

PENGARUH MODEL
PEMBELAJARAN CREATIVE
PROBLEM SOLVING TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 1
KAYUAGUNG

by 06031381823046 Zubaidah

Submission date: 05-Jul-2022 11:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 1866771759

File name: SKRIPSI_ZUBAIDAH_CEK_PLAGIAT-1_-_Zubaidah_ms.docx (222.38K)

Word count: 8968

Character count: 57371

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah sebuah proses perubahan sikap serta perilaku individu atau kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui salah satu upaya dan pengajaran pelatihan yang dilakukan melalui tindakan dan metode pendidikan selama proses tersebut. Dalam hal membahas tentang pendidikan tidak akan pernah lepas keterkaitannya dengan proses pembelajaran, khususnya pembelajaran di sekolah.

Menurut Havest dan Rahayu (2021) pembelajaran adalah kombinasi terstruktur dari unsur manusia, bahan, peralatan dan proses yang beriteraksi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dan berdasarkan pada Undang-Undang tentang Sistem pendidikan nasional nomor 22 tahun 2020 pada pasal 40 ayat 2, bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Di dalam pendidikan seorang pendidiklah yang harus berperan langsung dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran, sebab pendidiklah yang selalu berhadapan dengan peserta didik untuk belajar di kelas. Pendidik mempunyai tanggung jawab professional dalam mengembangkan kualitas peserta didiknya melalui pengembangan selama menjalankan tugas pendidikannya. Meningkatkan kemampuan dalam pengolahan informasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi patokan dalam keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran bukan hanya dengan penyampaian materi saja. Sebagai pendidik harus mempunyai ilmu pengetahuan, kreativitas, dan keahlian yang profesional dalam pelaksanaan pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Berbagai cara yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satunya dengan cara menggunakan model pembelajaran yang efektif dan kreatif sesuai dengan cara belajar peserta didik yang aktif. Adanya pembelajaran yang aktif, maka peserta didik akan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai cara konsep untuk

dipelajari secara menyeluruh, karena proses pembelajaran yang dirancang oleh pendidik akan sangat berpengaruh bagi peserta didik. Menurut Abadi dan Muslihudin (2021:10) model pembelajaran merupakan salah satu bentuk pendekatan yang digunakan oleh pendidik guna membentuk perubahan perilaku peserta didik agar dapat mengembangkan prestasi dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Akrim (2022:71-72) Model pembelajaran merupakan serangkaian rencana kegiatan dalam proses pembelajaran dari awal sampai akhir yang dilakukan oleh setiap pendidik untuk merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran sangat berpengaruh untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Agar proses pembelajaran di dalam kelas aktif dan menyenangkan maka diperlukannya pemilihan metode belajar yang tepat untuk para peserta didik agar tidak kesulitan dalam memecahkan dan memahami berbagai contoh permasalahan dalam materi-materi pembelajaran dan meningkatkan partisipasi antar peserta didik di dalam kelas, diantaranya dengan menerapkan model belajar *Creative Problem Solving*.

Atas dari hasil studi pendahuluan pada SMA Negeri 1 Kayuagung yang dilaksanakan peneliti berdasarkan observasi dan wawancara dengan pendidik ekonomi yaitu Ibu Yulinda Sari, S.Pd.M.Pd. di SMA Negeri 1 Kayuagung pada tanggal 6 Oktober 2021, saat proses pembelajaran secara tatap muka pendidik menggunakan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran yang sudah digunakan guru ekonomi diantaranya *Somatis, Auditori, Visual, Intelektual, Contextual Teaching and Learning*, dan *Think Pairs Share*. Diukur dari prestasi peserta pada mata pelajaran ekonomi dengan materi APBN dan APBD pada ujian harian pada bulan Januari tahun ajaran 2021/2022. Dari 35 siswa di kelas XI IIS 1 hanya 11 siswa yang mampu meraih nilai di atas 78 yaitu nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa 70% siswa belum mencapai KKM dan 30% telah mencapai KKM.

Keberhasilan mata pelajaran sangat bergantung pada beberapa aspek. Salah satunya adalah pengaruh yang kuat terhadap kemampuan pendidik untuk memilih model pembelajaran dan kemampuan seorang pendidik yang memimpin kelas.

Pada saat ini, pembelajaran difokuskan pada pendidik melalui bercerita atau ceramah (*teacher centered*), sehingga peserta didik kurang terlibat atau kurang aktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya pemahaman peserta didik dalam materi yang diajarkan terutama dalam pelajaran bidang ekonomi.

Menurut Anggie (2022) Pembelajaran ialah kombinasi yang kompleks terdiri dari unsur manusiawi, bahan, perlengkapan, fasilitas, serta proses yang berkaitan dalam berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Ekonomi merupakan mata pelajaran yang sulit menurut banyak peserta didik karena dianggap membosankan, dan membutuhkan pemikiran yang intensif untuk memecahkan masalah-masalah ekonomi terutama dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak dapat belajar ekonomi secara maksimal dan peserta didik kurang dalam memperhatikan dalam proses pembelajaran. Menurut Nurbaya (2021) mutu pendidikan saat ini belum mencapai hasil yang memuaskan, hal ini terlibat pada beberapa mata pelajaran termasuk ekonomi. Mata pelajaran ekonomi membuat peserta didik harus terdorong untuk berpikir secara kreatif karena mata pelajaran ini bukan bersifat hapalan. Singkatnya, kualitas pembelajaran dan pemahaman mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Proses pembelajaran di kelas didorong untuk fokus pada peserta didik (*student centered*) sehingga siswa dapat terbiasa berpikir kreatif.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang mempunyai daya cipta dalam memecahkan permasalahan atau mencari suatu jawaban dari suatu masalah. Sehingga dalam penggunaan model pembelajaran ini menuntun para peserta didik agar lebih aktif. Pembelajaran yang memakai model pembelajaran *Craetvie Problem Solving* dapat membantu peserta didik untuk mengeluarkan pendapat. Menurut Tambunan (2021) penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* secara signifikan dapat merangsang kemajuan perkembangan pemikiran peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran dengan cepat. Adapun menurut Prasetya dan Aziz (2021) penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses pembelajaran dapat melakukan pemusatan pada saat

pengajaran dan keterampilan peserta didik dalam pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Sedangkan menurut Anggie (2022) penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat membuat peserta didik fokus dalam pemusatan keterampilan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, para peserta didik akan mendapatkan cara-cara berpikir dan keingintahuan pada saat pembelajaran berlangsung. Dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya ataupun metode ceramah ataupun proses pembelajaran yang didominasi oleh pendidik. Bedanya model pembelajaran ini dengan model pembelajaran lainnya yaitu memungkinkan pendidik untuk mendongkrak potensi para peserta didik dalam berbagai aspek.

Hal ini didukung berdasarkan dengan penelitian sebelumnya yakni penelitian oleh Nurduiansyah, dkk., (2021) yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kritis Matematis serta *Habits of Mind* Menggunakan Model *Inquiry Learning* dan Model *Creative Problem Solving*” hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan *Habits of Mind* peserta didik, dengan hasil perhitungan menggunakan rumus *Rank Spearman* diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,7809. Penelitian selanjutnya yang pernah dilakukan oleh Rosselyne, dkk., (2020) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Teknik *Scaffolding* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di SMA Negeri 12 Jakarta” terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan hasil pengujian besar pengaruh (*effect size*) diperoleh nilai $d = 0,4942$ dengan interpretasi 65,5% siswa di kelas eksperimen akan berada di atas rata-rata kelas kontrol.

Pada penelitian terdahulu model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk melihat kemampuan berpikir kritis, *Habits of Mind* dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Namun, penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya, dimana pada penelitian ini menggunakan satu variabel bebas model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan satu variabel terikat Hasil Belajar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif kausal dengan metode kuantitatif. Pentingnya penelitian ini berguna dalam melatih peserta didik berpikir kreatif dalam memecahkan sebuah masalah, memberikan

pendapat di depan teman-temanya, dan peserta didik terlatih dalam pencarian solusi yang tepat untuk pemecahan permasalahan.

Berdasarkan uraian diatas maka judul penelitian yang diambil oleh peneliti adalah dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kayuagung”**

1.2 Permasalahan Penelitian

Dengan penjelasan pada latar belakang tersebut, adapun terdapat permasalahannya ialah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil dari proses belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kayuagung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini didasarkan pada permasalahan penelitian yang berguna untuk memperlihatkan pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kayuagung.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Diharapkan output atau hasil dari penelitian ini dapat berguna, diantaranya :

- a. Dapat meningkatkan peserta didik dalam hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi dengan memakai model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- b. Dapat menginformasikan serta mengembangkan keterampilan mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- c. Dapat menambah wawasan serta diharapkan dapat membantu peneliti yang akan menjadi calon pendidik masa depan untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik yang menjalani pembelajaran di sekolah yang menggunakan *Creative Problem Solving* sebagai model pembelajaran. vvv

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses pembelajaran guna mencapai target dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola desain suatu pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah setiap proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengontruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semua pendidik tentunya memiliki metode tersendiri dalam proses pendidikan yang disebut dengan model pembelajaran atau model mengajar (Isrok'atun & Rosmala, 2018). Berbagai jenis model pendidikan yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk mencapai tujuannya sesuai dengan kurikulum-13 yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Hal ini memungkinkan peserta didik memahami dan menerima materi yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Octavia (2020:13) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis atau teratur dalam pengorganisasian kegiatan atau pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran dengan kata lain kompetensi belajar. Berbeda dengan Nurlaelah dan Sakkir (2020) model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Harefa, dkk (2020) model pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip holistik dan otentik dalam proses pembelajaran dapat secara kelompok ataupun individu.

Berdasarkan keempat pendapat dari Isrok'atun & Rosmala, Octavia, Nurlaelah dan Sakkir, Harefa, dkk memiliki pandangan yang berbeda, Isrok'atun dan Rosmala model pembelajaran adalah langkah-langkah dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan dalam pembelajaran. Berbeda dengan Octavia model pembelajaran ialah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur

secara rinci guna mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Nurlaelah dan Sakkir model pembelajaran ialah suatu rancangan atau perencanaan pembelajaran dalam proses pembelajaran, adapun menurut Harefa,dkk model pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mencari, dan menggali pengetahuan.

Berdasarkan uraian dari Isrok'atun & Rosmala, Octavia, Nurlaelah dan Sakkir, Harefa, dkk dimana dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini dirancang untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan menjelaskan proses pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah kegiatan, media yang digunakan, sampai dengan tujuan melakukan kegiatan belajar mengajar yang dibuat menyenangkan, menghibur dan mudah dilakukan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahaminya.

2.2 Jenis-jenis model pembelajaran

Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menjadi penentu keberhasilan yang dilakukan pendidik pada proses pembelajaran. Terdapat jenis yang beragam dalam model pembelajaran. Menurut Nurdyansyah dan Fahyumi (2016:36-156) model pembelajaran terdiri dari model pembelajaran *Contextual Teaching & Learning*, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis masalah, model paikem, model pembelajaran *E-learning*, model pembelajaran inkuiri, dan model pembelajaran *Value clarification technique*. Berbeda dengan Lufri, dkk., (2020:75-98) jenis model pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran dengan pendekatan *science technology and society*, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran dengan pendekatan *contextual teaching and learning*, model pembelajaran *problem solving*, dan model pembelajaran langsung.

Menurut Yazidi (2020) model pembelajaran merupakan suatu pendekatan untuk menyiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif dan generatif. Adapun jenis-jenis dari model pembelajaran antara lain:

1. Model Pembelajaran *discovery/inquiry*
2. Model Pembelajaran berbasis masalah

3. Model Pembelajaran berbasis proyek
4. Model Pembelajaran kontekstual
5. Model Pembelajaran kooperatif

Sedangkan menurut Zetriuslita dan Alzaber (2020) jenis-jenis model pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013, yaitu:

1. *Problem Based Learning (PBL) Model*

PBL merupakan suatu model pembelajaran dengan basis permasalahan kontekstual yang mendorong peserta didik dalam belajar.

2. *Discovery Learning Model*

Model belajar yang proses pembelajaran yang terjadi apabila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya.

3. *Project Based Learning (PjBL) Model*

Model ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai bentuk media.

Setelah mencermati pendapat dari Nurdyasyah & Fahyuni, Alzaber dkk. serta menurut Nurdyansyah, dan Fahyuni (2016:67) model pembelajaran terdiri dari beberapa jenis salah satunya model pembelajaran berbasis masalah, sama halnya dengan Alzaber jenis model pembelajaran PBL, *Discovery Learning*, dan PJBL. Berbeda dengan Nana model pembelajaran terdiri dari model pembelajaran *Predict, Observe, dan Think, Thalk and Write*. Sedangkan menurut Mirdad terdapat empat jenis-jenis model pembelajaran seperti model pembelajar sosial dan perilaku, dan model pemrosesan informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat dari Nurdyasyah & Fahyuni, Alzaber, Nana, dan Mirdad pembelajaran dengan menerapkan *Creative Problem Solving* bisa diambil kesimpulan bahwa model belajar ini berkaitan dengan model pembelajaran berbasis masalah secara kreatif, pendidik bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah atau topik diskusi yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

2.3 Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran yang menitikberatkan pada pengajaran serta keterampilan pada saat memecahkan masalah yang disertai dengan meningkatnya keterampilan merupakan pengertian model belajar yaitu *Creative Problem Solving*. Ketika sebuah pertanyaan disajikan kepada peserta didik, keterampilan pemecahan masalah dapat digunakan oleh peserta didik dapat menggunakan dalam menemukan dan memecahkan jawabannya. Menurut Retnawati (2018:75) model pembelajaran *Creative problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran operasional yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah dengan menggunakan berbagai ide-ide terbaru serta mempertimbangkan beberapa pendekatan yang berbeda untuk memecahkan permasalahan tersebut, serta mengatur pengimplementasian solusi melalui tindakan yang efektif. Menurut Isrok'atun dan Rosmala (2018:148) model pembelajaran *Creative Problem Solving* didasarkan pada tiga kata yaitu, *creative*, *problem* serta *solving*. *Creative* menunjukkan proses berpikir dalam mengungkapkan ide dalam memberikan saran dan memiliki nilai yang faktual, *problem* yang berarti proses belajar dalam suatu situasi masalah yang sulit, dan *solving* adalah belajar untuk menemukan solusi dari *problem* tersebut.

Berdasarkan penelitian dari Harefa, dkk (2020) model pembelajaran *Creative Problem Solving* ialah model pembelajaran berpikir dan bertindak untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut Allagan, dkk (2020) model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan untuk peserta didik berperan aktif atau terlibat langsung pada menyelesaikan masalahnya sendiri sehingga dapat mendorong kemampuan kemandirian dalam memecahkan masalah dengan mengembangkan kemampuan berpikir secara rasional.

Berdasarkan uraian pendapat dari Retnawati, Isrok'atun & Rosmala, Harefa, dan Allagan memiliki pandangan yang sama yaitu mendefinisikan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* ialah pembelajaran yang menggunakan pemusatan pada pembelajaran, dimana setiap peserta didik mampu memilih dan

mengembangkan ide dan pikirannya untuk memecahkan permasalahan secara kreatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian pendapat dari Retnawati, Isrok'atun & Rosmala, Harefa, dan Allagan disimpulkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* salah satu model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan peningkatan keterampilan.

2.3.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Alat yang digunakan pendidik untuk mendukung proses belajar setiap peserta didik dalam pengembangan kreatif ketereampilan belajar merupakan langkah-langkah dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ada beberapa langkah-langkah yang perlu dilakukan, menurut Retnawati (2018:75) menyatakan :

1. Menemukan tujuan dari setiap permasalahan (*objective finding*)
2. Menemukan fakta atau beberapa informasi dari permasalahan (*fact finding*)
3. Mendefinisikan kembali permasalahan dengan cara yang terbaru dan adanya perbedaan dari yang sebelumnya (*problem finding*)
4. Merumuskan ide yang sangat berpotensi untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah (*idea finding*)
5. Menentukan ide yang terbaik berdasarkan kriteria tertentu (*solution finding*)
6. Merumuskan penerimaan atau kesimpulan (*acceptance finding*).

Selanjutnya menurut Huda (2017) model pembelajaran *Creative Problem Solving* terdapat langkah-langkah yang dapat diruntut secara rinci dalam alur tahapan sebagai berikut:

Tahap 1 : *Objective Finding*

Pertama-tama peserta didik mendiskusikan suatu masalah yang diangkat oleh pendidik, dan mengembangkan tujuan atau sasaran yang dapat digunakan untuk karya kreatif peserta didik. Dalam proses

pertama ini, peserta didik diharapkan mencapai konsensus tentang tujuan yang akan dicapai oleh kelompoknya.

Tahap 2 : *Fact Finding*

Pada tahap ini peserta didik mendata fakta apa saja yang diketahui dan berhubungan dengan situasi tersebut, guna menemukan informasi yang tidak diketahui tetapi penting untuk situasi atau masalah yang diidentifikasi. Kemudian peserta didik, memiliki waktu untuk memikirkan fakta apa yang relevan dengan permasalahan. Selanjutnya, ditahap kedua inilah terjadinya proses berpikir divergen dan konvergen. Proses berpikir divergen dapat diamati selama proses penyajian berbagai jenis fakta yang diungkapkan peserta didik, sedangkan untuk proses berpikir konvergen diamati selama proses mempertimbangkan dan menentukan fakta apa yang paling penting.

Tahap 3 : *Problem Finding*

Pada tahap ini peserta didik mengidentifikasi seluruh permasalahan, kemudian memilih apa yang paling penting atau yang paling mendasari masalah. Selanjutnya, peserta didik mendefinisikan kembali mengenai permasalahan agar peserta didik benar-benar memahami masalah sehingga memungkinkan untuk menemukan solusi yang konkrit dan jelas. Adapun teknik yang dapat digunakan peserta didik yaitu dengan mem-brainstorming beragam cara yang mungkin dilakukan untuk semakin memperjelas sebuah masalah.

Tahap 4 : *Idea Finding*

Pada tahap ini peserta didik menjelaskan beberapa ide maupun gagasan solusi atau permasalahan yang didapat. Seluruh ide dan solusi dari masalah yang ditemukan. Semua ide atau gagasan yang diajukan seorang peserta didik harus diakui dengan menuliskan semua ide atau gagasan yang diajukan oleh peserta didik, terlepas dari beberapa relevan ide tersebut dengan solusi. Selain itu, setelah mengumpulkan ide-ide solusi, siswa mendiskusikan ide-ide potensial dan menghindari ide-ide potensial sebagai solusi dari masalah.

Sedangkan menurut Mitchell dan Kowalik (dalam Nurdiansyah, dkk 2021) langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving*, yaitu:

1. *Mess finding* (melakukan mengidentifikasi suatu situasi) hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi situasi yang menghadirkan suatu tantangan.
2. *Data Finding* (mencatat semua fakta) hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi seluruh fakta yang didapat kemudian terikat bersama situasi; mengidentintifikasi serta mencari informasi penting untuk sitausi yang dicari dan diidentifikasi yang tidak diketahui.
3. *Problem Finding* (menemukan dan memilih masalah) hal ini dilakukan guna mengidentifikasi seluruh pernyataan masalah memungkinkan serta selanjutnya untuk mengisolasi masalah yang penting atau mendasar.
4. *Idea Finding* (menemukan memecahkan masalah) hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin solusi-solusi untuk pernyataan masalah.
5. *Solution Finding* (penemuan solusi) pada tahap ini menggunakan daftar kriteria yang dipilih dalam pememilihan solusi yang terbaik dalam bertindak.
6. *Acceptance Finding* (penerimaan solusi) tahap akhir ini yaitu melakukan segala hal demi memperoleh solusi, kemudian untuk mendapatkan penerimaan untuk solusi, kemudian menetapkan temuan rencana aksim dan penerapan solusinya.

Adapun menurut Anngreini, dkk (2020) langkah-langkah dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving*, ialah :

1. Merumuskan masalah, pada langkah ini peserta didik mengidentifikasi masalah yang akan dipecahkan atau masalah tersebut diberikan oleh pendidik untuk diselesaikan.
2. Menganalisis masalah, pada langkah ini peserta didik merancang beragam kemungkinan pemecahan atau solusi berdasarkan dengan pengetahuan yang ia miliki.

3. Rumusan hipotesis, pada langkah ini peserta didik membentuk berbagai kemungkinan pemecahan atau solusi berdasarkan pengetahuan yang telah mereka pelajari.
4. Pengumpulan data, pada langkah ini peserta didik meneliti dan mengembangkan informasi penting yang relevan dengan pemecahan masalah.
5. Pengujian Hipotesis, pada langkah ini peserta didik akan menemukan dan menjelaskan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah.
6. Rumusan pemecahan masalah, yaitu langkah peserta didik untuk menggambarkan solusi yang akan dilaksanakan untuk pemecahan masalah.

Dari keempat langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh Retnawati, Huda, Nurdiansyah, dkk, Anggreini, dkk mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada dasarnya memiliki pandangan yang sama saja, yaitu sama-sama berpendapat dengan cara membiasakan peserta didik melakukan pemecahan masalah, dituntut sebanyak mungkin untuk menemukan ide yang digunakan untuk memecahkan masalah, dan peserta didik diminta dari ide-ide tersebut membuat keputusan untuk menentukan ide terbaik dalam memecahkan masalah.

Setelah memahami uraian diatas yang dikemukakan oleh Retnawati, Huda, Nurdiansyah, dkk, Anggreini, dkk langkah-langkah dalam model *Creative Problem Solving* disimpulkan dan digunakan oleh peneliti, yakni dibawah ini :

- 1) Pendidik meminta peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan membagi peserta didik kedalam kelompok kecil 5-6 orang.
- 2) Pendidik memberikan intruksi kepada peserta didik untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan.
- 3) Pendidik memberikan kesempatan peserta didik kebebasan dalam berpendapat mengenai beragam macam gagasan pemecahan masalah.
- 4) Pendidik memberikan kesempatan peserta didik dalam mendiskusikan pendapat serta gagasan mana yang cocok untuk pemecahan masalah.
- 5) Pendidik membimbing peserta didik untuk berdiskusi secara kelompok untuk menentukan solusi terbaik.

- 6) Pendidik memberikan kesempatan untuk perwakilan tiap kelompok dalam mempresentasikan hasil diskusi dan membimbing peserta didik untuk menyepakati solusi permasalahan yang di presentasikan.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar sangat terikat dengan belajar ataupun proses. Hasil belajar adalah sesuatu yang telah dicapai seseorang atau peserta didik setelah melewati proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Menurut Sugiarto (2020:7) hasil belajar merupakan prestasi belajar yang telah dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku individu.

Menurut Allagan, dkk (2020) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku dan ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut Rosyid (2019:12) hasil belajar cara untuk menentukan sejauh mana seorang peserta didik dapat menyelesaikan belajarnya setelah mengikuti suatu kegiatan proses pembelajaran, atau keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran dengan angka, huruf dan simbol tertentu yang ditampilkan dalam bentuk dan disepakati dengan penyelenggara pendidik. Adapun menurut Noor (2020) hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil peserta didik pada perubahan tingkah laku.

Berdasarkan beberapa pendapat dari Sugiarto, Allagan, dkk, Rosyid, dan Noor memiliki pandangan yang berbeda namun mempunyai makna yang sama, menurut Sugiarto hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran. Sinar berpendapat hasil belajar adalah prestasi yang dicapai peserta didik dengan penyelesaian materi pembelajara. Sedangkan menurut Rosyid, dkk berpendapat hasil belajar dapat dilihat dari sejauh mana peserta didik dapat menyelesaikan pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian pendapat dari Sugiarto, Allagan, dkk, Rosyid, dan Noor dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perkembangan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek tingkah laku, pengetahuan dalam

pembelajaran, dan keterampilan sebagai acuan hasil dari berakhirnya aktivitas belajar. Dalam penelitian ini untuk mengukur keberhasilan dari peserta didik peneliti melakukan tes untuk melihat hasil belajarnya.

2.5 Hakikat Pelajaran Ekonomi

Salah satu mata pelajaran dari klaster sosial yang dipelajari peserta didik saat SMA adalah ekonomi. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempelajari bagaimana cara seseorang atau individu dalam menggunakan sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas.

Menurut Nuraini (2016:1-2) ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari mengenai bagaimana sumber daya yang terbatas tersedia untuk barang dan jasa yang berbeda serta untuk membuat sebuah keputusan mengenai orang maupun masyarakat dengan maupun tanpa menghabiskan uang. Tujuan konsumsi distribusi dimasa yang akan datang untuk orang dan kelompok orang yang berbeda, dimana ekonomi menganalisis biaya dan manfaat dalam meningkatkan pola penggunaan sumber daya.

Adapun tujuan mata pelajaran ekonomi menurut Kemendikbud (2014:11) mensyukuri karunian Tuhan YME atas limpahan sumber daya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup manusia.

1. Memiliki pemahaman konsep yang tepat tentang ekonomi baik dengan mengkorelasikan masalah atau peristiwa ekonomi yang ada dengan aktivitas harian, spesifik dalam konteks individu, komunitas, rumah tangga dan negara.
2. Mengungkapkan rasa keingintahuan yang tinggi tentang konsep-konsep penting yang diperlukan agar dapat lebih dalam memahami bidang ekonomi.
3. Membangun perilaku positif (memiliki tanggungjawab, disiplin, integritas, peduli sama lain, ramah lingkungan, dapat bekerjasama, dsb)

4. Mengambil keputusan dengan rasa tanggung jawab dan dilandasi nilai sosial dan ekonomi dalam masyarakat, mulai dari skala dan nasional sampai dengan internasional.

Kompetensi dasar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS semester genap tahun ajaran 2021/2022 sebagai berikut:

- 3.6 Analisis APBD serta APBN pada pembangunan ekonomi
- 4.6 Penyajian mengenai peran APBD dan APBN berdasarkan fungsi dan perannya terhadap ekonomi pembangunan
- 3.7 Analisis pajak pada ekonomi pembangunan
- 4.7 Penyajian hasil dari analisa peran dan fungsi pajak dalam ekonomi pembangunan
- 3.8 Deskripsi kerjasama ekonomi tingkat internasional
- 4.8 Mempresentasikan mengenai ekonomi internasional kedalam bentuk dan manfaat kerjasama
- 3.9 Analisis konsep penting serta kebijakan dari perdagangan tingkat internasional
- 4.9 Merepresentasikan hasil dari analisa mengenai efek dari kebijakan yang diterapkan pada perdagangan secara internasional

Penelitian ini menggunakan literatur untuk menganalisis pajak dalam pembangunan ekonomi.

2.6 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan memberikan hasil sebagai berikut :

1. Harefa, dkk (2020) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*” dalam penelitiannya menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar IPA kognitif siswa. Dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis diketahui tentang t_{hitung} sebesar 5,216

kemudian dikonsultasikan pada tabel harga t dengan tingkat signifikan sebesar 0,05 dimana t_{tabel} senilai 1,667 yang berarti $5,216 > 1,667$.

2. Rusmalasari dan Margunayasa (2020) dengan judul “ Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar IPS” dalam penelitiannya menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok peserta didik diberikan perlakuan dengan metode belajar *Creative Problem Solving* (CPS) model dengan kelompok yang tidak belajar dengan menerapkan *Creative Problem Solving* (CPS) model pada siswa SD kelas IV di Gugus II Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangil Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Suyitno dan Habibi (2020) yang berjudul “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar dan Berfikir Kreatif Siswa SMPN 1 Yosowilangun” dalam penelitiannya menyatakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu memberikan dampak positif pada hasil belajar matematika di SMPN 1 Yosowilangun lumajang.
4. Allagan, dkk (2020) dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada Siswa Kelas XI” dalam penelitiannya menyatakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 3 SMA Perintis 1 Bandar Lampung, dibuktikan dengan adanya peningkatan rata 1,6 pada siklus I dan 2,95 pada siklus II.
5. Panuntun, dkk (2021) dengan judul “ Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari *Self Regulated Learning* dengan Pendekatan *Open-Ended* pada Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*” dalam penelitiannya menyatakan model CPS dengan pendekatan *open-ended* dapat memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
6. Prasetya dan Azis (2021) dengan judul “ Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Kemampuan Bepikir Kreatif Siswa” dalam penelitiannya menyatakan bahwa tindakan model pembelajaran

matematika khususnya materi persegi dan persegi panjang mampu memberikan hasil yang signifikan, dengan rata-rata persentase Siklus I 57,91% , siklus II 67,66%, dan siklus III 81,41%.

7. Hadiyan, dkk (2021) dengan judul” Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa” dalam penelitiannya menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran jarak jauh, dapat dilihat dari skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 45,389 sedangkan kelas kontrol 41,972.
8. Anggreini, dkk (2020) dengan judul “Pengaruh Metode *Problem Solving* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pajak” dalam penelitiannya menyatakan metode *problem solving* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan siswa dalam pembelajaran ekonomi pada materi pajak memperoleh rata-rata sebesar 93,30 dalam kriteria baik sekali..
9. Prasetyo (2021) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 02 Talun Kabupaten Pekalongan ” dalam penelitiannya menyatakan model pembelajaran CPS berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase hasil belajar siswa 89,28%.
10. Pramestika, dkk (2020) dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa” dalam penelitiannya menyatakan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berada pada kualifikasi tinggi (M=73,00; SD=8,30) sedangkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berada pada kualifikasi rendah (M = 52,00;SD=7,60)

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu *Creative Problem Solving (CPS) model* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kayuagung.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kayuagung, berlokasi di Jalan Letnan Muchtar Saleh No. 7, Kelurahan Paku, Kecamatan Kayuagung, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Seluruh kelas XII IIS semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 3 kelas akan menjadi populasi dalam penelitian. Penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IIS 1 yang berjumlah 35 peserta didik.

Penelitian ini dikelompokkan ke dalam satu kelas yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hasil tes dan observasi akan menjadi data dalam penelitian. Berdasarkan data tersebut, hasil belajar ekonomi siswa SMA Negeri 1 Kayuagung ditentukan menggunakan *pretest* dan *posttest* yang berisikan 33 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Dalam penelitian ini, data observasi dipergunakan dalam memvalidasi peneliti dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan *Creative Problem Solving* di kelas eksperimen.

Penelitian ini dilakukan dalam lima sesi kelas eksperimen tentang perpajakan dan pembangunan ekonomi. Pada sesi pertama, pendidik memberikan *pretest* sebelum para peserta didik menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Pada sesi kedua, ketiga, dan keempat pendidik menerapkan perlakuan model pembelajaran *Creative Problem Solving* di kelas yang menjadi eksperimen penelitian, dan saat sesi terakhir diberikan *post test*.

4.1.2 Deskripsi Hasil Tes

Data yang diperoleh dari test dianalisa untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa di kelas eksperimen penelitian. Pada tes terakhir bertujuan untuk melihat **hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada kelas eksperimen. Tes ini**

dijalankan dalam bentuk *pretest* pada pertemuan pertama dan berupa *post test* pada pertemuan kelima. Hasil setelah test akan digunakan sebagai hasil belajar belajar siswa.

Tes dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan sebelum diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan sesudah diterapkan pada hasil belajar ekonomi peserta didik kelas eksperimen yaitu XI IIS 1 di SMAN 1 Kayuagung. Data diperoleh dari hasil soal pilihan ganda yang diberikan kepada para siswa XI IIS 1 sebanyak 33 butir yang diikuti oleh 35 siswa sebagai kelas eksperimen.

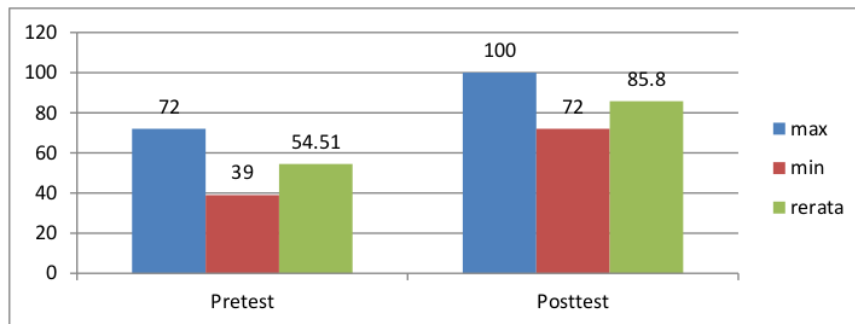
Berikut ini perbedaan di kelas eksperimen dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel di berikut ini:

Tabel 8 Hasil Belajar Peserta Didik

Data	Nilai Terbesar	Nilai Terkecil	Rerata
<i>Pretest</i>	72	39	54,51
<i>Post test</i>	100	72	85,8

(Sumber: Data Peneliti, diolah bulan Maret 2022)

Berdasarkan tabel 8 dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran pada saat diberikan *pretest* sebelum perlakuan model pembelajaran Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada peserta didik kelas XI IIS 1 memiliki skor paling tinggi 72, skor paling rendah 39, dan rerata sebesar 54,51. Sedangkan skor paling tinggi pada *post test* atau sesudah diberikan perlakuan adalah sebesar 100 dan skor terendah 72 dengan rerata 85,8. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 1 meningkat setelah diolah dengan metode belajar *Creative Problem Solving model*. Lihat grafik dibawah ini untuk informasi lebih lanjut :



Gambar 1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 1

Berdasarkan gambar, hasil belajar siswa kelas XI IIS 1 meningkat setelah diolah dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Rerata dari hasil analisis sebelum diterapkan model CPS sebesar 54,51 sedangkan setelah diterapkan CPS model rerata menjadi sebesar 85,8 hal ini berarti rerata hasil belajar siswa kelas XI IIS 1 meningkat sebanyak 31,29.

Sebelum dilakukan evaluasi uji prasyarat dan uji hipotesis, hasil belajar siswa yang diperoleh dari test ditentukan dianalisis terlebih dulu menggunakan kategori hasil belajar, kemudian kategori hasil siswa kelas XI IIS 1 dengan rincian tabel berikut :

Tabel 9 Pretest dan Post Test Peserta Didik

Nilai	F	Pretest Persentase	F	Post Test Persentase	Predikat
89-100	-	-	10	28,57%	A
79-88	-	-	22	62,86%	B
70-78	2	5,72%	3	8,57%	C
<70	33	94,28%	-	-	D
Jumlah	35	100%		100%	

(Sumber: Data Peneliti, diolah Maret 2022)

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan bahwa dua peserta didik (5,72%) yang memperoleh hasil nilai 70-79 pada predikat C dan 33 siswa (94,28%) yang mendapatkan nilai dibawah atau sama dengan 70 pada predikat D. Artinya terdapat 35 siswa tidak memenuhi Kriteria Integritas Minimum (KKM) sebesar

78. Lalu, dari nilai *post test* kelas XI IIS 1 sebanyak 10 (28,57%) siswa mendapatkan nilai 89 atau lebih di Kelas A sebanyak 22 (62,86%) siswa yang mendapat nilai 79-88 predikat B, dan sebanyak 3 (8,57%) siswa yang mendapatkan nilai hasil diantara 70-78 dengan predikat C. Hal ini berarti sebanyak 32 siswa yang meraih nilai diatas **Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 78**, dan 3 siswa yang tidak memenuhi **nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 78**.

4.1.3 Analisis Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti selama penelitian. Observasi dilakukan pada 3 kali pertemuan penerapan model *Creative Problem Solving* yang dilaksanakan pada tanggal 1, 2, dan 8 Maret 2022. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah peneliti telah melaksanakan langkah-langkah yang sesuai dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Observasi diperoleh dari aktivitas peneliti dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian di SMA Negeri 1 Kayuagung. Observasi yang dilakukan oleh seorang pendidik ekonomi yaitu ibu Yulinda Sari, S.Pd. M.Pd. pada lembar observasi dengan kolom penilaian, pengamat menandai **tanda centang (√) pada setiap item yang ada pada kolom penilaian**. Mencocokkan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang telah disiapkan dan dilaksanakan oleh peneliti. Dalam proses pembelajaran, materi yang digunakan oleh peneliti adalah materi perpajakan.

Berikut ini data hasil observasi saat kegiatan pembelajaran, data diperoleh selama tiga kali dilakukannya penelitian pada saat pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen yaitu kelas XI IIS 1 dengan menerapkan cara belajar daring dan menggunakan model belajar *Creative Problem Solving* yang didampingi oleh observer yaitu Ibu Yulinda Sari, S.Pd. M.Pd selaku guru ekonomi di dalam kelas maupun pada saat dikusi didalam kelas.

1. Pertemuan Pertama

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{29}{30} \times 100\% \\ &= 96,67\% \end{aligned}$$

2. Pertemuan Kedua

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{30}{30} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

3. Pertemuan Ketiga

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{30}{30} \times 100\% \\ &= 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil observasi saat sesi pertama sampai sesi ketiga didapatkan data yang menunjukkan jika semua deskriptor dalam penelitian ditampilkan selama proses belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa peneliti menerapkan pembelajaran berbasis langkah yang memanfaatkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan sangat baik.

Berikut ini merupakan tabel yang berisi data kriteria observasi:

Tabel 10 Hasil Observasi

Pertemuan	Nilai Akhir	Kriteria Interpretasi
1	96,67%	Sangat Baik
2	100%	Sangat Baik
3	100%	Sangat Baik
Rerata	98,89%	Sangat Baik

(Sumber: Data Peneliti, diolah Maret 2022)

Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui bahwa rerata hasil observasi terhadap langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang dilakukan peneliti di kelas XI IIS 1 sebesar 98,89% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian di kelas XI IIS 1 sebagai kelas

eksperimen telah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

4.2 Uji Prasyarat

4.2.1 Uji Normalitas Data

4.2.1.1 Uji Normalitas Data *Pretest*

Untuk data *pretest* kelas eksperimen, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk memverifikasi bahwa data tersebut normal sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Uji normalitas menggunakan prosedur seperti dibawah ini :

Langkah ke-1 : Mencari nilai terbesar (*max*) dan terkecil (*min*)

$$\text{Nilai } \textit{max} = 72$$

$$\text{Nilai } \textit{min} = 39$$

Langkah ke-2 : Mencari Nilai Rentang (R)

$$\begin{aligned} R &= \text{Nilai } \textit{max} - \text{Nilai } \textit{min} \\ &= 72 - 39 \\ &= 33 \end{aligned}$$

Langkah ke-3 : Mencari Banyaknya Kelas (BK)

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 35 \\ &= 1 + 5,095 = 6,095 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

Langkah ke-4 : Menghitung Panjang Kelas (i)

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{33}{6} = 5,5 \text{ atau dibulatkan } 6$$

Langkah ke-5 : Mencari tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 11 Tabel Penolong Data *Pretest*

No	Kelas Interval	F	X_i	X_i^2	$f \cdot X_i$	$f \cdot X_i^2$
1	39-44	7	41,5	1722,25	290,5	12055,75
2	45-50	6	47,5	2256,25	285	13537,5
3	51-56	2	53,5	2862,25	107	5724,5
4	57-62	13	59,5	3540,25	773,5	46023,25
5	63-68	4	65,5	4290,25	262	17161
6	69-74	3	71,5	5112,25	214,5	15336,75
Σ		35	339	19783,5	1932,5	109838,8

(Sumber: Data Peneliti, diolah Maret 2022)

Langkah ke-6 : Mencari rata-rata (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{n} = \frac{1932,5}{35} = 55,21$$

Langkah ke-7 : Mencari simpangan baku (standar deviasi)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum f_i . x_i^2 - (\sum f_i . x_i)^2}{n.(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{35.(109838,8) - (1932,5)^2}{35.(35-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{3844358 - 37345625}{1190}}$$

$$S = \sqrt{92,27}$$

$$S = 9,61$$

Langkah ke-8 : Membuat tabel Frekuensi yang diharapkan

1) Peneliti menentukan batas kelas yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 lalu angka skor-skor kanan kelas interval ditambahi 0,5 maka diperoleh nilai 38,5; 44,5; 50,5; 56,5; 62,5; 68,5; 74,5.

2) Mencari nilai Z-skor untuk batas kelas interval

$$3) Z_1 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{38,5 - 55,21}{9,61} = -1,74$$

$$Z_2 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{44,5 - 55,21}{9,61} = -1,11$$

$$Z_3 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{50,5 - 55,21}{9,61} = -0,49$$

$$Z_4 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{56,5 - 55,21}{9,61} = 0,13$$

$$Z_5 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{62,5 - 55,21}{9,61} = 0,76$$

$$Z_6 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{68,5 - 55,21}{9,61} = 1,38$$

$$Z_7 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{74,5 - 55,21}{9,61} = 2,01$$

3) Mencari luas 0-Z pada tabel kurve normal 0-Z dengan melihat angka-angka untuk batas kelas maka diperoleh 0,4591; 0,3665; 0,1879; 0,0517; 0,2764; 0,4162; dan 0,4778.

4) Mencari luas setiap interval kelas dengan cara melampirkan angka-angka 0-Z dalam tanda kurung, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambah dengan angka pada baris berikutnya.

$$0,4591 - 0,3665 = 0,0926$$

$$0,3665 - 0,1879 = 0,1786$$

$$0,1879 - 0,0517 = 0,1362$$

$$0,0517 + 0,2764 = 0,3281$$

$$0,2764 - 0,4162 = -0,1398$$

$$0,4162 - 0,4778 = -0,0616$$

5) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan mengalihkan luas tiap interval dengan responden penelitian ($n=35$) maka hasilnya :

$$0,0926 \times 35 = 3,241$$

$$0,1786 \times 35 = 6,251$$

$$0,1362 \times 35 = 4,767$$

$$0,3281 \times 35 = 11,4835$$

$$-0,1398 \times 35 = -4,893$$

$$-0,0616 \times 35 = -2,156$$

Tabel 12 Daftar Frekuensi Data Pretest

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	F_e	F_o
1	38,5	-1,74	0,4591	0,0926	3,241	7
2	44,5	-1,11	0,3665	0,1786	6,251	6
3	50,5	-0,49	0,1879	0,1362	4,767	2
4	56,5	0,13	0,0517	0,3281	11,4835	13
5	62,5	0,76	0,2764	-0,1398	-4,893	4
6	68,5	1,38	0,4162	-0,0616	-2,156	3
7	74,5	2,01	0,4778			
Jumlah					35	

Langkah 9 : Mencari Chi Kuadrat hitung

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \frac{(7-3,241)^2}{3,241} + \frac{(6-6,251)^2}{6,251} + \frac{(2-4,767)^2}{4,767} + \frac{(13-11,4835)^2}{11,4835} + \frac{(4--4,893)^2}{-4,893} \\ &\quad + \frac{(3-2,156)^2}{-2,156} \\ \chi^2 &= 4,36 + 0,10 + 1,61 + 0,20 - 16,16 - 12,33 \\ \chi^2 &= -22,22 \end{aligned}$$

Langkah ke-10 : Melakukan perbandingan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel}

Dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = k-1 = 6-1 = 5$ maka dicari pada tabel chi kuadrat

didapat $\chi^2_{tabel} = 11,070$ dengan kategori pengujian sebagai berikut :

1 Apabila $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data hasil tidak normal.

Apabila $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data hasil normal.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengujian $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel} = -22,22 \leq 11,070$ 1 artinya data terdistribusi normal.

4.2.1.2 Uji Normalitas Data Post Test

Untuk mengetahui apakah data hasil *post test* normal maka dilakukan uji normalitas sebelum peneliti melakukan uji hipotesis penelitian. Berikut langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas :

1 Langkah ke-1 : Mencari nilai terbesar dan terkecil

$$\text{Nilai } max = 100$$

$$\text{Nilai } m = 72$$

Langkah ke-2 : Mencari nilai rentang (R)

$$R = \text{data besar} - \text{data kecil}$$

$$= 100-72$$

$$= 28$$

Langkah ke-3 : Mencari banyaknya kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 35$$

$$= 1 + 5,095 = 6,095 \text{ atau dibulatkan } 6$$

Langkah ke-4 : Memperhitungkan panjang kelas (i)

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{28}{6} = 4,67 \text{ atau dibulatkan } 5$$

Langkah ke-5 : Menghitung tabulasi dengan melihat tabel penolong

Tabel 13 Penolong Data Post Test

No.	Kelas Interval	F	X_i	X_i^2	$f \cdot X_i$	$f \cdot X_i^2$
1	72-76	3	74	5476	222	16428
2	77-81	9	79	6241	711	56169
3	82-86	7	84	7056	588	49392
4	87-91	8	89	7921	712	63368
5	92-96	3	94	8836	282	26508
6	97-101	5	99	9801	495	49005
Σ		35	519	45331	3010	260870

(Sumber: Data Peneliti, diolah Maret 2022)

Langkah ke-6 : Mencari rata-rata (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma f_i X_i}{n} = \frac{3010}{35} = 86$$

Langkah ke-7 : Mencari simpangan baku (standar deviasi)

$$S = \sqrt{\frac{n \Sigma f_i \cdot x_i^2 - (\Sigma f_i \cdot x_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{35 \cdot (260870) - (3010)^2}{35 \cdot (35-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{9130450 - 9060100}{1190}}$$

$$S = \sqrt{59,12}$$

$$S = 7,69$$

Langkah ke-8 : Membuat daftar frekuensi yang diharapkan

- 1) Pertama batas kelas ditentukan terlebih dulu, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 lalu angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5 maka diperoleh nilai 71,5; 76,5; 81,5; 86,5; 91,5; 96,5; 101,5

- 2) Menghitung nilai Z-skor untuk batas kelas interval

$$Z_1 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{71,5 - 86}{7,69} = -1,88$$

$$Z_2 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{76,5 - 86}{7,69} = -1,23$$

$$Z_3 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{81,5 - 86}{7,69} = -0,58$$

$$Z_4 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{86,5 - 86}{7,69} = 3,97$$

$$Z_5 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{91,5 - 86}{7,69} = 0,71$$

$$Z_6 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{96,5 - 86}{7,69} = 1,36$$

$$Z_7 = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{101,5 - 86}{7,69} = 2,01$$

3) Luas 0-Z dicari dengan melihat tabel kurve normal 0-Z dengan cara melihat angka pada batas kelas dan didapatkan angka berikut 0,4699; 0,3907; 0,2190; 0,5000; 0,2611; 0,4131; 0,4778.

4) Luas tiap kelas interval dicari dengan cara angka-angka 0-Z yaitu angka angka baris pertama dikurangi dengan baris kedua lalu angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan seterusnya.

$$0,4699 - 0,3907 = 0,0792$$

$$0,3907 - 0,2190 = 0,1717$$

$$0,2190 - 0,5000 = -0,281$$

$$0,5000 - 0,2611 = 0,2389$$

$$0,2611 - 0,4131 = -0,152$$

$$0,4131 - 0,4778 = -0,0647$$

5) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalihkan luas tiap interval dengan jumlah responden ($n = 35$), sehingga diperoleh:

$$0,0792 \times 35 = 2,772$$

$$0,1717 \times 35 = 6,0095$$

$$-0,281 \times 35 = -9,835$$

$$0,2389 \times 35 = 8,3615$$

$$-0,152 \times 35 = -5,32$$

$$-0,0647 \times 35 = -2,2645$$

Tabel 14 Daftar Frekuensi Data *Posttest*

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	F_e	F_o
1	71,5	-1,88	0,4699	0,0792	2,772	3
2	76,5	-1,23	0,3907	0,1717	6,0095	9
3	81,5	-0,58	0,2190	-0,281	-9,835	7
4	86,5	3,97	0,5000	0,2389	8,3615	8
5	91,5	0,71	0,2611	-0,152	-5,32	3
6	96,5	1,36	0,4131	-0,0647	-2,2645	5
7	101,5	2,01	0,4778			
Jumlah						35

Langkah ke-9 : Mencari *Chi Kuadrat* hitung

$$x^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$x^2 = \frac{(3 - 2,772)^2}{2,772} + \frac{(9 - 6,0095)^2}{6,0095} + \frac{(7 - 9,835)^2}{-9,835} + \frac{(8 - 8,3615)^2}{8,3615} + \frac{(3 - -5,32)^2}{-5,32} + \frac{(5 - 2,2645)^2}{-2,2645}$$

$$x^2 = 0,01 + 1,48 - 28,81 + 0,01 - 13,10 - 23,30$$

$$x^2 = -63,62$$

Langkah ke-10 : Membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel}

Dengan membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$ maka dicari pada tabel chi kuadrat didapat $X^2_{tabel} = 11,070$ dengan kategori pengujian sebagai berikut :

Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal.

Berdasarkan kriteria di atas dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel} = -63,62 \leq 11,070$ artinya data terdistribusi normal.

4.2.2 Uji Linearitas Regresi

Analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah didalam variabel bebas dan variabel terikat menunjukkan berpola linier atau tidak. Berikut ini adalah langkah-langkahnya :

Langkah ke-1 : Membuat Ha dan Ho dalam bentuk kalimat

Ho: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kayuagung.

Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kayuagung.

Langkah ke-2 : Membuat Ha dan Ho dalam bentuk statistik

$$Ho: F_{hitung} \geq F_{tabel}$$

$$Ha: F_{hitung} \leq F_{tabel}$$

Langkah ke-3 : Membuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik

Tabel 15 Tabel Penolong Angka Statistik

N	ΣX	ΣY	ΣX^2	ΣY^2	ΣXY
35	1908	3003	107172	259401	165264
A	58,91				
B	0,493				

(Sumber : Data peneliti, diolah Maret 2022)

Langkah 4 : Memasukan angka-angka statistik dari tabel penolong dengan rumus:

a. Mencari nilai a dan b:

$$\begin{aligned} \alpha &= \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2} \\ &= \frac{(3003)(107172) - (1908)(165264)}{35(107172) - (1908)^2} \\ &= \frac{321837516 - 315323712}{3751020 - 3640464} \\ &= \frac{6513804}{110556} \\ &= 58,91 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} b &= \frac{n \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\ &= \frac{35(165264) - (1908)(3003)}{35(107172) - (1908)^2} \\ &= \frac{5784240 - 5729724}{3751020 - 3640464} \\ &= \frac{54516}{110556} \\ &= 0,493 \end{aligned}$$

c. Menentukan persamaan regresi yaitu : $Y = \alpha + bx$

Sehingga $Y = 58,91 + 0,493x$.

Langkah ke-5 : Menghitung jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{Reg[a]}$) menggunakan formula berikut:

$$\begin{aligned} RJK_{Reg[a]} &= \frac{(\sum Y)^2}{n} \\ &= \frac{(3003)^2}{35} \\ &= \frac{9018009}{35} \\ &= 257657,4 \end{aligned}$$

Langkah ke-6 : Menghitung jumlah kuadrat Regresi ($JK_{Reg[b/a]}$)

$$\begin{aligned} RJK_{Reg[b/a]} &= b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X) \cdot (\sum Y)}{n} \right\} \\ &= 0,493 \left\{ 165264 - \frac{(1908) \cdot (3003)}{35} \right\} \\ &= 0,493 \left\{ 165264 - \frac{5729724}{35} \right\} \\ &= 0,493 \{ 165264 - 163706,4 \} \\ &= 0,493 \{ 1557,6 \} \\ &= 767,90 \end{aligned}$$

Langkah ke-7 : Menghitung jumlah Kuadrat Residu (JK_{Res}) dengan rumus:

$$\begin{aligned} JK_{Res} &= \sum Y^2 - JK_{Reg[b/a]} - JK_{Reg[a]} \\ &= 259401 - 767,90 - 257657,4 \\ &= 975,7 \end{aligned}$$

Langkah ke-8 : Menghitung rata-rata jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{Reg[\alpha]}$) dengan formula:

$$RJK_{Reg[\alpha]} = JK_{Reg[\alpha]} = 257657,4$$

Langkah ke-9 : Menghitung rerata jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{Reg[b/a]}$) dengan formula:

$$RJK_{Reg[b/a]} = JK_{Reg[b/a]} = 767,90$$

Langkah ke-10 : Menghitung rerata jumlah Kuadrat Residu (RJK_{Res}) dengan formula:

$$\begin{aligned}
 RJK_{Res} &= \frac{JK_{Res}}{n-2} \\
 &= \frac{975,7}{35-2} \\
 &= \frac{975,7}{33} \\
 &= 29,57
 \end{aligned}$$

Langkah ke-11 : Menguji Signifikan dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 F_{hitung} &= \frac{RJK_{Reg}[b|\alpha]}{RJK_{Res}} \\
 &= \frac{767,90}{29,57} \\
 &= 25,97
 \end{aligned}$$

1 Kaidah pengujian signifikan:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 signifikan berarti H_a ditolak sedangkan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka terima H_0 artinya tidak signifikan sehingga H_a diterima. Dengan taraf signifikan : $\alpha = 0,01$ atau $\alpha = 0,05$. Carilah nilai F_{tabel} menggunakan tabel F.

$$(dk = k-2) \quad (dk = n-k)$$

$$(dk = 13-2) \quad (dk = 35-13)$$

$$(dk = 11) \quad (dk = 22)$$

Cara mencari F_{tabel} $dk = 11$ sebagai angka pembilang

F_{hitung} $dk = 22$ sebagai angka penyebut

Bahwa $F_{tabel} = 2,26$ serta $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ atau $25,97$ lebih besar dari $2,26$. Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa persamaan regresinya $Y = 58,91 + 0,493X$. Terdapat $F_{hitung} (25,97) \geq F_{tabel} (2,26)$. Artinya persamaan regresinya linear, setelah menghitung data di atas dan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* menyebabkan variabel (Y) meningkat sebesar $0,493\%$.

4.3 Uji Hipotesis

4.3.1 Korelasi Pearson Product Moment

Uji ini harus dilakukan terlebih dahulu yaitu uji yang terdiri dari uji normalitas data *pretest* dan *post test* yang merupakan uji prasyarat, langkah

berikutnya ialah mencari korelasi yang signifikan antara X dan Y dengan menggunakan rumus korelasi product moment.

Tabel 16 Penolong Angka Statistik

N	ΣX	ΣY	ΣX^2	ΣY^2	ΣXY
35	1908	3003	107172	259401	165264

(Sumber : Data peneliti, diolah Maret 2022)

Dalam memperhitungkan harga korelasi kelompok sampel dengan memakai persamaan *pearson product moment* dan didapatkan ΣX ialah 1908 dan ΣY 3003 sedangkan ΣX^2 sebesar 107172 dan ΣY^2 sebesar 259401 serta ΣXY sebesar 165264. Nilai minimum X adalah 39 dan nilai maksimum X adalah 72, tetapi nilai minimum Y adalah 72 dan nilai maksimum Y adalah 100.

Setelah mendapatkan nilai korelasi untuk kelompok sampel, langkah selanjutnya adalah mencari koefisien r dengan menggunakan korelasi *pearson product moment* pada persamaan berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)(\Sigma Y^2)}} \\
 &= \frac{165264}{\sqrt{(107172)(259401)}} \\
 &= \frac{165264}{\sqrt{27800523972}} \\
 &= \frac{165264}{166734,89} \\
 &= 0,9911
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas nilai r adalah 0,9911. Harga r yang dikonversikan menggunakan tabel interpretasi r memiliki nilai yang sangat kisaran 0,80 hingga 1.000.

4.3.2 Koefisien Determinan

Adapun untuk menentukan besarnya pengaruh antara variabel dependen terhadap independen menggunakan formula koefisien determinan dibawah ini

$$KP = r^2 \times 100\%$$

$$KP = 0,9911^2 \times 100\%$$

$$KP = 0,9822 \times 100\%$$

$$KP = 98,22\%$$

Dari perhitungan di atas variabel X mempengaruhi variabel Y sebesar 1,78%. Artinya pengaruh dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik di SMA Negeri 1 Kayuagung adalah $0,9822 \times 100\% = 98,22\%$ ini artinya 1,78% dipengaruhi oleh variabel lain.

4.3.3 Uji Hipotesis

Selain itu, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji korelasi untuk menunjukkan pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kayuagung, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Uji-t sampel berkorelasi/berpasangan, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_2 - X_1}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *post test*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 17 Rerata, Simpangan Baku, Varians

<i>Pretest</i>	<i>post test</i>
$X_1 = 54,51$	$X_2 = 58,8$
$S_1 = 9,61$	$S_2 = 7,69$
$S_1^2 = 92,35$	$S_2^2 = 59,14$

(Sumber: Data Peneliti, diolah Maret 2022)

Pada tabel menunjukkan rerata, simpangan baku, dan varians dari data *pretest* X_1 sebesar 54,51; S_1 sebesar 9,61; dan S_1^2 sebesar 92,35. Serta data *post test* X_2 sebesar 58,8; S_2 sebesar 7,69; dan S_2^2 sebesar 59,14.

Selanjutnya mencari t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t &= \frac{X_2 - X_1}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \\ &= \frac{58,8 - 54,51}{\sqrt{\frac{92,35}{35} + \frac{59,14}{35} - 2(0,9911)\left(\frac{9,61}{35}\right)\left(\frac{7,69}{\sqrt{35}}\right)}} \\ &= \frac{4,29}{\sqrt{2,64 + 1,69 - 1,9822 (2,0898)}} \\ &= \frac{4,29}{\sqrt{4,33 - 4,142}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{4,29}{\sqrt{0,188}} \\
&= \frac{4,29}{0,433} \\
&= 9,907
\end{aligned}$$

Maka diperoleh nilai t hitung 9,907 dengan $dk = 35 + 35 - 2 = 68$ dengan taraf signifikan 0,05, berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,907 > 1,995$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Jadi simpulannya ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 1 Kayuagung.

4.4 Pembahasan

Penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dalam waktu 2 x 45 menit untuk setiap pertemuannya. Pertemuan pertama dilakukan pada Rabu, 23 Februari 2022. Pada pertemuan ini peneliti memberikan *pretest* berupa 33 soal pilihan ganda tentang materi perpajakan.

Pertemuan kedua dilakukan pada Selasa, 1 Maret 2022 dengan memberikan perlakuan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan tujuan pembelajaran menjelaskan pengertian perpajakan, fungsi, manfaat, tarif pajak, perbedaan antara pajak dan pajak publik, prinsip pemungutan pajak, dan barang kena pajak. Sebelum menjelaskan topik, peneliti membuka salam dan memeriksa kehadiran peserta didik dan melihat keadaan kelas. Selanjutnya pendidik akan memberikan penjelasan terkait metode belajar pada *Creative Problem Solving* dan langkah-langkahnya dan tujuan pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya pendidik menyampaikan sub materi pembelajaran, dan pendidik sedikit memberikan soal-soal kepada siswa untuk menjajaki pengetahuan yang telah dimiliki para siswa, kemudian pendidik memberikan lembar soal kepada setiap peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, setelah itu pendidik membagi 6 kelompok peserta didik secara acak yang terdiri 5 orang peserta didik. Setelah itu, pendidik memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan soal, kemudian pendidik memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan pendapat dan membimbing peserta didik untuk menemukan permasalahan soal, setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk mempresentasikan di depan kelas. Selanjutnya, disimpulkan materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dan peserta didik. Lalu pendidik menginformasikan rencana pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Terakhir, pendidik menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu materi perbedaan pajak dengan pungutan resmi lainnya, dan asas pemungutan pajak.

Pertemuan ketiga dilaksanakan Rabu, 2 Maret 2022 akan dilakukan *treatment* menerapkan metode belajar *Creative Problem Solving model* dengan tujuan untuk menjelaskan perbedaan pajak dengan pungutan resmi lainnya serta memberikan penjelasan mengenai prinsip-prinsip pemungutan pajak. Sebelum menjelaskan topik, peneliti membuka salam, mengkonfirmasi kehadiran siswa dan melihat situasi kelas. Selanjutnya pendidik memberikan penjelasan tentang mekanisme dilaksanakannya pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode belajar *Creative Problem Solving* dan tujuan pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya pendidik menyampaikan sub materi pembelajaran, dan pendidik sedikit memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menjajaki pengetahuan awal yang dimiliki, kemudian pendidik memberikan lembar soal kepada setiap siswa dan meminta para siswa untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, setelah itu pendidik membagi peserta didik secara acak menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Setelah itu, pendidik memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan soal, kemudian pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan pendapat dan membimbing peserta didik untuk menemukan permasalahan soal, setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk mempresentasikan di depan kelas. Selanjutnya, pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran. Kemudian pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu, pendidik menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu materi jenis-jenis pajak, sistem pemungutan pajak, dan objek pengenaan pajak.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada Selasa, 8 Maret 2022 peneliti dengan memberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan tujuan pembelajaran memberikan penejelasan mengenai topik perpajakan mulai dari bagaimana sistem pemungutan pajak, jenis pajak, subjek dan objek dalam perpajakan. Sebelum diberikan penjelasan mengenai materi pelajaran, peneliti memberikan salam dan meriksa kehadiran para siswa dan melihat keadaan kelas. Kemudian pendidik menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran *Creative Problem Solving* serta tujuan pembelajaran yang akan berlangsung. Selanjutnya pendidik menyampaikan sub materi pembelajaran, dan pendidik sedikit memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menajaki pengetahuan awal peserta, kemudian pendidik memberikan lembar soal kepada setiap peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, setelah itu pendidik membagi peserta didik secara acak kedalam 6 kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang peserta didik. Setelah itu, pendidik memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan soal, kemudian pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan pendapat dan membimbing peserta didik untuk menemukan permasalahan soal, setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk mempresentasikan di depan kelas. Selanjutnya, pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran. Kemudian pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu, pendidik menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu materi kerjasama Internasional.

Pertemuan kelima pada Rabu, 9 Maret 2022. Pada pertemuan ini, peneliti melakukan uji *post test* dengan melakukan tes berupa 33 soal pilihan ganda. Tes ini bertujuan untuk menggunakan model pembelaran *Creative Problem Solving* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan nilai tes yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum *pretest* diperoleh nilai rata-rata 54,51, nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 39. Kegiatan

pembelajaran telah dilakukan, sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang tuntas. Peserta didik hanya diberikan tugas yang sedang berlangsung. Peserta didik perlu meringkas dan mengerjakan latihan-latihan yang ada dibuku dan hanya memberikan penjelasan singkat tentang materi yang diajarkan. Berbagai proses pembelajaran yang terlibat dalam jenis pembelajaran ini dapat mengurangi keaktifan dan keefektifan peserta dalam proses pembelajaran.

Pada nilai *post test* diperoleh nilai rerata sebesar 85,8 dengan nilai tertinggi sebesar 200 dan nilai terendah 72. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan dapat digunakan untuk mengetahui apa yang diketahui dan dipahami peserta didik sebelum menjelaskan materi yang disajikan dalam proses pembelajaran. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih mudah dan menggali lebih dalam melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* adanya hasil belajar meningkat yang semula 28 pada nilai terendah dan setelah diberi perlakuan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mengalami peningkatan sebesar 33 pada nilai paling rendah. Rata-rata juga meningkat 31,29 dari 54,51 menjadi 85,8. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kayuagung.

Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan pada saat peneliti menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada saat proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung di dalam kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 1 Kayuagung yang didampingi oleh ibu Yulinda Sari, S.Pd. M. Pd. Selaku guru mata pelajaran ekonomi sekaligus juga sebagai observer dalam penelitian ini. Observer melihat kesesuaian aktivitas yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan cara memberik tanda (✓) pada setiap deskriptor yang tersedia di lembar observasi, sehingga memperoleh hasil rata-rata sebesar 98,89% dengan kategori

rerata sangat baik. Hal ini membuktikan peneliti telah menerapkan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Menurut (Hayati:11) model pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat menimbulkan hasil belajar yang baik, kreatif dalam berpikir, dan interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya.

Jadi dapat disimpulkan adanya pengaruh penerepan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar peserta didik yang telah diuraikan diatas, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam berpikir kreatif dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas. Hal ini senada dengan penelitian sebelumnya Nurduiansyah, dkk (2022) bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dan senada dengan penelitian sebelumnya Rosselyne, dkk (2020) terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah. Hal ini senada dengan teori Wahana (2019) model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam berpikir kreatif dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas.

Adapun kendala dalam penelitian ini yaitu peserta didik yang kurang kondusif di dalam kelas. Dan disarankan dalam menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* dengan membuat permasalahan yang lebih menarik dan berkaitan dengan fakta aktual.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kayugung pada mata pelajaran ekonomi. Rerata sebelum perlakuan adalah 54,51 sementara rata-rata pasca diberikan perlakuan sebesar 85,8 artinya rerata pada hasil belajar siswa kelas XI IIS 1 meningkat sebesar 31,29. Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kayugung adalah $0,9822 \times 100\% = 98,22\%$ atau 1,78% dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini.

5.2 Saran

Disarankan dengan membuat permasalahan yang lebih menarik dan berkaitan langsung dengan kejadian yang berhubungan dengan konsep pembelajaran.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 KAYUAGUNG

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

21%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

16%

2

repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

1%

3

Repository.Umsu.Ac.Id

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

SURAT KETERANGAN PENGECEKAN SIMILARITY

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Zubaidah
NIM : 06031381823046
Prodi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa benar hasil pengecekan similarity Skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kayuagung adalah 18 %. Dicek oleh operator *:

1. Dosen Pembimbing
- ②. UPT Perpustakaan
3. Operatur Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat saya pertanggung jawabkan.

Indralaya, 5 Juli 2022

Menyetujui
Dosen pembimbing,

Yang menyatakan,



Dra. Siti Fatimah, M.Si.
NIP. 196906201994012001

Zubaidah
NIM. 06031381823046

*Lingkari salah satu jawaban tempat anda melakukan pengecekan Similarity