

## INFO ARTIKEL

*Riwayat Artikel:*

Diterima : 17-09-2020

Disetujui : 28-02-2021

## PENDIDIKAN GEOGRAFI

**EFEKTIVITAS MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS****Ade Wiranto<sup>1</sup>, Susanti Faipri Selegi<sup>2</sup>, Sukardi<sup>3</sup>**<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Palembang

(✉) \* adewiranto757@gmail.com

**ABSTRACT**

*The background in this study is that the students' scores do not reach the minimum completeness criteria (KKM), namely 75, the learning model that has been used is less attractive so that students feel bored. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the creative problem solving learning model and the project based learning model on learning outcomes in social studies subjects for class VII SMP Negeri Palembang in the 2020/2021 academic year. The research method used is descriptive qualitative. Data analysis techniques used data presentation, data reduction, verification or data conclusion. The results of this study indicate that the creative problem solving learning model and the project based learning model are very effective on learning outcomes in social studies subject for class VII SMP Negeri 15 Palembang. The results of the questionnaire frequency table show that the creative problem solving learning model and the project based learning model are very effective, seen from the responses of students who answered strongly agree and agree to reach 95.4%.*

**Keywords:** *Effectiveness, Creative problem solving, Project problem solving*

**ABSTRACT**

Latar belakang dalam penelitian ini adalah nilai siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, model pembelajaran yang telah digunakan kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh. 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 Ppalembang tahun pelajaran 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan penyajian data, reduksi data, verifikasi atau kesimpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dan model *project based learning* sangat efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 15 Palembang. 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%.

**Kata Kunci:** *Efektivitas, Creative problem solving, Project problem solving*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala pengupayaan yang dilakukan sekolah terhadap anak dan remaja untuk meningkatkan 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 (Soyomukti, 2017).

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk melaksanakan pendidikan dibutuhkan peran guru agar mempunyai kemampuan serta pengalaman teoritis dan kemampuan praktis. Keduanya sangat diperlukan karena bukan hanya berperan sebagai penyampai materi, akan tetapi harus mengajarkan siswa belajar dengan aktif dan memberikan materi yang mudah di pahami serta menyenangkan siswa, agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan nyaman.

Pada penelitian ini masalah yang ditemukan adalah nilai siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Selain itu, model pembelajaran yang telah digunakan kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh. Siswa merasa dengan metode ceramah yang selama ini dilakukan guru dalam proses belajar mengajar tidak memberikan motivasi yang tinggi dalam pembelajaran IPS. Hal ini juga dipengaruhi oleh keterbatasan pengetahuan guru terhadap penggunaan model-model

pembelajaran. Selama ini model pembelajaran yang telah digunakan oleh guru masih berpusat pada *creative problem solving* belum menggunakan model proyek yang bertujuan untuk melatih keterampilan siswa menghasilkan karya-karya yang kreatif dalam pembahasan materi IPS. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran *project based learning* sebagai model alternatif yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran 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. Selain itu, guru harus dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Model pembelajaran disebut juga suatu rangkaian penyajian materi yang harus di kuasai oleh guru 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, yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) di gunakan untuk memahami suatu masalah yang ada di lingkungan dan mencari penyelesaiannya. Menurut Vijay dalam (Selegi, 2019) menjelaskan pengertian "*Creative problem solving is a method for approaching a problem or a challenge in a imaginative and innovative way.*" Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai metode pendekatan berbasis masalah yang memberikan solusi baru secara inovatif.

Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012) 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. Adapun ciri-ciri model pembelajaran, yaitu (a) model berupa kelompok, (b) model ini disusun

untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis, (c) adanya tujuan, (d) dapat dijadikan model pembelajaran yang menarik dan kreatif, (e) terdapat langkah-langkah pembelajaran, (f) memiliki dampak pada hasil belajar siswa.

Menurut Sintia (2017) model *problem solving* merupakan model pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk mau berpikir, menganalisa suatu permasalahan sehingga dapat menentukan pemecahannya. menurut Muliawan (2016) bahwa *problem solving* adalah adalah pembelajaran yang memberikan kasus kepada siswa untuk diselesaikan. Adapun tahapan *problem solving*, yaitu (1) merancang materi pembelajaran, (2) menyampaikan materi pembelajaran, (3) siswa membentuk kelompok, (4) memberikan masalah pada masing-masing kelompok, (4) masing-masing kelompok dapat memecahkan masalah, (5) memberikan arahan agar siswa dapat menyelesaikan masalah yang sedang dibahas, (5) siswa diperbolehkan mencari sumber referensi lain untuk menumbuhkan motivasi belajar mandiri, (6) siswa membuat laporan dan kesimpulan akhir, (7) masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasil belajar kelompoknya di depan kelas. Muliawan (2016) menjelaskan keunggulan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, sebagai berikut; (1) melatih siswa untuk belajar mandiri, (2) ilmu pengetahuan diterima siswa bersifat konkret dan aplikatif, (3) meningkatkan kemampuan analisis siswa, (4) menumbuhkan kepercayaan dalam diri siswa, (5) ilmu pengetahuan yang di dapat bersifat melekat dalam ingatan siswa.

Faturrohman (2015) model pembelajaran PBL menekankan pada pengadaan proyek atau kegiatan penelitian kecil dalam kegiatan belajar mengajar. *Project Based Learning* (PBL) adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, yang menegaskan belajar kontekstual dengan kegiatan-kegiatan yang kompleks. Langkah-langkah model *Project Based Learning* (PJBL) menurut Istiqomah (2014) mencakup enam

tahap, yaitu (1) dimulai dengan pertanyaan, (2) perencanaan, (3) monitoring perkembangan belajar siswa, (4) mendiskusikan hasil belajar siswa, (5) penilaian, (6) evaluasi belajar. Sementara itu, Sani (2014) model pembelajaran *Project Based Learning* terdapat kelemahan, yaitu (1) membutuhkan waktu yang tidak singkat untuk memecahkan masalah dan menghasilkan produk, (2) membutuhkan biaya, (3) guru yang terampil, (4) fasilitas yang mendukung, (5) siswa tidak mudah menyerah, (6) melibatkan semua siswa dalam kelompok.

Untuk mengukur ketercapaian materi yang disampaikan maka diperlukan hasil belajar siswa. 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 proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut Mardiyana (2012) ada dua yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu 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. 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. Sementara itu, menurut Sudjana (2013) indikator hasil belajar yaitu ada dua, yaitu (a) memiliki kriteria yang dilihat dari proses dan potensinya dalam pembelajaran, (b) kriteria yang dilihat dari hasil terhadap perubahan tingkah laku. Berdasarkan

kedua kriteria tersebut kita dapat menentukan hasil belajar siswa secara terukur dengan baik.

Untuk mengetahui suatu pembelajaran efektif atau tidak Rohmawati (2015) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran yaitu suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut, Rusyan dalam (Lesmana & Jaedun, 2015) pembelajaran dapat terlaksana melalui proses yang terarah berdasarkan capaian tujuan pembelajaran. Adapun kriteria pembelajaran yang efektif, yaitu (a) pembelajaran dapat membuat konsep yang abstrak menjadi nyata, (b) mampu mengembangkan kompetensi siswa, (c) melibatkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran efektif yaitu proses pembelajaran yang memiliki tujuan dan capaian pembelajaran yang jelas dan terukur dengan baik.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang mendeskripsikan temuan-temuan berdasarkan fakta. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner/angket dan tes hasil belajar. Peneliti menggunakan video tutorial untuk memberikan arahan kepada siswa terkait model pembelajaran yang akan digunakan. Adapun platform yang digunakan yaitu *google form* dan *youtube*. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

Langkah pertama reduksi data, peneliti memilah data yang diperoleh berdasarkan pada instrumen yang diberikan kepada informan.

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

Teknik pengumpulan data yang digunakan 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 diteliti (Sugiyono 2018). Angket yang digunakan dalam penelitian 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.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini di dimaksudkan 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. Berdasarkan hasil penelitian, kedua model pembelajaran tersebut dapat membuat siswa menjadi aktif, yaitu (a) siswa menjadi aktif dalam belajar, (b) membuat siswa menjadi kreatif dalam berpikir, (c) terjalinnya kerjasama yang efektif antar siswa. Hasil 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 *creative problem solving* dan model pembelajaran *project based learning* siswa terlihat menjadi antusias, aktif dan kreatif meskipun belajar daring atau online.

Kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada siswa biasanya menggunakan model pembelajaran, mendapatkan hasil yang di harapkan, optimal dapat membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat. Selain itu, dalam penerapan model pembelajaran terdapat 2 faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor pendorong dan faktor penghambat. Adapun yang dimaksud faktor pendorong dan faktor penghambat model pembelajaran *creative problem solving* dan model pembelajaran *project based learning*, sebagai berikut.

- a) 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.
- b) 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, 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.

Berdasarkan pada kedua model pembelajaran di atas, 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 proyek yang akan di tampilkan saat kegiatan pembelajaran, contoh projeknya seperti media pembelajaran, dalam membuat media pembelajaran siswa menjadi aktif untuk menampilkan hasil kerjanya.

Dengan demikian, 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 *creative 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. 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 pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kriteria efektif dapat dilihat dari capaian persentase sangat efektif mencapai 80% - 100%, efektif mencapai 60% - 79%, cukup efektif 40% - 59%, dan kurang efektif < 40%. pencapaian yang diperoleh pada hasil angket menunjukkan rata-rata persentasenya 40% sampai 95,4%.

Kedua model ini dapat di terapkan dengan baik khususnya mata pelajaran IPS oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa,

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. Dengan demikian, 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

### KESIMPULAN

Hasil penelitian pada Model *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. 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%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Faturrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- 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.
- Lesmana, C., Jaedun A. (2015). *Efektivitas model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa STKIP PGRI Pontianak*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mardiyan, R. (2012). *Peningkatan dan Keaktifan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)*. Pakar Pendidikan, 151-162.
- Muliawan, J. U. (2016). *Model Pembelajaran Spektakuler: Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 15-32.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sinta Silvia, N. R. (2017). *Perbandingan 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.
- Soyomukti, N. (2017). *Teori-teori Pendidikan*. Yogyakarta: AR-Ruuz Media.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya