

**MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA  
*AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA  
KELAS VIII A SEMESTER II SMP NEGERI 1 TAMPAKSIRING  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**I MADE SUARDI**

**NIP: 19651229 198803 1 014**

**TEMPAT TUGAS: SMP NEGERI 1 TAMPAKSIRING**

**ABSTRACT**

This research was conducted at Tampaksiring 1 Public Middle School in class VIII A whose students' ability to Civics is still very low. The purpose of writing this class action research is to improve the learning outcomes of students of class VIII A of SMP Negeri 1 Tampaksiring in the second semester of the 2018/2019 academic year through the application of the Creative Problem Solving learning model with audio visual media. Data collection methods are observation and learning achievement tests. The data analysis method is descriptive.

With the results obtained from this study are applied learning models can improve student learning outcomes. This is evident from the results obtained initially only reached an average of 67.65 and mastery learning 40.62%, in the first cycle increased to 74.53 with mastery learning 65.62% and in Cycle II increased to 81.56 with completeness learning to reach 100%. The conclusion obtained from this study is the use of the Creative Problem Solving learning model with audio visual media can improve the learning outcomes of PKn students of class VIII A of SMP Negeri 1 Tampaksiring in the second semester of the 2018/2019 academic year.

**Keywords: Creative Problem Solving Learning Model, Audio Visual Media,  
Learning Outcomes**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tampaksiring di kelas VIII A yang kemampuan siswanya untuk mata pelajaran PKn masih sangat rendah. Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring pada semester II tahun pelajaran 2018/2019 melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual*. Metode pengumpulan datanya adalah observasi dan tes hasil belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif.

Dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya hanya mencapai rata-rata 67,65 dan ketuntasan belajar 40,62%, pada siklus I meningkat menjadi 74,53 dengan ketuntasan belajar 65,62% dan pada Siklus II meningkat menjadi 81,56 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring pada semester II tahun pelajaran 2018/2019.

**Kata kunci: Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, Media *Audio Visual*,  
Hasil Belajar**

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia yang harus dipenuhi. Tanpa pendidikan mustahil manusia dapat berkembang secara baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (2) disebutkan bahwa suatu Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan dan keberhasilan pelaksanaan UU Sistem Pendidikan, diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan tugas dan tanggung jawabnya selaku guru yang profesional. Guru yang profesional harus memiliki seperangkat kompetensi (pengetahuan, keterampilan dan perilaku) untuk mampu menjalankan tugas yang diembannya. Berdasarkan UU no. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada Bab IV Pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa

Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8

meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Sementara menurut Saud (2012:50) Proyek Pembinaan Pendidikan Guru (P3G) telah merangkum kompetensi guru di Indonesia yang meliputi: (1) menguasai bahan; mengelola program belajar-mengajar; menggunakan media/sumber belajar; menguasai landasan kependidikan; mengelola interaksi belajar-mengajar; menilai hasil belajar ; mengenal fungsi dan layanan bimbingan penyuluhan; mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah; dan memahami dan menafsirkan hasil penelitian guna keperluan pengajaran.

Beranjak dari apa yang disampaikan oleh Cooper menyangkut masalah profesionalisme guru, Wina Sanjaya juga menyatakan bahwa untuk meyakinkan bahwa guru sebagai pekerjaan profesional, marilah kita tinjau syarat-syarat atau ciri pokok dari pekerjaan profesional. (a) Pekerjaan profesional ditunjang oleh suatu ilmu tertentu secara mendalam yang hanya mungkin didapatkan dari lembaga-lembaga pendidikan yang sesuai, sehingga kinerjanya didasarkan kepada

keilmuan yang dimilikinya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (b) Suatu profesi menekankan kepada suatu keahlian dalam bidang tertentu yang spesifik sesuai dengan jenis profesinya, sehingga antarprofesi yang satu dengan yang lainnya dapat dipisahkan secara tegas. (c) Tingkat kemampuan dan keahlian suatu profesi didasarkan kepadalatar belakang pendidikan yang dialaminya yang diakui oleh masyarakat, sehingga semakin tinggi latar belakang pendidikan akademis sesuai dengan profesinya, semakin tinggi pula tingkat keahliannya dengan demikian semakin tinggi pula tingkat penghargaan yang diterimanya. (d) Suatu profesi selain dibutuhkan oleh masyarakat juga memiliki dampak terhadap sosial kemasyarakatan, sehingga masyarakat memiliki kepekaan yang sangat tinggi terhadap setiap efek yang ditimbulkan menyadari pekerjaan profesinya itu (Sanjaya, 2010:275).

Sementara itu, Ali Idrus menyatakan untuk menghadapi tantangan zaman dengan kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan yang serba cepat dibutuhkan guru profesional yang intelektual dan bermoral. Hal itu sesuai dengan pendapat Giroux (1988) yang disampaikannya bahwa sosok guru yang mampu memunculkan inovasi dalam pendidikan adalah guru yang

menurutnya mau terus berkembang dan belajar seumur hidup, tidak pernah puas dengan apa yang dimengerti, mau membawa perubahan, berpikir kritis, rasional bebas mengembangkan pikiran, reflektif, berani membela kebenaran dan keadilan. Dan tidak dibutuhkan guru yang hanya mempertahankan status quo-nya dan menjalankan tugasnya seperti tukang (Idrus, 2009: 157).

Menyadari permasalahan yang sedang dihadapi, untuk mendukung semua yang telah dijelaskan di atas. Guru selaku peneliti yang bertugas di SMP Negeri 1 Tampaksiring mencoba melakukan koreksi dan refleksi atas hasil belajar awal siswa kelas VIII A semester II tahun pelajaran 2018/2019 yang ditemukan pada saat observasi. Rata-rata nilai mata pelajaran PKn siswa yang diperoleh hanya mencapai 67,65 dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 40,62%. Nilai tersebut ternyata masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75,00.

Pengamatan dan perenungan kembali jalannya proses pembelajaran yang telah dilakukan membuahkan kesimpulan beberapa faktor yang penyebabnya adalah (a) kurang seriusnya guru dalam melakukan persiapan untuk memulai proses pembelajaran; (b) kurangnya daya dukung berupa media/sumber belajar yang

dimanfaatkan guru saat pelaksanaan pembelajaran, dan (c) kurangnya daya kreativitas siswa akibat waktu belajar banyak dikuasai guru sehingga ketika usai proses pembelajaran pengetahuan dan pemahaman yang harusnya dikuasai siswa belum tercapai.

Mempertimbangkan kondisi tersebut, guru melakukan konsultasi dengan beberapa teman sejawat dan ditemukan solusi yang menurut pertimbangan guru akan mampu menuntaskan permasalahan yang sedang dihadapi. Solusi tersebut adalah mengupayakan model pembelajaran berbasis masalah untuk melatih siswa agar dapat berpikir kreatif dan kritis menghadapi masalah. Dukungan yang disiapkan guru untuk mewujudkan hal itu dengan mengupayakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan konsentrasi mereka untuk belajar.

Hal itu dilakukan mempertimbangkan apa yang disampaikan Darmawan (2009: 66) yang mengkaji tentang media, model pembelajaran, dan perilaku belajar peserta didik, dengan pernyataan bahwa peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengemas informasi pembelajaran akan memperkuat stimulus dalam proses pembelajaran. Dengan stimulus ini pembelajar akan

mampu mengoptimalkan perilaku belajarnya.

Itu berarti, kuatnya stimulus yang diberikan guru berpengaruh sangat besar untuk memunculkan minat, motivasi, konsentrasi dan semangat belajar siswa. Dewasa ini, stimulus terkuat yang mampu mempengaruhi semua orang adalah multimedia komputer/laptop. Manfaat penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran juga diungkapkan Schramm (1984) mengemukakan bahwa komputer memiliki kemampuan yang luar biasa dibandingkan media lainnya, dan aplikasi software pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) dimana di dalamnya telah disiapkan untuk tujuan pembelajaran tertentu. Arsyad (2006) menyebutnya sebagai media mutakhir berbasis komputer yang diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih "hidup" dan melibatkan interaktifitas siswa (Buchori, 2012).

Dasar kajian inilah yang kemudian dijadikan landasan guru untuk melakukan pembuktian sendiri dalam proses pembelajaran yang dilakukan, sejauh mana model pembelajaran yang dilaksanakan secara kreatif dengan media pembelajaran yang bertumpu pada kemajuan teknologi informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Adapun langkah yang diambil untuk memperbaiki hasil belajar siswa yaitu dengan tindakan perbaikan yang selanjutnya disusun dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Dengan cara ini diharapkan peserta didik akan tertarik untuk berinteraksi dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan kemampuan dan keterampilannya.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) pertama kali dikembangkan oleh Alex Osborn pendiri *The Creative Education Foundation* (CEF) dan *co-founder of highly successful New York Advertising Agency*. Pada tahun 1950-an Sidney Parnes bekerjasama dengan Alex Osborn melakukan penelitian untuk menyempurnakan model ini. Sehingga model *Creative Problem Solving* ini juga dikenal dengan nama *The Osborn-parnes Creative Problem Solving Models*. Pada awalnya model ini digunakan oleh perusahaan-perusahaan dengan tujuan agar para karyawan memiliki kreativitas yang tinggi dalam setiap tanggungjawab pekerjaannya, namun pada perkembangan selanjutnya model ini juga diterapkan pada dunia pendidikan.

Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir (Pepkin, 2004:1). Adapun proses dari model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*), terdiri atas klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan, dan implementasi. Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah, diharapkan dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran CPS ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi siswa dalam mempelajari setiap materi pelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya (Supardi dan Putri, 2010).

Cholis (2002) dalam Dyah Retno Kusuma Wardani (2011:58) menyebutkan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pemecahan masalah yakni: 1) menentukan permasalahan yang akan disajikan disesuaikan dengan materi, 2) masalah yang disajikan harus mampu mendorong siswa berpikir dari berbagai

sudut pandang yang berbeda, 3) masalah harus disesuaikan dengan dengan tingkat kemampuan siswa, 4) masalah harus jelas, 5) masalah dikaitkan dengan dunia nyata dan cukup menarik siswa.

Heller, Keith dan Andreson (dalam Wardani, 2011:60) menyebutkan bahwa langkah-langkah dalam memecahkan masalah adalah: 1) visualisasi masalah yaitu dengan mengidentifikasi pendekatan umum terhadap masalah, yakni konsep dan prinsip fisika yang paling tepat untuk masalah tersebut, 2) mendeskripsikan masalah dan deskripsi fisika yaitu dengan menandai secara simbolik variabel yang diketahui dan tidak diketahui yang kemudian menyatakan prinsip dan hubungan kuantitatif yang bersifat umum, 3) merencanakan solusi yang melibatkan siswa menterjemahkan deskripsi fisika ke dalam representasi matematis yang tepat, 4) menyelesaikan rencana yakni siswa diharapkan dapat menghitung variabel target dengan mensubstitusikan nilai yang diberikan, 5) menilai atau mengevaluasi jawaban yaitu siswa hendaknya menanyakan kembali apakah jawaban diperoleh sudah benar dan lengkap.

Pelaksanaan pembelajaran ini haruslah didukung dengan segala sesuatu yang menyentuh kebutuhan siswa untuk dapat menggali berbagai informasi yang sesuai dan diperlukan

dalam memecahkan masalah, misalnya laboratorium, perpustakaan, LKS dan media pembelajaran yang relevan. Melalui langkah pembelajaran yang diungkapkan di atas, siswa dilatih mengembangkan kompetensi penalaran sehingga daya nalar dan kreativitas berpikir dapat berkembang yang pada akhirnya mereka berlatih berfikir secara logis, kritis dan kreatif.

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. “*Audio visual* adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar” (Rohani, 1997:97-98). Media *audio visual* adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa

mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berbicara mengenai bentuk media, disini media memiliki bentuk yang bervariasi sebagaimana dikemukakan oleh tokoh pendidikan, baik dari segi penggunaan, sifat bendanya, pengalaman belajar siswa, dan daya jangkauannya, maupun dilihat dari segi bentuk dan jenisnya.

1. Media *audio visual* gerak contoh, televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya.
2. Media *audio visual* diam contoh, filmastip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
3. Media audio semi gerak contoh, telewriter, mose, dan media board.
4. Media visual gerak contoh, film bisu
5. Media visual diam contoh mikrofon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya
6. Media seni gerak
7. Media audio contoh, radio, telepon, tape, disk dan sebagainya
8. Media cetak contoh, televisi (Soedjarwono, 1997: 175).

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media *Audio visual*. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kriteria pemilihan media pengajaran antara lain “tujuan pengajaran yang diinginkan dicapai, ketepatan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, mutu teknis, dan biaya” (Basyiruddin, 2002:15). Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan sesuai dengan pendapat lain yang mengemukakan

bahwa pertimbangan pemilihan media pengajaran sebagai berikut: (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan pemikiran prinsip-prinsip seperti sebab akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran tingkat yang lebih tinggi; (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip yang generalisasi agar dapat membantu proses pengajaran secara efektif, media harus selaras dan menunjang tujuan pengajaran yang telah ditetapkan serta sesuai dengan kebutuhan tugas pengajaran dan kemampuan mental siswa; (3) Aspek materi yang menjadi pertimbangan dianggap penting dalam memilih media sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan atau berdampak pada hasil pengajaran siswa; (4) Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain

sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru; (5) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kerlompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk kelompoik besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan; (6) Mutu teknis pengembangan visual, baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persaratan teknis tertentu misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen yang berupa latar belakang (Arsyad, 2002:72).

Aktivitas merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa, baik dalam aktivitas jasmani maupun dalam aktivitas rohani. Aktivitas ini jelas merupakan ciri bahwa siswa berkeinginan untuk mengikuti proses. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemui ciri-ciri seperti berikut (Tim Instruktur PKG, 1992: 2):

Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Terjadi interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa. Siswa terlibat dan bekerjasama dalam diskusi kelompok Terjadi aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Siswa berpartisipasi dalam menyimpulkan materi.

Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari (Nana Sudjana, 2000:

<http://www.scribd.com/doc/90372008>);

(a) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya Terlibat dalam pemecahan masalah; (b) Bertanya pada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (c) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; (d) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (e) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (f) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis

Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.



Selanjutnya belajar juga berarti perubahan yang relatif permanen dalam kapasitas pribadi seseorang sebagai akibat pengolahan atas pengalaman yang diperolehnya dari praktek yang dilakukannya (Glosarium Standar Proses, Permen Diknas No. 41 tahun 2007).

Dari ketiga pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah penggunaan pikiran untuk memperoleh ilmu. Ini berarti bahwa belajar adalah perbuatan yang dilakukan dari tahap belum tahu ke tahap mengetahui sesuatu yang baru.

Prinsip belajar yang dapat menunjang tumbuhnya cara belajar siswa aktif adalah: stimulus, perhatian dan motivasi, respon, penguatan dan umpan balik (Sriyono, 1992: <http://www.scribd.com/doc/90372081>).

Juga dikatakan bahwa aktivitas belajar berupa keaktifan jasmani dan rohani yang meliputi keaktifan panca indra, keaktifan akal, keaktifan ingatan dan keaktifan emosi. Pendapat lain menyatakan bahwa aktivitas belajar dilakukan dalam bentuk interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa siswa dengan siswa lain (Abdul, 2002 dalam <http://www.scribd.com/doc/90372081/>).

Dari kedua pendapat di atas, dapat dipahami bahwa belajar sebenarnya merupakan cara yang membuat siswa aktif, baik dengan penggunaan cara simulasi, respon, motivasi, penguatan, umpan balik yang dapat membangkitkan keaktifan jasmani dan rohani siswa sehingga muncul interaksi antar siswa dengan guru begitu juga interaksi antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Dengan menggabungkan semua pendapat yang telah disampaikan serta pengertian-pengertian tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah penggunaan ingatan atau pikiran untuk memperoleh pengetahuan baru yang belum diketahui sebelumnya dengan penggunaan cara-cara tertentu seperti Inquiri, simulasi, respon, motivasi, penguatan, umpan balik yang dapat membangkitkan keaktifan siswa baik jasmani maupun rohani yang dapat membangun interaksi positif bagi para siswa.

Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar siswa dan sebagaimana biasa dilaporkan pada wali kelas, murid dan orang tua siswa setiap akhir semester atau akhir tahun pelajaran.

Hasil belajar mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting bagi anak didik, pendidik, orang tua/wali murid dan sekolah, karena nilai atau angka yang diberikan merupakan manifestasi dari hasil belajar siswa dan berguna dalam pengambilan keputusan atau kebijakan terhadap siswa yang bersangkutan maupun sekolah.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Djamarah (1994:23) mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Kalau perubahan tingkah laku adalah tujuan yang mau dicapai dari aktivitas belajar, maka perubahan tingkah laku itulah salah satu indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperolehnya di sekolah. Dengan kata lain hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat perbuatan belajar atau setelah menerima pengalaman belajar, yang dapat dikategorikan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sardiman (1988:25) menyatakan hasil belajar sangat vital dalam dunia pendidikan, mengingat hasil belajar itu dapat berperan sebagai hasil penilaian dan sebagai alat motivasi. Adapun peran sebagai hasil penilaian dan sebagai alat motivasi diuraikan seperti berikut.

Mohammad Surya (1979), mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, antara lain dari sudut si pebelajar, proses belajar dan dapat pula dari sudut situasi belajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang berbentuk angka sebagai simbol dari ketuntasan belajar bidang studi sejarah. Hasil belajar ini sangat dipengaruhi oleh faktor luar yaitu guru dan metode. Hal inilah yang menjadi titik perhatian peneliti di lapangan.

Terkait dengan penelitian ini, untuk mengukur hasil belajar PKn digunakan tes hasil belajar, dengan mengacu pada materi pelajaran PKn pada Kurikulum yang berlaku di sekolah ini. Kemampuan menampilkan sesuatu yang baik tentu memerlukan bimbingan orang lain, dalam hal ini adalah bimbingan guru terhadap siswanya. Apabila guru telah melakukan inovasi-inovasi untuk mematangkan siswanya memperoleh kemampuan yang diharapkan dalam menampilkan sesuatu tentu dapat diharapkan para siswa akan memiliki kebiasaan-kebiasaan, keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan. Untuk dapat terwujudnya apa yang diharapkan tersebut, inovasi langkah-langkah yang diupayakan guru akan dapat memecahkan permasalahan yang ada seperti menyiapkan siswa dalam menerima pelajaran, memberikan tugas-tugas, menyiapkan pembentukan konsep diri, memberi mereka lebih untuk bertanya jawab dan terakhir evaluasi. Dasar berpikir inilah yang dijadikan acuan dalam memecahkan masalah yang sedang diteliti

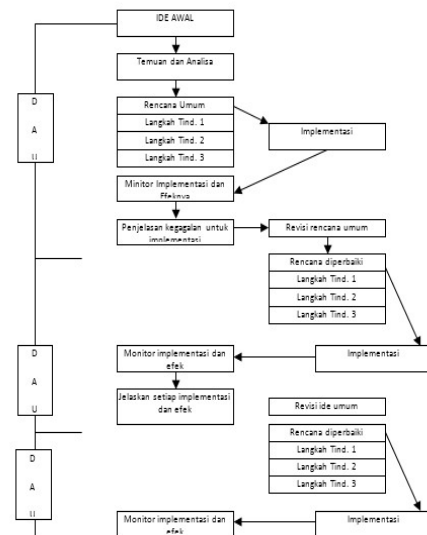
Melihat langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* yang ampuh dalam memecahkan masalah yang ada, yang lebih diyakini lagi dengan kebenaran teori yang disampaikan, maka hipotesis tindakan ini dapat dirumuskan seperti berikut: Jika model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* dilaksanakan dengan optimal dan sesuai kebenaran teori maka hasil belajar PKn Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring pada semester II tahun pelajaran 2018/2019 akan meningkat.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Tampaksiring. Lingkungan sekolah ini sangat nyaman karena hubungan dengan masyarakat sekitar sekolah sangat baik, hubungan antara sekolah dengan masyarakat sekitar juga sangat harmonis, sehingga menimbulkan rasa mutualisme antara sekolah dan masyarakat sekitar. Sekolah ini berada di daerah yang udaranya masih sangat bersih, pepohonan yang tumbuh juga masih sangat banyak dan rimbun, hal ini tentunya membuat siswa semakin nyaman dalam mengikuti pelajaran yang diberikan.

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan. Oleh karenanya, rancangan yang khusus untuk sebuah penelitian tindakan sangat diperlukan. Peningkatan diri untuk hal yang lebih baik ini dilakukan terus menerus sampai tujuan tercapai

(Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 6-7). Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan oleh Model Ebbut merupakan salah satu model PTK yang dikembangkan oleh Dave Ebbut.



Gambar 01. Rancangan Penelitian Tindakan Model Ebbut (1985)

Prosedur:

Sebagai alur PTK, Ebbut memberi contoh sebagai berikut:

Pada daur I dimulai dengan adanya ide awal akibat temuan dan analisis yang telah dilakukan. Setelah ada temuan tersebut dibuatlah perencanaan umum sesuai langkah yang direncanakan baik tindakan 1, tindakan 2 maupun tindakan 3. Sesudah membuat perencanaan, diimplementasikan dalam tingkat 1, dimonitoring implementasinya serta efeknya kemudian dijelaskan kegagalan-kegagalan yang ada selama implementasinya lalu dibuat revisi

umum untuk perencanaan tindakan selanjutnya.

Pada tindakan selanjutnya, perencanaan yang telah dibuat diimplementasikan, terus dimonitor implementasinya serta efek yang ada, dijelaskan setiap langkah implementasinya dan efeknya. Setelah mengetahui bagaimana hasil dan efeknya, dibuat lagi perencanaan untuk tindakan selanjutnya. Demikian berlanjut sampai menemukan hasil yang sesuai tujuan yang direncanakan.

Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik. Indikator keberhasilan penelitian yang diusulkan dalam penelitian ini pada siklus I dan siklus II mencapai nilai rata-rata 75,00 dengan ketuntasan belajar minimal 85%.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil yang diperoleh dari kegiatan awal

Hasil yang menunjukkan perolehan nilai rata rata kelas hasil belajar PKn masih sangat rendah, yaitu dengan perolehan skor nilai secara klasikal yaitu 2165 dan rata rata hanya mencapai 67,65, dimana siswa yang mencapai persentase ketuntasan belajar 40,62%, dan yang tidak mencapai ketuntasan adalah 59,37%, dengan tuntutan KKM untuk mata pelajaran PKn di kelas VIII

A SMP Negeri 1 Tampaksiring adalah dengan nilai 75,00.

Hasil pada siklus I

Pada siklus I sudah diupayakan untuk perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual*. Peneliti telah giat melakukan kegiatan yang sesuai dengan kebenaran teori yang ada sehingga peneliti memperoleh hasil yang lebih baik dari proses awal, yaitu dengan rata rata nilai 74,53 dari jumlah nilai 2385 seluruh siswa di kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring, dan prosentase ketuntasan belajarnya adalah 65,62%, yang tidak tuntas adalah 34,37%. Hasil ini belum maksimal, karena belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan dengan minimal prosentase ketuntasan belajar 85%.

Hasil Pada siklus II

Dengan tindakan yang sangat maksimal dan pelaksanaan yang betul-betul mengikuti kebenaran teori sesuai dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn di kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring, dimana hasil yang diperoleh pada siklus II ini ternyata hasil belajar PKn meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata 81,56, dan ketuntasan belajarnya adalah 100%.

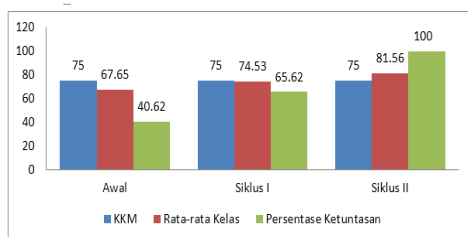
Semua hasil yang diperoleh dari awal, siklus I dan siklus II digambarkan dalam bentuk tabel dan grafik seperti berikut:

Tabel 01: Tabel Data Hasil belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring

DATA	AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II	VARIABEL
Skor Nilai	2165	2385	2610	Hasil Belajar PKn Dengan KKM = 75
Rata Rata Kelas	67,65	74,53	81,56	
Persentase Ketuntasan	40,62%	65,62%	100%	

## Pembahasan

Grafik 01: Grafik Histogram Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VIII A Semester II 2019 SMP Negeri 1 Tampaksiring Tahun Pelajaran 2018/



Data awal yang diperoleh dengan rata-rata 67,65 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 40,62 menunjukkan bahwa kemampuan anak/siswa dalam mata pelajaran PKn masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran ini di SMP Negeri 1 Tampaksiring adalah 75,00. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan masih bersifat konvensional, dan guru hanya berceramah dalam menyampaikan materi sehingga siswa kesulitan dalam menerima pelajaran. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual*. Akhirnya dengan penerapan model *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* yang benar sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 74,53. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 21 siswa memperoleh nilai di atas KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 65,62%. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan model *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* belum maksimal dapat dilakukan

disebabkan penerapan model/metode tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pada siklus ke II perbaikan hasil belajar siswa diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari model *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi siswa agar giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran PKn lebih optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II menjadi rata-rata 81,56 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun pada suatu keberhasilan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* mampu meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VIII A semester II SMP Negeri 1 Tampaksiring tahun pelajaran 2018/2019.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Pemicu rendahnya hasil belajar ada pada faktor model/metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Untuk itu penggunaan

model/ metode yang sifatnya konstruktivis sangat diperlukan. Dalam hal ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil refleksi dengan melihat semua data yang telah dipaparkan, dapat disampaikan bahwa pencapaian tujuan penelitian di atas dapat dibuktikan dengan argumentasi sebagai berikut.

- a) Dari data awal ada 19 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan pada siklus I menurun menjadi 11 siswa dan siklus II tidak ada siswa mendapat nilai di bawah KKM.
- b) Nilai rata-rata awal 67,65 naik menjadi 74,53 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 81,56.
- c) Dari data awal siswa yang tuntas hanya 12 orang sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 21 siswa dan pada siklus II sebanyak 32 siswa.

Paparan di atas membuktikan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* dapat memberi jawaban sesuai tujuan penelitian ini, yaitu penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* mampu meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VIII A semester II SMP Negeri 1 Tampaksiring tahun pelajaran 2018/2019. Semua ini dapat dicapai karena model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa aktif, antusias dan dapat memahami materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat

#### **Saran**



Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, penulis menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru PKn, apabila mau melaksanakan proses pembelajaran penggunaan model/metode yang telah diterapkan ini semestinya menjadi pilihan dari beberapa model/metode yang ada mengingat model/metode ini telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi peneliti lain, walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari model/metode model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *audio visual* dalam meningkatkan hasil belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya disarankan kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti.
3. Bagi pengembang pendidikan, selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna memverifikasi data hasil penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

*Learning to Teach*. Sixth Edition. New York: McGraw-Hill

Dewi, E P. 2008. *SkrPKni*. Pengaruh Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam Pembelajaran PKn terhadap Kemampuan Penalaran Adaptif Matematika Siswa SMA. FPM PKn UPI. Bandung.

Rahman, B. 2009. *SkrPKni*. Perbandingan Kemampuan Koneksi Matematik Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Konvensional. FPM PKn UPI. Bandung.

Buchori, 2012. *Artikel Hasil Penelitian*. Pengaruh Model Pembelajaran Matematika *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Software Geogebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa SMA. Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. IKIP PGRI Semarang.

Asikin dan Pujiadi. *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 37, NO. 1, Juni 2008*. Pengaruh Model Pembelajaran Matematika *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Cd Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas XSMA Negeri 1 Semarang. FMPK n Unnes.