

## Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mas Terpadu Guguak Randah Pada Ekstrakurikuler TIK

Rabiatul Mauida<sup>1</sup>, Supratman Zakir<sup>2</sup>, Wedra Aprison<sup>3</sup>, Liza Efriyanti<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Korespondensi penulis: [rabiatulmauida31012002@gmail.com](mailto:rabiatulmauida31012002@gmail.com)\*

**Abstract.** *This study aims to improve extracurricular learning outcomes in class X of Guguak Randah integrated MAS by applying a creative problem-solving learning model. Through interviews with the integrated teacher, Mrs. Syarifah., it was revealed that the learning process still relies on the lecture method and teacher-centered approach which causes a lack of student interest in learning. To overcome this problem, the researcher is interested in applying a creative problem-solving learning model so that students are more involved and their learning outcomes improve. The research used a quasi-experimental method with a post-test only control group design. In this context, the use of the Creative Problem Solving model on students of class X IPA integrated MAS Guguak Randah showed a significant effect on learning outcomes. The t-test results confirmed a significant difference between the experimental group that applied the creative learning model and the control group. Thus, the application of this model can stimulate student creativity, improve learning interest, and make the learning process more interesting and interactive.*

**Keywords:** *Creative Problem Solving, Learning model*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekstrakurikuler pada kelas X MAS terpadu Guguak Randah dengan menerapkan model pembelajaran kreatif pemecahan masalah. Melalui wawancara dengan guru terpadu, Ibu Syarifah, terungkap bahwa proses pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dan pendekatan teacher-centered yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kreatif pemecahan masalah agar siswa lebih terlibat dan hasil belajar mereka meningkat. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain post-test only control group. Dalam konteks ini, penggunaan model Creative Problem Solving terhadap siswa kelas X IPA MAS terpadu Guguak Randah menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Hasil uji-t menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kreatif dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, penerapan model ini dapat merangsang kreativitas siswa, memperbaiki minat belajar, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

**Kata kunci:** Creative Problem Solving, Model Pembelajaran

### LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi peran utama dalam menjamin sebuah eksistensi dan kemajuan suatu kebangsaan dan kenegaraan. (Arif, 2020; Putri et al., 2023; Samidi & Kusuma, 2020) Tugas pendidikan adalah meninggikan kualitas kehidupan manusia dan mengembangkan potensi individu agar mampu bersaing di dunia pendidikan di era globalisasi. (Oviyanti, 2016; Pratiwi, 2020)

Pembelajaran dapat dijelaskan sebagai usaha untuk menciptakan situasi dimana siswa dapat belajar secara efektif. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari pemilihan, penciptaan dan pengembangan model pembelajaran agar tercapainya suatu yang diinginkan dalam proses

belajar mengajar guru dan siswa (Intan Permata Sari (1), Supriadi(2), Supratman Zakir(3), 2022).

Strategi pembelajaran merupakan pedoman bagi setiap guru, oleh karena itu penting untuk mengartikan model pembelajaran agar secara optimal mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menghasilkan suatu tujuan yang direncanakan (Julaeha & Erihadiana, 2021). Model pembelajaran juga diartikan sebagai sebuah system ataupun contoh yang sengaja dipergunakan Sebagai pedoman upaya tercapainya fungsi pembelajaran, bentuk pembelajaran mengandung informasi tentang prosedur, teknik, strategi, media, materi, dan alat evaluasi pembelajaran.(Arifin, 2022; Dolong, 2016) Contoh bentuk pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah kreatif pemecahan masalah (CPS). Bentuk pembelajaran kreatif pemecahan masalah (CPS) merupakan salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Creative Problem Solving berfokus pada pengajaran dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah, serta mendorong siswa untuk mengembangkan solusi-solusi kreatif.

Model pembelajaran adalah garis besar yang berfungsi sebagai panduan untuk merancang pelajaran di kelas.(Andy Riski Pratama, 2023) Ini termasuk menyiapkan alat pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Model pembelajaran juga mencerminkan lingkungan belajar, yang meliputi perilaku guru dalam menerapkan model tersebut (Intan Permata Sari (1), Supriadi(2), Supratman Zakir(3), 2022).

Dari hasil tinjauan yang dilaksanakan tanggal 06 januari 2023 yang telah dilakukan peneliti di MAS Terpadu Guguak Randah, maka diperoleh penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa adalah lemahnya penangkapan untuk pokok bahasan pelajaran yang dijelaskan oleh pendidik. Kemungkinan ini penyebabnya adalah proses pembelajaran yang dianggap membosankan dan stak di tempat, sehingga murid lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan lain di luar ekstrakurikuler TIK.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan memakai metode penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Eksperimen semu adalah jenis eksperimen di mana pembagian unit terkecil ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak (non-random determinasi) (saifuddin ahmad, 2020)

Rancangan penelitian yang dipakai adalah posttest control group only. Dalam rancangan ini, group eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak. Dalam desain ini, dua group dibandingkan, dimana kelompok eksperimen menerima perlakuan tertentu sedangkan

kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Penilaian dilakukan dengan mengukur hasil akhir pembelajaran mengidentifikasi perbedaan hasil belajar antara kelompok yang satu dengan kelompok berikutnya. (Lidia, 2018)

Langkah-langkah penelitian metode kuasi eksperimen ini dimulai dengan memilih kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1. Pengumpulan sampel untuk kedua kelas ini didasarkan pada rekomendasi dari guru informatika, dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki kedua kelas.
2. Setelah diperoleh nilai pre-test class perlakuan dan kelas kontrol, dilakukan uji -t agar dapat diketahui ada tidaknya perbandingan yang meningkat terhadap keduanya.
3. Apabila hasil berbagai tes menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas perlakuan dan kelas kontrol, oleh sebab itu kedua kelas dapat melanjutkan proses belajar mengajar sesuai dengan model pembelajarannya sendiri-sendiri. Namun, jika nilai tes lain menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka tes tidak dapat dilanjutkan.
4. Setelah kelas perlakuan dan kelas kontrol diolah sesuai dengan bentuk pembelajaran, tahapan berikutnya adalah menjalankan post-test.
5. Perolehan nilai post-test kelas perlakuan dan kelas kontrol kemudian dievaluasi kembali dengan menggunakan uji lain (uji-t) untuk dapat mengetahui apakah ada perubahan yang sangat meningkat antara keduanya.
6. Langkah terakhir adalah menghitung skor gain dan melakukan uji beda antara pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah proses pembelajaran secara bermakna dan signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Restu Arti Setia, 2012).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis data, penerapan bentuk pembelajaran CPS ( kreatif pemecahan masalah ) menunjukkan pengaruh yang meningkat disejajarkan dengan bentuk proses pembelajaran tradisional (metode ceramah). Sebelum itu, dilakukan pre-test di kedua kelas untuk mengetahui kemampuan dasar murid. Nilai pre-test menunjukkan rata-rata 27,8 untuk kelas eksperimen (X IPA) dan 27,83 untuk kelas kontrol. Varians nilai pada kedua kategori dianggap sama atau homogen.

Setelah mengetahui kemampuan awal kedua kelas, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan dua metode yang berbeda. Kelas eksperimen menerima Model Pembelajaran Creative Problem Solving, sementara kelas kontrol menerima pembelajaran konvensional.

Pada pertemuan terakhir setelah materi diajarkan, siswa diberikan post-test untuk mengevaluasi hasil belajar mereka.

Hasil belajar siswa pada Ekstrakurikuler TIK di Ma S Terpadu Guguk Randah dievaluasi melalui nilai tes akhir (post-test). Dalam kelas eksperimen (X IPA), yang menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving, ditemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Ekstrakurikuler TIK. Penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving mendapatkan pengaruh yang sangat positif pada pencapaian pembelajaran Ekstrakurikuler TIK, dan nilai yang dicapai jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan model pembelajaran tradisional atau zaman dahulu.

**Table 1. Ringkasan Uji Normalitas**

KELAS	DATA	N	SIGN	KETERANGAN
EKSPERIMEN	PreTest	15	0,200	Normal
EKSPERIMEN	PostTest	15	0,0149	Normal
CONTROL	PreTest	12	0.031	Normal
CONTROL	PostTest	12	0.200*	Normal

Tabel di atas menunjukkan Jika didapatkan hasil (sig) > 0,05, maka data Data Pre-Test dan Post-Test pada kedua kelompok siswa yang diambil sebagai sampel penelitian menunjukkan bahwa distribusi datanya bersifat normal. Dengan demikian, dari tabel yang disajikan dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok memiliki distribusi normal.

**Tabel 2. Ringkasan Uji Homogenitas**

		LEVEL STATISTIC	Df1	Df2	Sign
Hasil belajar	Based On Mean	.462	1	25	.503
	Based On Mendian	.387	1	25	.540
	Based on Median And With Adjusted df	.387	1	24.813	.540
	Based on trimmed mean	.356	1	25	.556

Tabel di atas menunjukkan bahwa dasar keputusan uji homogenitas adalah data dianggap homogen jika mean (Sig) > 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan dari tabel yang disajikan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan derajat homogenitas tertentu, oleh sebab hasil mean (Sig) lebih besar dari 0,05.

**Tabel 3. Uji T Levene's Test For Equality Of Variance**

Levene's Test For Equality of Variance				
Hasil Belajar	Sig.	t	df.	Sig. (2-tailed)
Equal variance assumed	.384	-25.499	28	.000
Equal variances not assumed		-25.499	26.664	.000

Berdasarkan nilai sig. (2-tailed) yang didapatkan sebesar 0,000, artinya hasil tersebut lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu,  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima, dan  $H_0$  (hipotesis nol) ditolak. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekstrakurikuler TIK menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, dan nilai hasil belajarnya lebih tinggi daripada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran creative problem solving terhadap hasil belajar di luar kelas TIK di Guguk Randah Integrated Ma S. Model pembelajaran creative problem solving dilaksanakan pada kelas eksperimen (X IPA) dengan 15 siswa, sedangkan kelas referensi (X IPK) berjumlah 12 siswa. Sebelum diberikan terapi, kedua kelas tersebut diuji dengan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata 27,8 dan kelas kontrol memiliki rata-rata 27,83, dan kedua kelas memiliki variansi yang sama atau homogen.

Untuk menawarkan pembelajaran dalam media yang berbeda, maka dari itu kita harus mengetahui dulu keterampilan dasar anatara kelas satu dengan yang lainnya. Siswa di kelas eksperimen (X IPA) mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran creative problem solving, sedangkan siswa di kelas kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional. Setelah kedua kelompok siswa mendapat perlakuan yang berbeda dalam beberapa kali pertemuan dan materi pembelajaran disampaikan, siswa diberi post-test untuk menilai hasil belajar.

Pencapaian belajar siswa terhadap Ekstrakurikuler TIK di Ma S Terpadu Guguk Randah, yang diukur melalui nilai tes akhir (post-test), menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap hasil belajar Ekstrakurikuler TIK. Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam Ekstrakurikuler TIK, bahkan nilai hasil belajar tersebut jauh lebih diatas dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil Sig. (dua arah) 0,000, nilai ini kurang dari 0,05. Maka dengan itu  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima dan  $H_0$  (hipotesis nol) ditolak. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_a$  diterima yang artinya dalam pemakaian model pembelajaran creative problem solving terjadi perubahan signifikan terhadap hasil belajar di luar pendidikan TIK. Secara lebih spesifik, pencapaian tujuan belajar siswa yang menggunakan creative problem solving lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran tradisional.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Andy Riski Pratama. (2023). Implementasi Metode Brainstorming Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas Xi SMA Negeri 4 Bukittinggi. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 10(1), 120–130. <https://doi.org/10.58518/madinah.v10i1.1496>
- Arif, D. B. (2020). Reorientasi Pendidikan Kebangsaan Berbasis Adab: Konsep dan Problematikanya. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 14. <https://doi.org/10.20961/pknp.v15i1.44898>
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan Pendahuluan Keberhasilan manajemen peserta didik itu tidak terlepas dari adanya kepala madrasah dan warga madrasah, di mana tempat para peserta didik itu belajar. Kepala madrasah merupak. 8(1), 71–89.
- Dolong, J. (2016). Sudut Pandang Perencanaan Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Sudut Pandang Perencanaan Dalam Pengembangan Pembelajaran*, V(1), 65–75.
- Intan Permata Sari (1), Supriadi(2), Supratman Zakir(3), R. O. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di MTSN 6 Agam. 3(1), 59–63.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Lidia, W. (2018). Pengaruh Pembelajaran Numbered Head Together Dan Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS. *Inspirasi: Jurnal Ilmi-Ilmu Sosial*, 15(2), 15–32.
- Oviyanti, F. (2016). Tantangan Pengembangan Pendidikan Keguruan di Era Global. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 267–282. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.562>
- Pratiwi, S. N. (2020). Manajemen Strategi Sumber Daya Manusia Pendidikan Di Era 4.0. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6(1), 109–114. <https://doi.org/10.30596/edutech.v6i1.4403>
- Putri, A. Y., Hasanah, U., & Wardana, L. A. (2023). Penguatan Wawasan Kebangsaan peserta didik di MTs. Raudlatul Hasaniyah melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(2), 132–137.

Restu Arti Setia, 2014. (2012). penerapan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (nht) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran kearsipan Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.

saifuddin ahmad. (2020). Literasi Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perpektif. 1.

Samidi, R., & Kusuma, W. J. (2020). Analisis Kritis Eksistensi Nilai Patriotisme Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN, 5(1), 30–39. <https://doi.org/10.15294/harmony.v5i1.40284>