

BAB I

PENDAHUALUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi kita dituntut untuk dapat memiliki sikap dan cara berpikir secara kritis, logis, kreatif, dan sistematis agar dapat menyelesaikan berbagai macam permasalahan kehidupan. Hal ini dapat ditempuh melalui proses belajar.

Belajar merupakan hal yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan. Sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Pendidikan dan pengajaran perlu diupayakan agar siswa dapat berkembang dengan baik menjadi manusia berkualitas, yang mampu menghadapi serta mengendalikan tantangan dan perubahan zaman.(Mahesa, 2010:1)

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada bulan Mei 2013 di SMP 3 Darma Kabupaten Kuningan memperlihatkan bahwa TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu mendapatkan perhatian lebih. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang belum optimal. Siswa lebih bersifat pasif, enggan, takut atau malu untuk mengungkapkan ide-ide ataupun penyelesaian atas soal-soal latihan yang diberikan di depan kelas ataupun pada kegiatan praktikum. Tidak jarang siswa kurang mampu dalam mempelajari materi yang diajarkan

sebab dirasa terlalu sulit. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan kurang aktifnya siswa dalam mata pelajaran TIK disebabkan masih menggunakan model konvensional. Pembelajaran yang berpusat pada guru mempunyai kelemahan yaitu siswa cenderung ramai, mengantuk, tidak ada siswa yang mau bertanya, tidak mampu menjawab dengan sempurna pertanyaan dari guru, siswa yang aktif semakin aktif begitu sebaliknya siswa yang pasif akan semakin pasif, suasana belajar menjadi kaku penuh dengan ketegangan yang membuat peserta didik menjadi pasif, cepat bosan dan mengalami kelelahan. Untuk itu guru hendaknya mengetahui bagaimana cara siswa belajar dan menguasai berbagai cara atau model pembelajaran.

Atas dasar inilah, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran aplikasi pengolah angka dengan melakukan kegiatan evaluasi yang dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar sehingga siswa diharapkan mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik dan tidak cenderung pasif dan bosan dalam menghadapi pembelajaran di kelas.

Berkaitan dengan uraian di atas, dirasa perlu untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan cara meningkatkan hasil belajar siswa, yakni suatu model pembelajaran yang berbasis pada model pemecahan masalah. Dalam proses pembelajarannya siswa menggunakan segenap pemikiran, memilih strategi pemecahannya,

dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu pemecahan masalah. Salah satu model pembelajaran berbasis penyelesaian masalah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Metode pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan (Karen dalam Dewi, 2008:28). Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan/permasalahan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan, diantaranya seperti penelitian yang dilakukan oleh Hartantia (2013) yang berjudul Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kimia pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI. IA₂ SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013. Pada penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan minat belajar siswa SMA Negeri Colomadu pada materi pokok termokimia.

Hasil yang sama didapatkan juga oleh Zuhilyah (2013) pada penelitiannya yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Komunikasi Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. Dalam penelitiannya didapatkan kesimpulan bahwa pada kelas eksperimen yang menerapkan metode

pembelajaran *creative problem solving* terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pemecahan Masalah Pada Aplikasi Pengolah Angka**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada materi aplikasi pengolah angka dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*?
2. Bagaimana tanggapan dari siswa mengenai kegiatan belajar mengajar yang dikemas dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*?

1.3 Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan luasnya ruang lingkup dalam penelitian ini, maka peneliti merasa perlu membatasi permasalahan dalam penelitian. Penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP Kelas IX SMP Negeri 3 Darma Kabupaten Kuningan.
2. Penelitian dilakukan pada pokok bahasan ”Aplikasi Pengolah Angka dengan materi HLOOKUP dan VLOOKUP”.

Agus Suhendar, 2014

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA APLIKASI PENGOLAH ANGKA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi aplikasi pengolah angka dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
2. Untuk mengetahui tanggapan dari siswa mengenai kegiatan belajar mengajar yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat :

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat digunakan sebagai sarana untuk menelaah sejauh mana ilmu pengetahuan yang telah peneliti pelajari, dengan kenyataan dalam praktek.
 - b. Memperluas wawasan khususnya tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Mengetahui jawaban tentang Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan informasi mengenai cara pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Agus Suhendar, 2014

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA APLIKASI PENGOLAH ANGKA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam proses pengajaran.
 - c. Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan proses pembelajaran dengan cara memperbaiki metode belajar mengajarnya, sehingga dapat membantu siswa untuk memahami dan menguasai materi mata pelajaran TIK.
3. Bagi Siswa
- a. Siswa lebih termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - b. Siswa lebih memahami apa yang telah diajarkan oleh pengajar.
4. Bagi Lembaga/Pihak Sekolah
- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan dalam melakukan kontrol terhadap proses belajar mengajar serta penemuan cara belajar yang tepat bagi siswa.
 - b. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk lebih menumbuhkan semangat belajar siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.
 - c. Memberikan sumbangan kepada kepala sekolah sebagai upaya peningkatan mutu sekolah.

1.6 Hipotesis

Hipotesis yang diajukan yang diajukan pada penelitian ini adalah :

a) H_0 (Hipotesis Nol)

Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada materi aplikasi pengolah angka dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

b) H_1 (Hipotesis Kerja atau Hipotesis Alternatif)

Terdapat perbedaan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada materi aplikasi pengolah angka dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest desaign*. Dalam penelitian ini sampel ditentukan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberikan tes awal (*pretest*) dan diakhir pembelajaran sampel diberikan tes akhir (*posttest*).

1.8 Definisi Operasional

Di dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang umum digunakan.

Diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terdiri dari tiga tahapan kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal, guru menyapkan siswa, mengulas kembali materi sebelumnya, memotivasi serta menjelaskan aturan main dari

pembelajaran dengan menggunakan *CPS*. Pada kegiatan inti, kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan selama pembelajaran, guru menjadi fasilitator bagi siswa. Adapun penekanan dalam pendampingan siswa oleh guru meliputi klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan seleksi, dan implementasi. Pada kegiatan akhir, siswa mempresentasikan hasil kerjanya lalu guru bersama siswa menyimpulkan hasil dari diskusi yang dilakukan.

- b. Peningkatan Hasil Belajar Siswa adalah terdapat peningkatan hasil belajar yang diberikan dengan cara melakukan test awal (*pretest*) dengan test akhir (*postets*) dari belajar siswa.