

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada saat ini merupakan salah satu bangunan dasar pembentuk masyarakat modern. Sudah banyak negara yang mengarahkan perkembangan masyarakatnya untuk memahami dan menguasai TIK sebagai bagian kurikulum inti di lembaga pendidikan formal. Hal ini terkait untuk meningkatkan peran generasi muda dalam menguasai informasi dan pengetahuan melalui perkembangan TIK.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan perluasan dari TI dengan menggabungkan konsep Teknologi Komunikasi dalam Teknologi Informasi. Hal ini disebabkan oleh begitu kuatnya keterikatan antara Teknologi Informasi dengan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai pengertian dari dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

Teknologi Komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu yang memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu. Salah satu peralatan TIK yang sangat diperlukan dalam berbagai bidang antara lain komputer. **Secara sederhana** mengenai peningkatan

Zulmaneli , 2016

*EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG*

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

teknologi informasi dan teknologi komunikasi, teknologi informasi adalah segala sesuatu tentang bagaimana komputer bekerja dan apa yang dapat dilakukan oleh komputer, sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu tentang pemberian fasilitas untuk komunikasi antara orang dengan orang, atau orang dengan mesin/komputer, atau mesin dengan mesin.

Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktivitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Pada hakikatnya, kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Siswa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, analisis dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggungjawab. Siswa belajar bagaimana menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi agar dapat dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan masyarakat, komunitas, dan budaya. Penambahan kemampuan karena penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga siswa dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan dimasa yang akan datang.

Guru dapat menggunakan berbagai teknik dan metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Teknik dan metode pembelajaran yang dipilih harus dalam bentuk Ekspositori yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan

kompetensi yang dikembangkan. Guru juga harus membuat perencanaan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, jenis penguasaan dan batas waktu suatu tugas. Strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan materi dan kondisi siswa dapat meningkatkan partisipasi dari semua peserta didik dan kelompok dalam satu kelas.

Keberhasilan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama menjadi harapan semua pihak khususnya guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam proses belajar mengajar melibatkan berbagai macam kegiatan yang harus dilakukan, terutama jika menginginkan hasil yang optimal. Salah satu cara yang dapat dipakai agar mendapatkan hasil optimal seperti yang diinginkan adalah memberi tekanan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilaksanakan dengan memilih salah satu strategi pembelajaran yang tepat. Karena pemilihan strategi pembelajaran yang tepat pada hakikatnya merupakan salah satu upaya dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Fakta empirik yang ditemukan penulis bermula dari hasil belajar siswa di SMP Kartika XIX-2 Bandung, dari pengalaman pembelajaran langsung yang dilakukan oleh penulis terdapat nilai yang diperoleh oleh siswa selama 1 Semester pada tahun 2015 nilai rata-rata yang dicapai adalah hanya berkisar 60-65 KKM padahal batas tuntas yang ditetapkan oleh sekolah adalah 70. Sehingga banyak siswa yang harus mengikuti program remedial untuk dapat mencapai batas tuntas seperti yang telah ditetapkan oleh sekolah, namun demikian masih banyak juga siswa yang belum dapat memenuhi batas tuntas tersebut.

Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Gita Permatasari dengan judul “Evektivitas Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)” menyatakan bahwa Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) mata pelajaran TIK di SMP Negeri 43 Bandung yakni 75.

Zulmaneli , 2016

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG**

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

Berdasarkan wawancara dengan guru, dari jumlah siswa 309 orang sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar dengan nilai dibawah KKM yaitu 60.

Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Hendro Setiadi Wiguna dengan judul “Penerapan Strategi *Mind Map* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK” terdapat data mengenai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMP Negeri 4 kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat tahun ajaran 2011/2012, sebagai berikut:

**Tabel 1.1**

**Rata-rata Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 4 Kuningan**

No.	Kelas	Rata-rata Kelas
1	VII A	6,10
2	VII B	5,18
3	VII C	6,05
4	VII D	6,01
5	VII E	6,31
6	VII F	5,88
7	VII G	6,20
8	VII H	6,04
9	VII I	6,00
Rata-rata Hasil		5,97
KKM 7,00		

Dapat dilihat dari tabel diatas rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di bawah KKM, melihat kenyataan itu maka ada yang perlu dibenahi dalam meningkatkan proses belajar mengajar dalam pembelajaran TIK. Oleh karena itu, perlunya pembenahan dan peningkatan pendidikan karena pendidikan merupakan aset utama penentu kualitas Sumber Daya Manusia. Hal ini menuntut pendidikan di Indonesia umumnya untuk selalu membuat perubahan-perubahan kearah yang lebih baik agar selalu bisa menghasilkan SDM yang kompeten dan berkualitas, sesuai dengan tujuan pendidikan yang terdapat dalam

UUD 1945 yang isi dari tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan keidupan bangsa.

Proses pelaksanaan pembelajaran pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang mampu mengungkapkan ide/gagasan mereka baik dalam bentuk soal maupun cara penyelesaiannya dan berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran, seperti berdiskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan.

Untuk meningkatkan hasil belajar guru dituntut untuk memilih metode mengajar yang relevan dan sesuai, agar siswa dapat belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menjadi guru kreatif, profesional dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan kemampuan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif. Hal ini penting terutama dalam pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Implikasinya dalam pembelajaran, harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan metode yang efektif dan bervariasi. Tetapi pembelajaran juga harus memperhatikan minat dan kemampuan siswa, sehingga guru harus melaksanakan pembelajaran yang inovatif.

Pada tataran aplikasinya, Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih ada kendala yang harus dibenahi dan harus terus diusahakan untuk mengatasinya. Kenyataan yang sering kita jumpai bahwa peserta didik kurang kreatif sebagai dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat jika peserta didik dihadapkan dengan tugas yang sedikit menantang, tugas yang berkaitan dengan dunia nyata, peserta didik tidak dapat menyelesaikan dengan baik. Kenyataan ini muncul kemungkinan dikarenakan pembelajaran yang terjadi monoton sehingga siswa terlihat jenuh karena kurang diberdayakan, mereka diperlakukan sebagai objek yang hanya memperhatikan guru yang sedang menerangkan.

Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, di antaranya adalah sebagai berikut :

Zulmaneli , 2016

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG**

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

1. Pelajaran TIK lebih banyak berpusat pada guru sehingga tidak mendorong kreativitas siswa.
2. Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar sangat kecil. Ini yang menyebabkan siswa enggan berpikir, sehingga timbul perasaan jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran TIK.
3. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar, sifat hanya menunggu apa yang disampaikan oleh guru.

Akibat dari sikap siswa tersebut, maka dapat dipastikan hasil belajarnya pun kurang memuaskan, dalam arti tidak memenuhi batas tuntas yang ditetapkan sekolah atau Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Melihat permasalahan diatas, jelas memerlukan sebuah solusi yang dapat memberikan jalan keluar atas berbagai problematika pembelajaran yang terjadi. Upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan hal yang sangat mendesak dan dirasa tidak bisa ditawar-tawar lagi keberadaannya. Hal tersebut mendorong timbulnya pemikiran baru untuk memperbaiki proses pembelajaran disekolah. Pemikiran ini mengarah pada perlunya penerapan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan luas kepada para siswa untuk berlatih dan belajar mandiri, dan melibatkan partisipasi siswa secara optimal dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan pemikiran baru tersebut maka muncullah gagasan untuk menerapkan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* (pemecahan masalah secara kreatif).

Berdasarkan fakta dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh H.R. Maharani, S.B. Waluya, dan Sugianto yang berjudul ” *Humanistic Mathematics Learning With Creative Problem Solving Assisted Interactive Compact Disk to Improve Creative Thinking Ability*” pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving* menyatakan bahwa dalam penelitian ini telah dinyatakan sah setelah mendapatkan validasi dari tim ahli dan rekan-rekan. Perangkat belajar menghasilkan pembelajaran praktis berdasarkan

Zulmaneli , 2016

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG**

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

tanggapan positif dari siswa dan guru. Hasil analisis telah mencapai indikator yang efektif, yaitu: (1) kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen telah mencapai kriteria ketuntasan, (2) kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, (3) sikap dan proses keterampilan memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif, dan (4) ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam kelas eksperimen sebesar 41%.

Menurut Bakharuddin dalam (Aris Shoimin: 2014, hlm.56), *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu masalah. Strategi CPS adalah suatu strategi pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Ada banyak kegiatan yang melibatkan kreativitas dalam pemecahan masalah, seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, sehingga yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, dan penulisan yang kreatif. Dengan CPS, siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya. Sasaran CPS sebagai berikut:

1. Siswa akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam CPS.
2. Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pendekatan masalah.
3. Siswa mampu mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tersebut berkaitan dengan kriteria-kriteria yang ada.
4. Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal.
5. Siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.

Zulmaneli , 2016

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG**

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

6. Siswa mampu mempraktikkan bagaimana CPS dapat digunakan dalam berbagai bidang/situasi.

Berdasarkan beberapa alasan di atas langkah yang akan diambil penulis adalah menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*. Alasan menggunakan strategi ini karena pembelajaran dengan berbasis *Creative Problem Solving* merupakan strategi pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Pada strategi pembelajaran ini, siswa tidak hanya memecahkan permasalahan, tetapi dituntut juga untuk terampil dan lebih kreatif dalam memanfaatkan bahan ajar sebagai media pembelajaran dalam memecahkan masalah tersebut. Dengan menggunakan strategi pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penerapan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran TIK?”

Secara khusus penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar ranah kognitif aspek pemahaman (C2) siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX-2 Bandung?
2. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar ranah kognitif aspek penerapan (C3) siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX-2 Bandung?



3. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar ranah kognitif aspek analisis (C4) siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX-2 Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan apa yang menjadi sasaran atau apa yang hendak dicapai dari suatu kegiatan dalam penelitian ini tujuan merupakan apa yang hendak diketahui oleh peneliti berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Hal ini senada dengan pendapat Sugiyono (2008, hlm. 58) “bahwa tujuan penelitian merupakan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan umum dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif setelah menggunakan strategi pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran TIK.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam ranah kognitif aspek pemahaman (C2) siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Kartika XIX-2 Bandung
2. Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam ranah kognitif aspek penerapan (C3) siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Kartika XIX-2 Bandung
3. Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam ranah kognitif aspek analisis (C4) siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Kartika XIX-2 Bandung

### D. Manfaat Penelitian

Zulmaneli , 2016

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG**

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

Apabila tujuan penelitian ini tercapai maka penelitian ini akan memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan berguna bagi pengembangan strategi pembelajaran, yakni sebagai masukan berupa konsep-konsep bagi pengembangan strategi pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

- 1) Siswa lebih terampil dan mampu dalam mengembangkan ide dan pemikirannya pada materi pelajaran TIK yang telah diberikan oleh guru.
- 2) Siswa mendapat pengalaman baru dengan diterapkannya strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- 3) Siswa lebih termotivasi untuk belajar.
- 4) Terbentuknya kesadaran diri untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.

##### b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru dalam memahami karakteristik siswa.
- 2) Keberhasilan guru sebagai pengajar meningkat, karena hasil belajar siswa juga meningkat.
- 3) Guru memiliki keterampilan menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

##### c. Bagi Sekolah

- 1) Prestasi sekolah meningkat karena hasil belajar siswa juga meningkat.
- 2) Sebagai masukan yang dapat memajukan sekolah.
- 3) Dengan adanya penelitian ini, guru-guru akan termotivasi memperbaiki strategi pembelajaran yang selama ini mereka terapkan.

Zulmaneli , 2016

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG**

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

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana. 2000, hlm. 16). Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa ranah kognitif yang meliputi aspek: a) pemahaman, b) penerapandan c) analisis. Memahami mengacu kepada kemampuan siswa dalam memahami isi materi pelajaran meliputi kemampuan dalam menjelaskan, menerangkan, menerjemahkan, menafsirkan, atau menangkap makna atau arti suatu konsep. Menerapkan mengacu kepada kemampuan siswa dalam menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang tertentu dan menyangkut penggunaan aturan, prinsip, dan prosedur. Sedangkan menganalisis mengacu kepada kemampuan siswa dalam menguraikan suatu materi atau bahan pelajaran ke dalam bagian-bagiannya sehingga strukturnya dapat dipahami

### **2. Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tahapannya beorientasi pada proses pemecahan masalah secara kreatif kolaboratif sehingga menghabiskan banyak ide, gagasan terbaik *Creative Problem Solving* adalah suatu strategi pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir

Adapun proses dari strategi pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*), terdiri atas klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan, dan implementasi. Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah, diharapkan dapat membantu siswa

Zulmaneli , 2016

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG**

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

untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari materi TIK. Penggunaan strategi pembelajaran CPS ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi siswa dalam mempelajari materi, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya.