**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP N 15 PALEMBANG**

**Ade Wiranto1, Sukardi2, Susanti Faifri Selegi3**

1-3 Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang

2 Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Palembang

() adewiranto757@gmail.com1, sukardipgri12@gmail.com2, susantifaipriselegi@gmail.com3

**ABSTRAK**

Latar belakang dalam masalah penelitian ini adalah nilai siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 sehingga kegiatan pembelajaran IPS kurang menarik dan monoton. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah model pembelajaran *creative problem solving* dan *model project based learning* efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 15 Palembang tahun pelajaran 2020/2021?. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *creative problem solving* dan model *project based learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 15 palembang tahun pelajaran 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan Metode Deskriptif Kualitatif. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII 1 dan kelas VII 2 yang berjumlah 64 siswa. Data di peroleh melalui kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan penyajian data, reduksi data, verifikasi atau kesimpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran *crative problem solving* dan model *project based learning*  sangat efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 15 palembang

Kata Kunci :Model Pembelajaran, *Creative Problem Solving* Dan *Project Based Learning*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan segala pengupayaan yang dilakukan sekolah terhadap anak dan remaja untuk menigkatkan kemampuan afektif, kognitif dan lain-lain. Sekolah merupakan wadah sumber pengetahuan untuk mendidik peserta didik atau siswa dari yang tidak mengerti menjadi mengerti serta dari yang tidak paham menjadi paham dan agar mempunyai kemampuan kognitif dan kesiapan mental yang baik serta berkesadaran maju untuk mereka yang terjun ke masyarakat, memikul tanggung jawab serta menjalin hubungan sosial sebagai individu maupun makhluk sosial (Syomuk, 2017:2)

Menurut Ratnaningsih (2017:9) Pendidikan adalah sarana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik pada aspek kemampuan maupun kepribadian. Pendidikan sebagai interaksi antara guru dengan siswa dalam upaya membantu siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dari kedua pendapat tersebut dapat di tarik kesimpulan yaitu pendidikan adalah sarana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas yang diupayakan oleh sekolah terhadap peserta didik, terhadap anak dan remaja yang di berikan kepada sekolah supaya mempunyai keamampuan pengetahuan dan kesiapan baik mental maupun fisik serta karakter.

 Di dalam pendidikan guru sangat berperan penting dimana guru di tuntut untuk mempunyai kemampuan serta pengalaman teoritis dan juga mempunyai kemampuan praktis, dua hal tersebut sangat di perlukan karena bukan hanya berperan sebagai penyampai materi, akan tetapi harus memberi fasilitas agar siswa belajar dengan aktif dan memberikan materi yang mudah di pahami serta menyenangkan siswa, oleh karena itulah siswa belajar dengan meyenangkan dan nyaman.

 Guru harus dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran kontekstual dimana pembelajaran berdasarkan kejadian di lapangan dan siswa berpartisipasi terhadap ilmu yang di perolehnya dan model pembelajaran yang yang mampu membantu pembelajaran yang sesuai fakta di lapangan yaitu salah satunya model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dan *Project Based Learning* (PJBL), model pembelajaran ini bisa membuat siswa untuk mandiri mencari wawasan dan ilmu pengetahuan yang ada di lapangan, dan belajar tidak hanya menambah pengetahuan tentang materi di pendidikan tetapi juga dengan belajar membuat bisa mengahadapi suatu masalah dengan bijak.

Model pembelajaran disebut juga suatu rangkaian penyajian materi yang harus di kuasai oleh tenaga pendidik dalam kegiatan belajar dan mengajar di dalam kelas, agar kegiatan belajar dan mengajar tidak jenuh dan monoton dan bisa di mengerti dan mudah di pahami. Salah satunya Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dan *Project Based Learning* (PJBL), Jika model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) digunakan untuk memecahkan suatu masalah dan mencari solusinya sedangkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) di gunakan untuk memahami suatu masalah yang ada di lingkungan dan mencari penyelesaiannya model *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang melakukan pemusatan saat pengajaran dalam keterampilan pemecahan masalah” (Shoimin, 2017:56).

Muslim (2017:90) menyatakan Model *Project Based Learning* (PJBL) merupakan sebuah pembelajaran yang menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata dalam aktivitas jangka panjang serta melibatkan siswa untuk merancang, membuat, dan menampilkan produknya,

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa, salah satu siswa menjawab bahwa guru IPS di SMP Negeri 15 Palembang belum menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Project Based Learning*, karena pertama guru membutukan waktu dan proses yang lebih lama di bandingkan model pembelajaran konvensional, kedua membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai, ketiga membutuhkan biaya yang cukup,dan guru yang mengajar IPS dapat di ketahui bahwa guru SMP Negeri 15 palembang hampir seluruhnya menggunakan metode ceramah yaitu dengan sedikit tanya jawab soal materi, diskusi,dan pemberian tugas. dengan metode ceramah guru menguasai materi yang di ajarkan selama kegiatan pembelajaran, sehingga siswa hanya bisa mendengar dan menyimak sehingga siswa tidak aktif dan juga pada saat diskusi hanya sedikit siswa yang memperhatikan.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS di peroleh hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, penyebab kesulitan untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) karena pembelajaran berlangsung dengan monoton, dan sehingga siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS.

Umumnya untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang efektif siswa juga di tuntut untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga keberhasilan belajar bisa tercapai. Hal ini di perlukan model pembelajaran yang tepat dan dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman siswa pada materi IPS.

Menurut *Joyce & Weil* (dalam Rusman, 2012:133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bisa digunakan untuk membentuk kurikulum (Rencana pembelajaran jangka panjang), menyusun bahan-bahan untuk proses pembelajaran, serta membimbing kegiatan belajar mengajar di kelas atau yang lain. Ciri-ciri model pembelajaran:

1. Berdasarkan sebuah teori pendidikan juga belajar dari para ahli. sebagai contoh, suatu model penelitian berupa kelompok diarahkan oleh *Herbert Thelen* dan berdasarkan teori *John Dewey*. Model ini disusun untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Terdapat tujuan atau misi pendidikan tertentu. Misalnya model pembelajaran berpikir induktif di susun sebagai pengembangan proses berpikir yang induktif.
3. Bisa di jadikan sebagai pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya model *synetik* di rancang sebagai perbaikan kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Mempunyai bagian-bagian sebuah model yang dinamakan: (1) susunan untuk langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya suatu prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung, keempat bagian tersebut ialah pedoman yang praktis kalau guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak meliputi: (1) dampak kegiatan pembelajaran, yaitu hasil kegiatan belajar yang bisa diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar yang lama.
6. Membuat rancangan kegiatan pembelajaran (desain instruksional) dengan panduan model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Silvia (2017:130) Model *problem solving* merupakan model pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk mau berpikir, menganalisa suatu permasalahan sehingga dapat menentukan pemecahannya. menurut Muliawan (2016:262) bahwa *problem solving* adalah adalah pembelajaran yang memberikan kasus kepada siswa untuk diselesaikan.

Menurut Muliawan (2016:263) bahwa *problem solving* terdapat sembilan tahap, tahap kegiatannya yaitu

1. guru merancang materi pembelajaran sekaligus masalah atau kasus yang akan di sajikan kepada siswa
2. guru menyampaikan materi pelajaran pokok pada siswa sebagai pengantar
3. guru membentuk beberapa kelompok kerja untuk langkah awal
4. guru memberikan 1 jenis masalah atau kasus pada tiap kelompok kerja siswa untuk di selesaikan
5. siswa bekerja bersama dalam masing-masing kelompok untuk memecahkan masalah dan kasus yang di sajikan oleh guru
6. guru memberikan arahan dan pendampingan yang diperlukan agar siswa bisa menyelesaikan masalah yang dihadapi
7. selama belajar dan bekerja menyelesaikan masalah, siswa diperbolehkan untuk mencari sumber refrensi lain sebagai acuan sekaligus untuk menumbuhkan motivasi belajar mandiri
8. setelah siswa sudah menyelesaikan masalah yang di berikan, kemudian siswa membuat laporan dan kesimpulan akhir
9. setiap kelompok di minta untuk mempresentasikan hasil belajar kelompoknya di depan kelas untuk berbagi pengetahuan dengan kelompok-kelompok lain.

Di dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* terdapat suatu keunggulan dan kelemahan. Menurut Muliawan (2016:264) keunggulan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu sebagai berikut

1. Melatih siswa untuk belajar mandiri
2. Ilmu dan pengetahuan yang diterima siswa bersifat konkret dan aplikatif
3. Meningkatkan kemampuan analisis siswa
4. Menumbuhkan kepercayaan dalam diri siswa saat ia berhasil memecahkan suatu masalah yang ia hadapi
5. Ilmu dan pengetahuan yang di dapat cenderung bersifat melekat atau permanen dalam ingatan siswa

Model pembelajaran ini menekankan pada pengadaan proyek atau kegiatan penelitian kecil dalam kegitan belajar mengajar (Faturrohman, 2015:117). *project based learning* (PJBL) adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, yang menegaskan belajar kontekstual dengan kegiatan-kegiatan yang kompleks (Purnomo,2014:26).

Dan langkah-langkah model *Project Based Learning* (PJBL) menurut Istiqomah (2014:11) mencakup enam Tahap, sebagai berikut.

1. Dimulai Dengan Pertanyaan Yang Esensial
2. Perencanaan Aturan Pengerjaan Projek
3. Memonitoring Perkembangan Projek Siswa
4. Mendiskusikan Hasil Kerja Siswa
5. Penilaian Hasil Kerja Siswa
6. Evaluasi Pengalaman Belajar Siswa

Di dalam model pembelajaran *Project Based Learning* terdapat juga kelemahan dan kelemahannya yaitu, Sani (2014: 177)

1. membutuhkan waktu yang tidak singkat untuk memecahkan masalah dan menghasilkan produk
2. membutuhkan biaya yang cukup
3. membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar
4. membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
5. tidak sesuai untuk siswa yang tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan dan mudah menyerah
6. kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar baik dalam aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik. Selain itu hasil belajar juga dapat menggambarkan seberapa besar tingkat pencapaian siswa akan materi pembelajaran yang diajarkan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar akan terlihat dari kepribadian siswa yang berupa sikap, yang ada setelah mengalami peroses kegiatan belajar mengajar (Br Karo Sekali 2017/2018:124-125).

Dalam penelitian ini ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Mardiyan (2012:152) faktor tersebut ialah yang pertama Faktor internal dari dalam diri siswa yaitu adanya persepsi siswa bahwa materi pembelajaran terlalu sulit untuk dipahami, sehingga dalam pikiran mereka materi tersebut sulit untuk di mengerti. Kedua faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yaitu metode pembelajaran yang di terapkan guru tidak mampu merefleksikan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung membosankan dan monoton serta bervariasi.

Menurut Sudjana (2013:22) indikator hasil belajar yaitu ada dua

1. kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

 kriteria di tinjau dari sudut prosesnya lebih ke pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan intraksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan produk serta potensinya dalam pembelajaran

1. di tinjau dari hasilnya

 kriteria di tinjau dari hasilnya yaitu apakah hasil belajar yang di dapat siswa dari pembelajaran mampu membentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh atau tidak

Rohmawati(2015:17) menyatakan bahwa Efektivitas pembelajaran yaitu suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar.

Potensi Sumber Daya Alam adalah semua bahan yang ditemukan manusia dalam alam yang bisa dipakai untuk keperluan hidupnya.Bahan tersebut bisa berupa benda hidup ataupun benda mati yang ada di bumi dan bisa digunakan untuk keperluan atau kebutuhan hidup manusia. Jadi, apapun yang ada di alam yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dapat dikatakan sebagai sumber daya alam, (A. Mushlih, 2016) banyaknya bentuk sumber daya alam,maka dalam pembahasan ini akan dibatasi pada sumber daya alam hutan dan sumber daya alam bahan tambang.

**METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam penelitian ini untuk mengambil data sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti peneliti menggunakan metode pengumpulan data yaitu angket atau kuesioner.

Angket atau kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan sebuah data yang di dilakukan dengan cara memberikan pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk responden yang akan di teliti (Sugiyono 2018:199). Angket di berikan ke siswa untuk mengambil sebuah data tentang suatu respon siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *cretive problem solving* dan *project based learning*.

Angket yang digunakan dalam penlitian ini yaitu angket skala *Likert*, yaitu angket yang disusun berdasarkan skala sikap dan mencakup sikap negatif dan positif atau setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek. Dan bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *checklist,*  yaitu bentuk angket yang memberi tanda (√) pada kolom yang di sediakan untuk responden. Alternatif jawaban tiap item ada yaitu ada empat pilihan, sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, dan skala penilaiannya sebagai berikut: sangat setuju=4, setuju=3, tidak setuju=2, sangat tidak setuju=1.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data berupa analisis non statistik atau analisis *deskriptif kualitatif*, metode penelitian *deskriptif kualitatif* digunakan sebagai penginterpretasian dan penganalisa data untuk sebuah data yang tidak berwujud angka.

Dalam penelitian deskriptif kualitatif peneliti menggunakan *analisis interaktif,* analisis ini dikembangkan oleh *Miles and Huherman,*  dan analisisnya terbagi menjadi tiga yang saling berhubungan, yaitu, reduksi data, sajian data serta penarikan kesimpulan.

Langkah pertama yaitu penyajian data, penyajian data adalah sejumlah informasi yang tersusun dalam bentuk teks naratif, setelah sejumlah informasi tersebut tersusun dengan sitematis dan berbentuk berupa tema pembahasan kemudian dapat di pahami makna yang ada di dalamnya.

Langkah kedua reduksi data, reduksi data adalah kegiatan pemilihan-pemilihan, penyederhanaan, dan data mentah dari lapangan, reduksi data berlangsung selama kegiatan penelitian sampai terbentuknya laporan di akhir penlitian.

Langkah ketiga verifikasi atau kesimpulan data, di tahap ini peneliti mencari makna esensial dari beberapa tema di sebuah teks naratif yang merupakan suatu faktor penelitian, dan kemudian ditarik kesimpulannya

Ilustrasi dalam tahapan ini yaitu peneliti membuat suatu pengumpulan data di lapangan dengan cara mengunakan suatu pedoman yang telah direncanakan sebelumnya, dan pada saat itulah dilakukan kegiatan pengambilan data berupa angket dari responden, kemudian data di olah dan disusun secara tematik dalam bentuk teks naratif sesuai dengan tema serta karakteristik masing-masing yang di tuangkan dalam kesimpulan.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Di dalam penelitian ini di teliti untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *creative problem solving* dan model *project based learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 15 palembang dengan materi potensi sumber daya alam

Di dalam proses pembelajaran metode apa saja dapat di pakai oleh guru Tentunya bertujuan untuk supaya siswa menjadi tertarik untuk belajar dan untuk mencapai hasil belajar yang optimal sesuai yang diharapkan, dan model pembelajaran digunakan oleh peneliti yaitu model pembelajaran *creative problem solving* dan model pembelajaran *project based learning*, Kedua model pembelajaran tersebut dapat terlihat setelah peneliti melakukan penelitian selama tiga hari pertemuan pertama pada tanggal 11 Agustus peneliti memberikan surat izin penelitian dengan staf TU di SMP Negeri 15 Palembang, pertemuan kedua pada tanggal 14 Agustus 2020 peneliti memberikan angket ke kelas VII 1 dan kelas VII 2 melalui daring, pada tanggal 15 Agustus 2020 pertemuan ke tiga peneliti memberikan angket ke kelas VII dan peneliti mengambil data propil sekolah sebagai pelengkap data penelitian, model pembelajaran ini dapat membuat siswa menjadi aktif seperti sebagai berikut :

1. Siswa menjadi aktif dalam belajar
2. Membuat siswa menjadi kreatif dalam berpikir
3. Terjalinnnya kerjasama antara siswa.

 Dari hasil analisis peneliti Model pembelajaran *creative problem solving* dan model pembelajaran *project based learning* dapat dikatakan efektif apa bila suatu model pembelajaran dapat membuat siswa belajar menjadi tambah aktif dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini terbukti setelah peneliti meneliti model pembelajaran *cretive problem solving* dan model pembelajaran *project based learning* siswa terlihat menjadi antusias, aktif dan kreatif meskipun belajar daring atau online.

Kegiatan pembelajaran yang di terapkan oleh guru pada siswa biasanya menggunakan model pembelajaran, dan model pembelajaran yang di terapkan oleh guru supaya mendapatkan hasil yang di harapkan dan optimal biasanya dapat membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat, dan dalam penerapan model pembelajaran biasanya ada faktor pendorong dan faktor penghambat, berikut faktor pendorong dan faktor penghambat model pembelajaran *creative problem solving* dan model pembelajaran *project based learning,* Faktor pendorongnya yaitu terbagai menjadi dua yang pertama faktor internal dan yang kedua faktor eksternal, faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti, minat, interaksi, kemampuan, Rasa penasaran, dan partisipasi siswa, faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri siswa seperti, Fasilitas/sarana prasarana, dan Perhatian wali siswa/atau orang tua siswa.

Faktor penghambat model pembelajaran *creative problem solving* dan model pembelajaran *project based learning* terbagi menjadi dua pertama faktor internal kedua faktor eksternal

Faktor internalnya yaitu siswa, dimana siswa memerlukan pemikiran yang kritis untuk menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dan model pembelajaran *project based learning,* dan faktor eksternalnya yaitu, kondisi kelas yang tidak kondusif saat pembelajaran berlangsung, dan dapat lihat bahwa kedua model pembelajaran ini memiliki faktor-faktor yang sama baik pendorong maupun penghambatnya,

Faktor penghambat yang paling banyak yaitu model pembelajaran *project based learning* karena model pembelajaran *project based learning* selain membutuhkan pemikiran yang kritis, model pembelajaran *project based learning* juga membutuhkan kreativitas yang disiplin untuk membuat projek yang akan di tampilkan saat kegiatan pembelajaran, contoh projeknya seperti media pembelajaran, dalam membuat media pembelajaran siswa menjadi aktif untuk menampilkan karyanya

Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dan model *project based learning* efektif untuk materi pembelajaran IPS, karena model pembelajaran *creative problem solving* dan model *project based learning* membutuhkan pemikiran yang kritis, maka dari itu siswa menjadi aktif dan kreatif untuk belajar di banding model pembelajaran yang lain, model pembelajaran *crative problem solving* dan model *project based learning*  dapat membuat siswa belajar menjadi antusias serta lebih bersemangat sehingga kedua model pembelajaran ini dapat membuat siswa penasaran/tertarik untuk belajar IPS

Berdasarkan hasil penelitian, data hasil angket respon siswa terhadap model pembelajaran *creative problem solving* dan model *project based learning,* memiliki pernyataan angket yang berjumlah 10 pernyataan, setiap pernyataan memiliki 4 opsi yang pertama ‘’sangat setuju’’ kedua ‘’setuju’’, ketiga ‘’tidak setuju’’, keempat sangat tidak setuju’’, dan setiap pernyataan memiliki kategori apabila, sangat efektif mencapai 80% - 100%, efektif mencapai 60% - 79%, cukup efektif 40% - 59%, kurang efektif : < 40%, dan siswa yang menjawab pernyataan sangat setuju dan setuju di angket model pembelajaran *creative problem solving* dan angket model *project based learning* Rata-rata persentasenya 40% sampai 95,4%, sedangkan Rata-rata persentase siswa yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju Rata-rata persentasenya 0% sampai 51%.

Dan jika dilihat dari 10 pernyataan angket model pembelajaran *creative problem solving* dan model *project based learning,* terdapat 1 pernyataan angket yang menjawab tidak setuju berjumlah 17,2% dan sangat tidak setuju berjumlah 34,4%, yaitu angket model pembelajaran *creative problem solving* nomor sembilan pernyataannya adalah’’ Apakah Metode *Craetive Problem Solving*  Cocok Untuk Di Terapkan Di Mata Pelajaran Yang Lain’’

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran *creative problem solving* tidak cocok untuk di terapkan pada mata pelajaran lain contohnya mata pelajaran pendidikan seni, karena mata pelajaran seni cocoknya model pembelajaran *project based learning* yang membuat produk dan keterampilan serta hasil karya, dan peneliti berpendapat kalau kedua model ini dapat di terapkan dengan baik khususnya mata pelajaran IPS oleh guru, maka hasil belajar mata pelajaran IPS dapat meningkat dengan baik, karena model pembelajaran ini dapat menarik siswa untuk berpikir lebih kritis dan dapat membuat keterampilan berupa media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran serta membuat siswa menjadi antusias, kreatif dan tidak monoton. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dan *model project based learning* efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 15 Palembang

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang peroleh peneliti mulai dari pengolahan data, pengumpulan data, analisis data, dan pembahasan, mengenai Efektivitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dan Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP N 15 Palembang, dapat di simpulkan peneliti sebagai berikut:

1. model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPS efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 15 Palembang tahun ajaran 2020/2021
2. Hasil tabel Frekuensi kuesioner menunjukkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dan model *project based learning* sangat efektif dilihat dari respon siswa yang menjawab pernyataan sangat setuju dan setuju mencapai 95,4%.
3. Respon siswa terhadap angket model pembelajaran *creative problem solving* dan angket model *project based learning* termasuk kategori sangat efektif karena siswa yang menjawab pernyataan ‘’sangat setuju’’ dan ‘’setuju’’ di angket model pembelajaran *creative problem solving* dan angket model *project based learning* Rata-rata persentasenya 40% sampai 95,4%, sedangkan Rata-rata persentase siswa yang menjawab’’ tidak setuju’’ dan ‘’sangat tidak setuju’’ Rata-rata persentasenya 0% sampai 51%, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model *Project Based Learning* efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 15 Palembang tahun ajaran 2020/2021

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. (2007). *Dasa-dasar Evalusi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Eko Andy Purnomo, V. D. (2014). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran* *Ideal Problem Solving Berbaris Project Based Learning*. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 24-31.

Faturrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.

Hikmawati, F. (2018). *Metode Penelitian.* Depok: Rajawali pers.

Huri Suhendri, T. M. (2015). *Pengaruh Metode Pembelajaran problem solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Tinjau Dari kemandirian Belajar. Formatif*, 105-144.

Istiqomah Addiin, T. R. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) pada Materi Pokok Larutan Asam dan Basa di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014.* *Jurnal Pendidikan Kimia*, 7-16.

Iwan Setiawan, D. S. (206). *Ilmu Pengetahuan Sosial.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mardiyan, R. (2012). *Peningkatan dan Keaktifan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuain Pada Siswa Kelas* *XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing). Pakar Pendidikan*, 151-162.

Muhammmad Thobroni, A. M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana.* Jogjakarta: A-RUZZ MEDIA.

Muliawan, J. U. (2016). *Model Pembelajaran Spektakuler: Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah .* Yogyakarta: Ar-Ruzz media.

Nurfitriyanti, M. (2016). *Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.* *jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 149-160.

Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15-32.

Rusman. (2011). *Model-model Pembalajaran : Mengembangkan Profesional Guru.* Jakarta : Rajawali Pers.

Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta : Rajawali Pers.

Sekali, P. B. (2018). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Globalisasi Kelas VI SD Negeri 047175 Desa Simacem Bekerah tahun Pelajaran 2017/2018*. *Curere*, 122-132.

Sinta Silvia, N. R. (2017). P*erbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik Antara Yang Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Problem Solving.* Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika, 129-136.

Siregar, Syofian. (2013). *Metode Penelitian pendidikan.* Jakarta: Kencana.

Sisvina Dian Cahyani, N. K. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Creatif Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 91-98.

Siti Anisatun Nafi, a. (2018). *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Soyomukti, N. (2017). *Teori-teori Pendidikan.* Yogyakarta: AR-Ruuz Media.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Tititri Suciani, E. L. (2018). *Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) mahasiswa Pendidikan Tata Boga*. *media Pendidikan Gizi dan Kuliner*, 76-81.

Wahidmurni, A. M. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Kompotensi dan Praktik.* Yogyakarta : Nuha Litera.

Wahyu Bagja Sulfemi, A. H. (2017). *Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ips Di Smp Muhammadiyah Pamijahan Kabupaten Bogor*. *Jurnal Pendidikan dan Administrasi Pendidikan*, 1-17.

Wahyu Puji Astuti, W. E. (2018). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learnimg dan Problem Solving Terhadap Lemampuan Berpikir Kreatif Matematika*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 159-166.