e. Creative Problem Solving

Pada petengahan 1950, para pebisnis dan pendidik berkumpul bersama di *Annual Creative Problem Solving Institute* yang berkoordinasi oleh Osborn di Buffalo. Mereka saling bertukar metode dan teknik dalam

rangka mengembangkan suatu kreativitas kursus yang bisa berguna bagi masyarakat pada program yang dikenal umumnya. Akhirnya, diskusi itu melahirkan sebuah program yang dikenal dengan *Creative Problem Solving* (Parnes, 1992).

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan cara atau strategi yang kreatif. Lestari dan Yudhanegara (2015:65), model *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran penyelesaian masalah dengan teknik yang sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini sejalan dengan (Pepkin, 2004) model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam upaya menciptakan solusi permasalahan dengan cara yang kreatif dan imajinatif sehingga mendorong siswa untuk lebih terampil dan kreatif.

Pendekatan dan metode pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran juga perlu diperhatikan. Pada hakikatnya, pendekatan pembelajaran bisa dipahami sebagai cara-cara yang ditempuh oleh seorang pembelajar untuk bisa belajar dengan efektif. Dalam hal ini, guru juga berperan penting dalam menyediakan perangkat-perangkat metodis yang memungkinkan siswa untuk mencapai kebutuhan tersebut.

Setidak-tidaknya terdapat tiga pertanyaan utama yang mendasari beberapa pendekatan pembelajaran; Bagaimana saya belajar dengan baik?. Bagaimana saya bisa memahami sesuatu?. Bagaimana saya bisa mengomunikasikan pemahan saya?.

Melalui pendekatan pembelajaran, siswa disajikan semacam *scaffolding* yang memungkinkan mereka untuk bertanggung jawab pada pemahamannya sendiri. Yang terpenting dari asumsi dasar ini adalah “belajar bagaimana belajar” (*learn how to learn*) dan mengembangkan kesadaran dari dalam diri individu siswa tentang strategi belajar dan proses berpikir efektif.

2.6 Model *Creative Problem Solving*

Pada petengahan 1950, para pebisnis dan pendidik berkumpul bersama di *Annual Creative Problem Solving Institute* yang berkoordinasi oleh Osborn di Buffalo. Mereka saling bertukar metode dan teknik dalam rangka mengembangkan suatu kreativitas kursus yang bisa berguna bagi masyarakat pada program yang dikenal umumnya. Akhirnya, diskusi itu melahirkan sebuah program yang dikenal dengan *Creative Problem Solving* (Parnes, 1992).

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan cara atau strategi yang kreatif. Lestari dan Yudhanegara (2015:65), model *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran penyelesaian masalah dengan teknik yang sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini sejalan dengan (Pepkin, 2004) model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan

keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam upaya menciptakan solusi permasalahan dengan cara yang kreatif dan imajinatif sehingga mendorong siswa untuk lebih terampil dan kreatif.

Kelebihan Model *Creative Problem Solving* (CPS) sama halnya seperti kelebihan model-model pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah pada umumnya, Sanjaya (Asikin, 2008) menyebutkan keunggulan-keunggulan tersebut antara lain bahwa pemecahan masalah: merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran; dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan; dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa; dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata; dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, disamping juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya; bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (termasuk fotografi) pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja; dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa; bisa mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru; dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang

mereka miliki dalam dunia nyata; dan dapat mengembangkan minat untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Ada enam kriteria yang dijadikan landasan utama untuk penerapan model *Creative Problem Solving*. Yakni OFPISA: *Objective, Finding, Fact Finding, Solution Finding, dan Acceptance Finding*.

Sintak proses *Creative Problem Solving* berdasarkan kriteria OFPISA model Osborn-Parnes dapat dilihat sebagai berikut :

1. *Objective Finding*

Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan memahami sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka.

2. *Fact Finding*

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

3. *Problem Finding*

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

4. *Idea Finding*

Pada langkah ini, gagasan-gagasan siswa didaftarkan agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan.

5. *Solution Finding*

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi untuk mendapatkan solusi yang final atas situasi permasalahan.

6. *Acceptance Finding*

Siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan mereka diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Pepkin, 2004). Kelebihan Model *Creative Problem Solving* (CPS) sama halnya seperti kelebihan model-model pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah pada umumnya, Sanjaya (Asikin, 2008) menyebutkan keunggulan-keunggulan tersebut antara lain bahwa pemecahan masalah: merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran; dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan; dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa; dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata; dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, disamping juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap

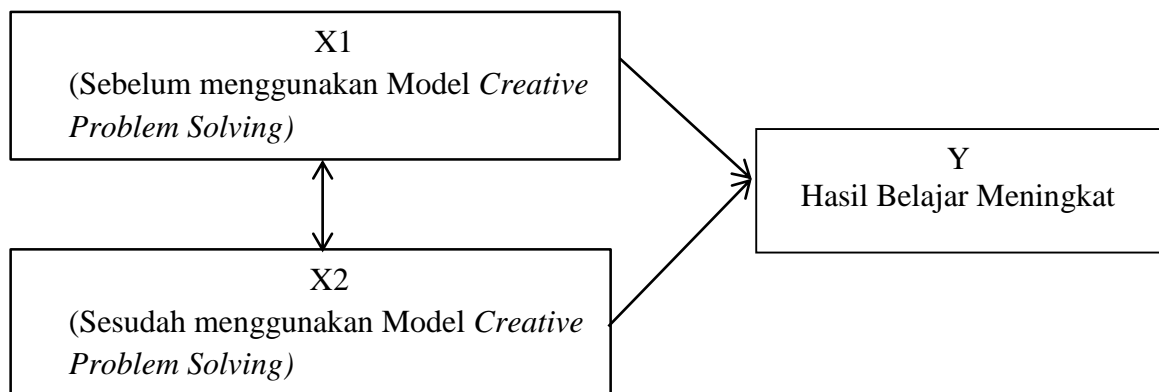
hasil maupun proses belajarnya; bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (termasuk fotografi) pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja; dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa; bisa mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru; dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata; dan dapat mengembangkan minat untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

2.7 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil kajian konsep dan penelitian terdahulu yang relevan tentang penggunaan model dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan (hasil belajar) siswa pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan serta meningkatkan kualitas dari metode yang digunakan. Pada gambar 2.2 menunjukkan bahwa penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fotografi dan model pembelajaran yang konvensional, maka hal ini menjadi tugas bagi guru pengampu mata pelajaran fotografi agar bisa menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran fotografi. Selanjutnya, beragamnya karakteristik siswa di lembaga pendidikan sehingga membutuhkan model yang sesuai dengan karakteristik siswa di lapangan. Permasalahan ini menjadi tugas pendidik di SMK Bagimu Negeriku untuk menciptakan model pembelajaran bagi semua lembaga pendidikan yang ada di SMK

Bagimu Negeriku, agar model ini menjadi model pembelajaran yang khas serta dapat membantu dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh lembaga pendidikan di SMK Bagimu Negeriku.

Dalam hal ini, kebutuhan lapangan mengenai model yang khas didukung oleh ketersediaan sumber daya manusia di SMK Bagimu Negeriku sudah memadai apabila menyusun model pembelajaran secara mandiri. Oleh karena itu, adanya model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang direncanakan agar dapat membantu siswa dalam memahami konsep belajar fotografi dan dapat menjadi solusi atas berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran fotografi. Dengan adanya model ini, diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran mata pelajaran fotografi sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yang menjadikan siswa mampu berfikir aktif dan kreatif, sehingga akan meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.8 Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Adanya perbedaan antara sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran fotografi dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran fotografi.
2. Model *Creative Problem Solving* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Penggunaan model *Creative Problem Solving* di SMK Bagimu Negeriku Semarang dapat dikatakan efektif, hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan sesudah menggunakan model *Creative Problem Solving*. Rata-rata hasil belajar untuk kelompok yang telah diterapkan model *Creative Problem Solving* adalah sebesar 70,84 berbeda dengan rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model *Creative Problem Solving* yang sebesar 32,8. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang telah menggunakan model *Creative Problem Solving* mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan adanya hasil uji *N-Gain* sebesar 0,566, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dari sebelumnya, kategori peningkatan yaitu sedang.

Kemudian berdasarkan hasil uji *paired sample t test* output dari *paired sample t test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fotografi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti merekomendasikan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran antara lain :

- a. Peneliti lain yang ingin melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* sebaiknya memperhatikan jadwal penelitian dengan baik karena model ini melibatkan banyak metode pembelajaran dan harus berurutan dalam pelaksanaannya, selain itu juga harus menyiapkan siswa dengan baik sebelum mengerjakan soal agar hasilnya maksimal.
- b. Cakupan siswa dalam penguasaan materi sudah cukup bagus, namun perlu di tingkatkan lagi dalam eksplorasi penerapan praktikum dengan pembaruan media kamera sehingga memudahkan siswa dalam proses praktikum.
- c. Perlu adanya penerapan model *Creative Problem Solving* yang tidak hanya pada hal-hal yang bersifat teori, namun juga praktik karena sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa.
- d. Guru seharusnya tidak hanya menguasai materi pembelajaran saja, namun juga mengetahui model pembelajaran yang cocok untuk dapat digunakan dan dapat mendukung pada proses belajar mengajar, sehingga mampu memberikan peningkatan kualitas pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sadirman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Adams, Jonathan. Dkk. 2010. Problem Solving and Creativity In Engineering: Conclusions of a three year PBL project involving Reusable Learning Object and Robots. *International Journal at International Conference on Engineering Education ICEE*.
- Arifin, Zainal. 2014. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Carson, Jamin. 2007. A Problem with Problem Solving: Teaching Thinking Without Teaching Knowledge. *International Journal of Curriculum and Instruction at East Carolina University*. 17(2): 7-14.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Margono, 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayasari, Putri, A. Halim dan Suhrawardi Ilyas. 2013. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Generik Sains Siswa SMP. *Journal Pendidikan Sains Indonesia (JPSI)*.
- Munib, Achmad. 2013. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Nufus Hayatun dan Iryana Muhammad. 2018. Penerapan *Creative Problem Solving* Berbantuan Software *Autograph* Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 6 No 3.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Permendikbud RI No. 160 Tahun 2014 Tentang Pemberlakuan Kurikulum tahun 2006 dan Kurikulum tahun 2013. Kementerian Pendidikan Nasional. 2011.

- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putro, Guruh Nugroho. 2012. Studi Tentang Model Pembelajaran Fotografi di SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang*.
- Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rustiana, Ratna. Yeni Heryani. 2018. Efektivitas Penerapan *Model Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika, Univesitas Siliwangi*.
- Sudjana, 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono, 2001. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, Cetakan 14.
- Suharsimi, Arikunto. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sukardi, 2007. *Metodologi Penelitian Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryani, Atik. Sugiarto dan Alamsyah. 2013. Keefektifan *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MTs Miftakhul Khoirot. *Unnes Journal of Mathematics Education*
- Tayeb, Thamrin. 2017. Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.
- Ulfa, Maria. 2008. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Implementasinya Terhadap Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah di SMA Negeri 3 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.