

BAB II

KERANGKA DASAR TEORI

A. Model Pembelajaran

Mills (dalam Hamzah, 2014: 153) mengemukakan bahwa model adalah bentuk representatif akurat, sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Pengertian model pembelajaran, merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan belajar, yang dirancang berdasarkan proses analisis yang diarahkan pada implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di depan kelas.

Joyce (dalam Al-Tabany, 2014: 23). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.

- d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (b) adanya prinsip-prinsip reaksi; (c) sistem sosial; dan (d) sistem pendukung.
 - e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
 - f) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.
- (Rusman, 2014: 145).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai landasan pembelajaran untuk merancang bahan-bahan pembelajaran yang akan digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

B. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Secara umum sintaknya adalah dimulai dari fakta aktual sesuai dengan materi bahan ajar melalui tanya jawab lisan, identifikasi permasalahan dan fokus pilih, mengolah pikiran sehingga muncul gagasan baru untuk menentukan solusi, presentasi dan diskusi.

Menurut Suryosubroto (2009:204) model pembelajaran *creative problem solving* sebetulnya hampir sama dengan model *problem solving*, *problem solving* adalah pembelajaran yang menekankan pada penemuan dan pemecahan masalah secara berlanjut sedangkan *creative problem solving* adalah

lebih berfokus pada keterampilan peserta didik memecahkan masalah untuk memiliki dan mengembangkan tanggapannya, model *creative problem solving* bedanya hanya terletak pada keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan. *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan (Pepkin, 2004:1). Menurut Uno, Mohamad (2013:223) model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Menurut Karen (2004: 1), model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas. Ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk pemecahan masalah dengan penguatan keterampilan. Dengan model ini diharapkan ketika dihadapkan dengan suatu masalah, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah dan mengembangkan ide-idenya.

a) Sintak Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Sintak proses *Creative Problem Solving* (CPS) berdasarkan kriteria Osborn-Parnes dalam Huda (2013:298-299) adalah sebagai berikut:

Langkah 1: *Objective Finding* (temuan objektif)

Siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan *membrainstorming* sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif siswa. Sepanjang proses ini siswa diharapkan bisa membuat suatu konsensus tentang sasaran yang hendak dicapai oleh kelompoknya.

Langkah 2: *Fact Finding* (menemukan fakta)

Siswa *membrainstorming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru mendaftar setiap perspektif yang dihasilkan oleh siswa. Guru memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut siswa paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

Langkah 3: *Problem Finding* (menemukan masalah)

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar siswa bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah *membrainstorming* beragam cara yang mungkin dilakukan untuk semakin memperjelas sebuah masalah.

Langkah 4: *Idea Finding* (menemukan ide)

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

brainstorming yang sangat penting. Setiap usaha siswa harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan, tidak peduli seberapa relevan gagasan tersebut akan menjadi solusi. Setelah gagasan-gagasan terkumpul, cobalah meluangkan waktu beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial dan yang tidak potensial sebagai solusi. Tekniknya adalah evaluasi cepat atas gagasan-gagasan tersebut yang sekiranya bisa menjadi pertimbangan solusi lebih lanjut.

Langkah 5: *Solution Finding* (menemukan solusi)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang mempunyai potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan *membrainstorming* kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi terbaik itu seharusnya. Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas situasi permasalahan.

Langkah 6: *Acceptance Finding* (penemuan penerimaan)

Pada tahap ini, siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berfikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan siswa diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan.

b) Kelebihan dan Kelemahan *Creative Problem Solving* (CPS)

Menurut Suryosubroto (2009 : 200) setiap model maupun metode pembelajaran tetap mempunyai kelebihan dan kekurangan. Begitu juga

dengan model pembelajaran *creative problem solving*, yang mempunyai kelebihan yaitu :

- a) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
- b) Berpikir dan bertindak kreatif
- c) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- d) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- e) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- f) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
- g) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai berikut:

- a) Beberapa pokok bahan sangat sulit untuk menerapkan pembelajaran ini.
- b) Memerlukan alokasi waktu lebih panjang dibandingkan dengan model pembelajaran lain.

Langkah yang diambil penelitian dalam mengatasi kelemahan model pembelajaran *Creative Problem Solving* :

- a) Mengambil materi atau pokok bahasan yang sesuai dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, yaitu materi yang mempunyai karakteristik pemecahan masalah dan memiliki jawaban lebih satu jawaban. Dan juga menyesuaikan dengan silabus pada saat waktu penelitian.
- b) Mengoptimalkan waktu yang panjang ini untuk mempelajari materi atau pokok bahasan dengan baik.

- c) memberikan motivasi kepada siswa agar mau belajar lebih aktif lagi sehingga waktu yang tersedia cukup dalam proses pembelajaran di kelas tersebut.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Terjadinya perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar dan proses interaksi dengan lingkungannya yang diwujudkan melalui pencapaian hasil belajar (Kasmadi dan Sunariah, 2014:44).

Menurut Susanto (2013:5), secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Menurut Sudjana (2014:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari

Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris:

- a) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Karena ketiga ranah tersebut yang diajukan lebih mudah terukur, dalam artian bahwa untuk mengetahui hasil belajar yang dimaksud mudah dan dapat dilaksanakan. Dari pendapat tersebut untuk mengetahui hasil belajar penulis mengklasifikasikan indikator sebagai petunjuk bahwa siswa telah berhasil dalam proses pembelajaran.

Ranah kognitif indikatornya sebagai berikut:

- a) Ingatan : dapat menunjukkan, dapat membandingkan dan dapat menghubungkan
- b) Pemahaman : dapat menyebutkan dan dapat menunjukkan
- c) Aplikasi : dapat menjelaskan dan mendefinisikan
- d) Sintesis : dapat membarikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat
- e) Analisis : dapat menguraikan

f) Evaluasi : dapat menghubungkan dan menyimpulkan.

Dari penjelasan beberapa indikator hasil belajar pada ranah kognitif di atas, maka yang diterapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif pada indikator ingatan, pemahaman dan aplikasi.

Hasil belajar yang perlu diterjemahkan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dengan mengacu pada kriteria keberhasilan kinerja siswa. (Kasmadi dan Sunariah, 2014:44-45) Maka kriteria hasil belajar yang digunakan adalah

Tabel 2.1. Kategori hasil belajar

Nilai hasil tes	Kategori
85 – 100	Sangat tinggi
65 – 84	Tinggi
55 – 64	Sedang
35 – 54	Rendah
0 – 34	Sangat rendah

(Depdiknas, 2008: 21)

a) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu

(a) Faktor internal siswa

- a) Faktor psikologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.

b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motifasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar yang di miliki.

(b)Faktor-faktor eksternal siswa

a) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembapan udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

b) Faktor instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik di pengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

D. Hubungan Model *Creative Problem Solving* dengan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena bukan hanya digunakan dalam kehidupan akademis tetapi juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun ternyata matematika sering

kali dianggap sulit oleh banyak orang, selain karena objek kajian yang dipelajari oleh matematika abstrak (fakta, konsep, operasi, prinsip, dll) namun juga pengertian konsep matematika sangat lemah dan belum bermakna bagi siswa.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar matematika siswa, termasuk didalamnya faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor tersebut sering kali menjadi penghambat dan pendukung keberhasilan siswa. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan menerapkan Model pembelajaran *creative problem solving* siswa diharapkan dapat termotivasi dan semangat dalam belajar sehingga secara langsung atau tidak langsung akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang model pembelajaran *Creative problem solving* ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, dimana pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan. seperti dalam skripsi yang ditulis Pratama Siswadi, Indra (2014). “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014” dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* berbantu media grafis berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014.

Dian Agustina dengan penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP Islam Durenan Trenggalek”. Dari analisis datanya diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar. Untuk kelas eksperimen rata-rata kelasnya adalah sebesar 84,43, sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata kelasnya adalah sebesar 79,86.

Rulianti Hidayah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas VII SMPN VI Bendungan tahun pelajaran 2014-2015”. Dari analisis datanya diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan setelah pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hal ini terlihat dari hasil nilai post test diperoleh nilai thitung ($4,320 > t_{tabel}(2,021)$).

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasari pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2013: 96).

Berdasarkan definisi di atas maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu “ ada pengaruh model pembelajaran CPS terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Palembang.

Adapun kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H₀: Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar matematika siswa di SMP Negeri 03 Palembang.

H₁: Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar matematika siswa di SMP Negeri 03 Palembang.