**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KONSEP JAMUR**

**Popo Musthofa Kamil**

Jurusan Pedidikan Biologi, FKIP, Universitas Siliwangi

Jl. Siliwangi Tasikmalaya.

Email : [Popo.febrian1602@gmail.com](mailto:Popo.febrian1602@gmail.com)

**Egi Nuryadin**

Jurusan Pedidikan Biologi, FKIP, Universitas Siliwangi

Jl. Siliwangi Tasikmalaya.

**Rohjat Prasetyo**

Jurusan Pedidikan Biologi, FKIP, Universitas Siliwangi

Jl. Siliwangi Tasikmalaya.

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep Jamur di kelas X SMA Negeri 1 Manonjaya tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2017 sampai dengan bulan September 2018 di SMA Negeri 1 Manonjaya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *true exsperimental design.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X IPA SMA Negeri 1 Manonjaya sabanyak tujuh kelas dengan jumlah peserta didik 215 orang. Sampel penelitian di kelas X IPA 4 sebanyak 31 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen dan di kelas X IPA 1 sebanyak 31 orang peserta didik sebagai kelas kontrol di SMA Negeri 1 Manonjaya. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar peserta didik pada konsep Jamur. Tes ini berupa pilihan majemuk sebanyak 42 butir soal dengan lima *option*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t dengan taraf nyata α = 0,05. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep jamur dikelas X SMA N 1 Manonjaya tahun ajaran 2018/2019.

**Kata Kunci**:

*Creative Problem Solving (CPS); Jamur; Hasil Belajar*

**ABSTRACT**

This study was conducted with the aim to determine the effect of the creative problem solving (CPS) model on student learning outcomes in the Mushroom concept in class X SMA Negeri 1 Manonjaya in the academic year 2018/2019. This research was conducted in December 2017 until September 2018 at SMA 1 Manonjaya. The method used in this study is true experimental design. The population in this study were all class X IPA of SMA Negeri 1 Manonjaya with seven classes with 215 students. Research samples in class X IPA 4 were 31 students as experimental class and in class X IPA 1 were 31 students as control class in SMA Negeri 1 Manonjaya. Samples were taken by cluster random sampling technique. The instrument used in this study was a student achievement test on the concept of Mushroom. This test is a compound choice of 42 items with five options. The data analysis technique used is the t test with a real level α = 0.05. Based on the results of the study it can be concluded that there is an influence of the Creative Problem Solving (CPS) learning model on the learning outcomes of students on the concept of mushrooms in class X of SMA N 1 Manonjaya in the academic year 2018/2019.

**Keywords:**

*Creative Problem Solving (CPS); Mushroom; Learning outcomes*

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju. Melalui pendidikan sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa.

Seorang guru harus mempunyai standar kompetensi, diantaranya kompetensi pedagogik berupa penguasaan teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik yaitu dengan menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam proses belajar mengajar. Belajar-mengajar di sekolah merupakan serangkaian kegiatan yang secara sadar telah terencana, perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran.

Dilihat dari pengamatan yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Biologi di SMA N 1 Manonjaya, mengungkapkan bahwa “konsep Jamur merupakan konsep yang kurang dipahami” sehingga nilai hasil peserta didik pada tahun ajaran 2018/2019 dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu rata-ratanya mendapat nilai 74,85 seedangkan kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran biologi adalah 76. Padahal jamur merupakan salah satu mahluk hidup yang sering kita jumpai bahkan di konsumsi oleh manusia. Penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) peserta didik dapat mengembangkan ide dan pemikirannya dengan kreatif. Khususnya pada konsep jamur yang dalam proses pembelajarannya memerlukan pemecahan masalah dengan kreatif sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode *true exsperimental design.* Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada konsep jamur Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Creative Problem Solving* (CPS). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA N 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2018/2019 sabanyak tujuh kelas dengan jumlah peserta didik 215 orang. Populasi dianggap homogen berdasarkan hasil nilai ulangan harian pada konsep jamur. Dalam penelitian ini sampel yang diambil dengan menggunakan teknik  *cluster random sampling.* Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest- posttest control group design*.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| R | O1 | X | O2 |
| R | O3 |  | O4 |

Keterangan:

R : random

O1 dan O3 : *pretest*

O2 dan O4 : *posttest*

X :model *Creative*

*Problem Solving* (CPS)

Sumber: Sugiyono (2015: 76)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik tes. Tes yang digunakan adalah *pretest* yang dilakukan sebelum pelaksanaan proses pembelajaran dan *posttest* yang dilakukan setelah pelaksanaan proses pembelajaran.

Dari hasil yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* kemudian dibandingkan sehingga diketahui pengaruh hasil belajarnya. Perbandingan nilai gain yang dinormalisasi (N-*gain*) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, adalah berupa tes tertulis dalam bentuk tes objektif sebanyak 50 butir soal dengan 5 *option* untuk setiap butir soal.

Setelah data dari penelitian diperoleh, maka data tersebut dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

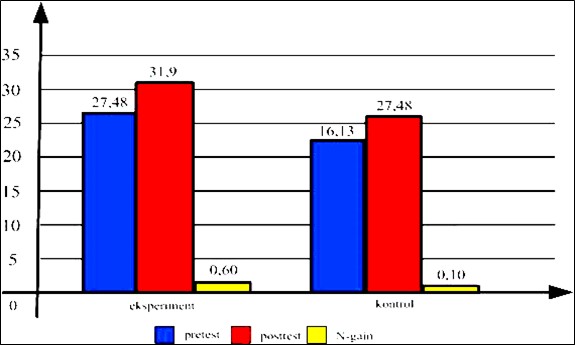
Uji normalitas dengan menggunakan Uji *Chi* Kuadrat (χ2). Data yang diuji meliputi *pretest-posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, *N-gain* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji homogenitas dengan menggunakan Uji F Maksimum. Data yang diuji meliputi *pretest-posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, *N-gain* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Hipotesis, semua data berdistribusi normal dan homogen maka analisis dilanjutkan ke langkah pengujian hipotesis dengan uji statistik parametrik (Uji t). Data yang diuji meliputi *pretest-posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, *N-gain* kelas kontrol- *N-gain* kelas eksperimen*.*

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan mengujian hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh harga thitung = 7,5 sedangkan harga ttabel = 1,67 atau -1,67. Karena harga thitung berada di daerah penolakan H0 maka kesimpulan analisis dari penelitian ini adalah tolak H0, artinya ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep Jamur di kelas X SMA Negeri 1 Manonjaya.

. 

Gambar tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) memperoleh nilai *pretest* rata-rata ( = 27,48), nilai *posttest* rata-rata ( =31,90) dan nilai rata-rata N-*Gain* ( = 0,60). Sedangkan model *discovery learning* memperoleh nilai *pretest* rata-rata ( = 16,13), nilai *posttest* rata-rata ( =27,48) dan nilai rata-rata N-*Gain* ( = 0,10).

Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) pada kelas eksperimen tentunya lebih berpengaruh terhadap hasil belajar karena ketika peserta didik dihadapkan dengan suatu pernyataan atau permasalahan, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal dan berpikir, tetapi keterampilan memecahkan masalah dan memperluas proses berpikir, bahkan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) pembeljaran yang menekankan kepada keterampilan peserta didik untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide-ide yang diperoleh untuk diungkapan.

Apabila dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning* peserta didik hanya menyelesaikan permasalahan dengan proses penemuan dan dibantu dengan studi literatur. Sehingga, peserta didik lebih pasif dalam proses pemecahan masalah karena proses pemecahan masalah hanya di tunjang dengan studi literatur tanpa melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya untuk diungkapkan serta tidak menghafal. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Proses pembelajaran pada model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dapat melakukan keterampilan memecahkan suatu masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghapal, keterampilan memecahkan masalah dapat juga memperluas proses berpikir. *creative problem solving* (CPS) merupakan representasi dimensi-dimensi proses yang alami, bukan suatu usaha yang dipaksakan. *creative problem solving* (CPS) merupakan pendekatan yang dinamis, siswa menjadi lebih terampil sebab siswa mempunyai prosedur internal yang lebih tersusun dari awal. Ada banyak kegiatan yang melibatkan kreatifitas dalam pemecahan masalah seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, dan penulisan yang kreatif. Dengan *creative problem solving* (CPS), peserta didik dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya. Berbeda dengan hafalan yang sedikit menggunakan pemikiran, *creative problem solving* (CPS) memperluas proses berpikir.

1. **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, dan pengujian hipotesis, maka penulis berkesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep jamur dikelas X SMA N 1 Manonjaya

**DAFTAR PUSTAKA**

Anderson, L.W., dan David R.K. 2017. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: pustaka Belajar.

Arikunto, Suharsimi. (2013).

*Prosedur Penelitian*. Jakarta:

Campbell, Neil A. 2008. *Campbell Biologi Edisi Kedelapan Jilid Tiga*. Jakarta : Erlangga.

Erman, Suherman. 2008. Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa. *Bandung. Educare ISSN 1412-579X. Vol. 5, No. 2*

Fathrrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alterantif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR.

Jihad, Asep dan Haris, Abdul. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Rosika, Tika. 2015. Perbedaan hasil belajar siswa yang proses pembelajaran *Creative Problem Solving dan Problem Based Learning* pada konsep pencemaran lingkungan *(Skripsi Universitas Siliwangi)*

Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Ed. 2-Cet. 6.* Jakarta: Rajawali Pers

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media