

**Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Mata Pelajaran
Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Kelas X
Teknik Audio Video Di SMK Negeri 1 Padang**

Yudilasma¹, Dra Zulfa Amrina, M.Pd², Fauziah, M.Pd³
¹Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
³Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail : yudhilesmana.ubh.ptik@gmail.com

Abstrack

This study aims determine students learning outcomes by implementing Creative Problem Solving learning model is better than using usual learning on the subjects of computer skills and information of management class X Audio Video Techniques in SMKN I Padang. This type of research is Experimental Research. The population studied is the Class X Audio Video Techniques in SMKN I Padang in the School Year 2014/2015, amounting to 65 students, divide into two classes.

This study used a total sampling is to take the entire population being sampled . The variables studied were the results of class X student Audio Video Engineering Department at SMK Negeri 1 Padang were measured using achievement test to determine student learning outcomes in experimental and control groups . The research instrument used in this study include test results are cognitive learning . Test the hypothesis in this study using t-test . From the analysis results obtained $t < t$ table ie $1.7 < 1.69$ with the hypothesis H_0 : accepted while hypothesis H_0 : rejected . It can be concluded that student learning outcomes by using the Application of Learning Creative Problem Solving Model together with the results of student learning using the usual learning .

Keywords : *Creative Problem Solving (CPS) Model Learning , Skills Learning Outcomes Subject Computer and Information Management*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan

sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Pendidikan nasional dirancang bertujuan untuk mewujudkan faktor-faktor yang berhubungan dengan proses pendidikan. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut, melalui sekolah, siswa belajar berbagai macam hal.

Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Hasil dari proses belajar tersebut tercermin dalam hasil belajarnya. Namun dalam upaya meraih hasil belajar yang memuaskan dibutuhkan proses belajar. Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia yang tampak dalam perubahan tingkah laku seperti kebiasaan, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan daya pikir. Untuk mengetahui sampai seberapa jauh perubahan yang terjadi, perlu adanya penilaian. Begitu juga dengan yang terjadi pada seorang siswa yang

mengikuti suatu pendidikan selalu diadakan penilaian dari hasil belajarnya. Penilaian terhadap hasil belajar seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana telah mencapai sasaran belajar inilah yang disebut dengan hasil belajar.

Dalam mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi), siswa diharapkan mampu memiliki suatu motivasi dalam dirinya sehingga siswa tersebut akan menghasilkan suatu prestasi yang akan membuatnya terpacu. Motivasi yang terdapat dalam individu akan terwujud dalam suatu perilaku yang mengarah pada tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan pada tanggal 7 maret 2015, pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang mengajar pada mata pelajaran KKPI di Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Padang masih menggunakan metode pembelajaran biasa. Hal ini menyebabkan masih adanya siswa mendapat nilai di bawah rata-rata lulus uji kompetensi. Data tersebut bisa dilihat pada tabel di bawah ini,

Tabel 1

**Nilai Mid Semester I Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kelas X
TAV (Teknik Audio Video) Di SMK Negeri 1 Padang**

No	Kelas	Jumlah Siswa	≥ 75	Persentase	< 75	Persentase
1	X TAV A	32 siswa	13 Siswa	40,62	19 Siswa	59,38
2	X TAV B	33 siswa	12 Siswa	36,36	21 Siswa	63,64
Ket		65 siswa	25 Siswa	38,46	40 Siswa	61,54

Sumber : Waka Kurikulum SMK Negeri 1 Padang

Dari tabel di atas memperlihatkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut antara lain karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar, sehingga siswa tersebut kurang mampu mendapatkan prestasi yang maksimal. Selain itu, peneliti juga menemukan sebagian besar dari siswa khususnya siswa kelas X jurusan TAV masih belum bisa mengoperasikan *Personal Computer* (PC). Hal ini disebabkan karena belum adanya siswa tersebut memiliki sebuah PC berupa komputer atau laptop sehingga tidak ada media untuk mempelajari cara mengoperasikan sebuah PC.

Mata Pelajaran KKPI menuntut siswa untuk mampu berkreatifitas agar dapat memperoleh kemampuan yang lebih baik. Kurangnya motivasi yang dimiliki siswa biasanya menurunkan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran, sehingga akan memberikan dampak yang kurang baik bagi hasil belajar siswa. Pada kenyataannya banyak siswa yang

tertarik mengikuti pelajaran komputer ini, karena dengan komputer siswa akan dapat melakukan berbagai macam kegiatan, seperti belajar, berhitung, menggambar sampai dengan bermain serta banyak kegiatan lain yang bermanfaat.

Guru dituntut untuk memilih metode mengajar yang relevan dan sesuai, agar siswa dapat belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menjadi guru kreatif, profesional dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan.

Dalam upaya mengatasi permasalahan yang telah penulis paparkan di atas, dibutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dalam diri siswa untuk belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan Model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka penulis melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Mata Pelajaran KKPI Kelas X Teknik Audio Video Di SMK Negeri 1 PADANG Tahun Pelajaran 2014/2015”**. Adapun penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dari hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran biasa pada mata pelajaran KKPI siswa kelas X TAV di SMK Negeri 1 Padang

B. METODOLOGI PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*Experimental Research*). Menurut Sugiyono (2014:6) “metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Metode penelitian ini dilakukan pada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Padang.

Jumlah siswa kelas X Jurusan TAV ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Jumlah Siswa Kelas X Jurusan Teknik Audio Video SMK N 1 Padang

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X TAV A	32
2	X TAV B	33
Total		65

Sumber: Guru KKPI X TAV SMKN 1 Padang

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah *total sampling*. Menurut Sugiyono (2009:124) ”teknik *total sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel”.

Berikut ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam pengambilan sampel di antaranya :

- a. Mengumpulkan seluruh nilai mid siswa kelas X TAV semester genap mata pelajaran KKPI siswa kelas X TAV SMK Negeri 1 Padang, kemudian menghitung rata-rata simpangan baku.
- b. Melakukan uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- c. Menguji homogenitas variansi
Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui

apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak.

- d. Melakukan uji kesamaan rata-rata nilai kelas X TAV SMKN 1 Padang, dengan menggunakan teknik anava.

Secara umum prosedur penelitian dapat dibagi atas tiga bagian, yaitu : tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian.

1. Tahap Persiapan

- a. Pada kedua kelas sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, guru menyiapkan materi yang diajarkan.
- b. Mempelajari materi KKPI kelas X SMK Negeri 1 Padang
- c. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP dapat dilihat pada lampiran VI).
- d. Mempersiapkan tes untuk penilaian hasil belajar yang akan digunakan setelah diberikan perlakuan kelas sampel.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah melalui tahap persiapan, maka penulis akan merancang tahap pelaksanaan

penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut :

a. Pelaksanaan Pada Kelas Eksperimen

- 1) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)
 - a) Guru terlebih dahulu membuka pelajaran dengan membaca salam
 - b) Guru dan siswa berdo'a sebelum memulai pelajaran.
 - c) Guru mengecek kehadiran siswa.
 - d) Guru mengatur tempat duduk siswa dengan membuat kelompok siswa.

Instrumental input

- e) Guru memberikan informasi bahwa pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- f) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tata tertib yang harus dipatuhi saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Kegiatan Inti (65 menit) Merumuskan dan menegaskan masalah

- a) Guru memberikan materi dan gambaran tentang permasalahan yang akan diajukan.
- b) Guru meminta siswa mendiskusikan permasalahan serta membuat rumusan-rumusan masalah secara berkelompok.

Mencari fakta pendukung dan merumuskan hipotesis

- c) Guru meminta siswa agar menghimpun rumusan-rumusan masalah serta membimbing siswa dalam mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Mengevaluasi pemecahan masalah

- d) Guru memantau jalannya diskusi kelompok, serta membimbing kelompok yang belum dapat memecahkan permasalahannya.
- e) Guru meminta siswa secara berkelompok supaya menjelaskan

hasil diskusinya yang telah dilakukan.

- f) Siswa diminta agar memberikan suatu pertanyaan kepada kelompok yang menjelaskan hasil diskusinya.
- g) Guru menyempurnakan jawaban siswa atau menjawab pertanyaan siswa yang tidak bisa dijawab oleh siswa.

Mengadakan pengujian atau verifikasi

- h) Guru memberikan suatu ujian kepada siswa agar materi yang diterangkan sudah dipahami siswa berupa latihan praktek.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru membimbing siswa dalam mengambil kesimpulan.
- b) Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam

b. Pelaksanaan Kelas Kontrol

1) Kegiatan Awal (10 menit)

- a) Guru terlebih dahulu membuka pelajaran dengan membaca salam.

- b) Guru mengecek kehadiran siswa.
 - c) Guru menginformasikan dan menyampaikan tujuan pembelajaran .
- 2) Kegiatan Inti (70 menit)
- a) Guru meminta siswa mencatat materi yang akan diterangkan.
 - b) Guru menerangkan materi dan membimbing siswa agar tetap fokus pada pembelajaran berlangsung.
 - c) Guru menanyakan kepada siswa hal-hal tentang materi yang belum dimengerti dan dipahami.
 - d) Guru membagi siswa secara berkelompok, dan membimbing siswa dalam diskusi berlangsung.
 - e) Guru memberikan latihan secara berkelompok agar siswa bisa memahami apa yang telah didiskusikan.
- 3) Kegiatan Penutup (10 menit)
- a) Guru membimbing siswa untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat mengambil kesimpulan mengenai materi yang telah diajarkan.
 - b) Guru mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam.
- Menurut Sugiyono (2014:102) ”Instrumen - instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam sudah banyak tersedia dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya”. Dalam memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video pada mata pelajaran KKPI, penulis menggunakan instrumen yang berbentuk tes hasil belajar yang bersifat objektif.
- Sebelum tes diberikan kepada siswa kelas sampel, terlebih dahulu tes diuji cobakan untuk melihat kelayakan tes. Uji coba dilakukan pada siswa kelas X Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Padang.
- Analisa data bertujuan untuk melihat apakah perbedaan rata-rata skor hasil tes akhir antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol signifikan atau tidak, untuk menentukan uji statistik yang sesuai maka terlebih dahulu dilakukan uji

normalitas dan uji homogenitas varians kedua kelompok data yang ada.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi dengan normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan menggunakan SPSS dengan uji Kolmogorov Smirnov seperti pada pengambilan sampel. Untuk melihat data terdistribusi normal atau tidak digunakan interpretasi P-Value menurut Syafrandi (2001:3), menyatakan bahwa “Jika P-Value yang diperoleh lebih besar dari taraf nyata yang ditetapkan (α) = 0,05 maka data berdistribusi normal dan bila P-Value lebih kecil dari taraf nyata yang ditetapkan data tidak berdistribusi normal”.

Kriteria :

jika nilai sig. lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis H_0 diterima, dengan demikian data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas variansi dilakukan dengan bantuan *software* SPSS. Kriteria pengujiannya adalah

sampel memiliki variansi yang homogen jika P-Value lebih besar dari taraf nyata (α) = 0,05. jika P-value lebih kecil dari taraf nyata maka sampel tidak memiliki variansi yang homogen. .

Kriteria :

jika nilai sig. lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis H_0 diterima, dengan demikian data tersebut berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Untuk menguji hipotesis dilakukan uji-t. Berdasarkan hipotesis yang dikemukakan, maka dilakukan uji satu pihak dengan hipotesis statistik, yaitu :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Hasil belajar KKPI siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sama dengan hasil belajar KKPI siswa yang pembelajarannya menerapkan pembelajaran biasa.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$: Hasil belajar KKPI siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih besar dari hasil belajar KKPI siswa yang pembelajarannya menerapkan pembelajaran biasa.

Dengan μ_1 merupakan rata-rata hasil belajar KKPI kelas eksperimen dan μ_2 merupakan rata-rata hasil belajar KKPI kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan uji-t yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:239) yaitu:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana :

$$S = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Skor rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Skor rata-rata nilai kelas kontrol

S = Simpangan baku gabungan

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S_1 = Simpangan baku kelas eksperimen

S_2 = Simpangan baku kelas kontrol

Kriteria pengujian yang diperlakukan harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} , yang terdapat pada tabel distribusi t pada taraf signifikan 0,05. Harga t_{tabel} diperoleh dari daftar distribusi t dengan derajat kebebasan, $dk = n_1 + n_2 - 2$ untuk taraf nyata 0,05 atau 95%. Kriteria pengujian hipotesis adalah:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, H_1 ditolak dan H_0 diterima.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda berjumlah 24 soal. Instrumen tes hasil belajar disusun berdasarkan materi yang dieksperimenkan. Sebelum tes diberikan kepada siswa sebagai sampel penelitian maka dilakukan uji coba tes. Uji coba tes dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reabilitas tes. Setelah itu dilakukan Reliabilitas, maka diperoleh tingkat reliabilitas tes yang tinggi yaitu 0,73617. Pada uji coba tes yang telah dilakukan soal sebanyak 25 soal, terdapat 5 soal uji coba invalid dan soal tersebut kemudian direvisi dan 1 soal yang di buang.

Data Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran KKPI kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini diperoleh setelah menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada kelas eksperimen dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran biasa pada kelas kontrol. Deskripsi data hasil penelitian mengungkapkan tentang skor terbesar dan terkecil, nilai rentangan, banyaknya kelas,

dan standar deviasi. Profil data secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Penilaian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Skor Maksimum	91,7	87,5
Skor Minimum	45,9	41,7
Rentang	45,8	45,8
Banyak Kelas (BK)	6	6
Panjang Kelas	8	8
Mean	73,61	69,92
Standar Deviasi	12,22	11,14

2. Analisis Data Hasil Penelitian

Dari data penelitian yang telah diolah diperoleh perhitungan dasar statistik tes hasil belajar kepada kelas eksperimen dengan jumlah sampel 33 siswa memperoleh nilai rata-rata 73,61, sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah sampel 32 memperoleh nilai rata-rata 69,22.

N	Kelas Sampel	Tes Akhir			KKM	
		\bar{X}	S	S ²	≥75	<75
1	Eksperimen	73,61	12,22	149,38	23	10

2	Kontrl	69,92	11,14	124,1	19	13
---	--------	-------	-------	-------	----	----

Hasil data di atas, diperoleh persentase Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari kedua sampel yaitu kelas eksperimen = 69,7% dan kelas kontrol = 59,375%.

a. Uji Normalitas Tes Akhir

Hasil dari tabel di atas telah didapatkan nilai sig pada kelas eksperimen= 0,042 lebih kecil dari 0,05 dan nilai sig dari kelas kontrol lebih kecil juga dari 0,05. Maka data di atas terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Tes Akhir

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data mempunyai variansi yang homogen. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS, nilai Signifikan (Sig) = 0,01 pada tabel Test Homogeneity. Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 maka data kedua sampel di atas bersifat homogen.

c. Uji hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas tes akhir ternyata kedua kelas terdistribusi normal dan mempunyai variansi yang

homogen, maka dilakukan uji-t untuk menguji hipotesis. Perhitungan lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran uji hipotesis tes akhir seperti pada tabel berikut

Sampel	Model Pembelajaran n CPS	Pembelajaran n Biasa
Data	n = 33 Mean = 73,61 S = 12,22	n = 32 Mean = 69,92 S = 11,14
t hitung	1,17	
t tabel	1,69	
Kesimpulan	Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> sama dari pembelajaran dengan metode pembelajaran biasa.	

Dari penggunaan uji t didapat t_{hitung} sebesar 1,17. Jika $t_{tabel} (\alpha = 0,05) = 1,69$. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,17 < 1,69$ dengan ini hipotesis $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ diterima sedangkan hipotesis $H_0 : \mu_1 > \mu_2$ ditolak. Jadi tidak terdapat perbedaan ketuntasan belajar yang menggunakan penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem*

Solving dibandingkan model pembelajaran biasa.

B. Pembahasan

Penelitian dilakukan pada siswa kelas X TAV di SMK Negeri 1 Padang. Jurusan TAV terdiri dari 2 kelas yaitu kelas AV A dan AV B. Kelas AV A terdapat 32 siswa dan kelas B terdapat 33 Siswa. Berdasarkan penelitian telah dilakukan, penulis mendapatkan suatu hasil dari pengolahan data yaitu uji hipotesis, sehingga dapat dikatakan hipotesis yang diajukan diterima pada taraf nyata 95% atau dapat dikatakan bahwa terdapat penerapan model pembelajaran CPS yang dilakukan pada kelas eksperimen sama dari pembelajaran biasa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata kelas eksperimen memiliki nilai rata – rata = 73,61 sedangkan siswa yang belajar dengan metode pembelajaran memiliki nilai rata – rata = 69,92.

Uji coba tes dilakukan pada siswa kelas X Audio Video di SMK Negeri 5 Padang dengan jumlah soal 25 buah. Dari uji coba tes tersebut didapatkan nilai reliabilitas tes sedang yaitu 0,73. Setelah uji reliabilitas dilakukan maka didapatkan analisis butir soal dimana soal yang tidak bisa digunakan 1 butir soal.

Setelah melakukan pengolahan hasil uji coba tes, penulis melakukan tes pada kelas sampel. Dengan ini akan didapatkan hasil belajar siswa lalu lakukan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS . Berdasarkan pengolahan data didapatkan bahwa data pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians-variens dari populasi adalah homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. Dari hasil analisis diperoleh $t_{Hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,7 < 1,69$ dengan ini hipotesis $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ diterima sedangkan hipotesis $H_0 : \mu_1 > \mu_2$ ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar KKPI siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sama dengan hasil belajar KKPI siswa yang

pembelajarannya menerapkan pembelajaran biasa.

Pada saat peneliti melakukan penelitian, banyak permasalahan yang dihadapi dalam melakukan penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran KKPI di kelas X TAV SMK Negeri 1 Padang sehingga hasil belajar yang diperoleh sama dengan pembelajaran biasa di antaranya sebagai berikut :

1. Masih kurangnya perhatian siswa dalam melaksanakan dalam proses pembelajaran berlangsung, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
2. Masih kurangnya ketersediaan komputer di labor untuk melakukan proses pembelajaran KKPI..
3. Hal ini juga tidak terlepas dari peneliti sendiri dalam melakukan penerapan model pembelajaran CPS. Peneliti masih banyak kesalahan dalam menjelaskan materi yakni masih kurang tepat peneliti dalam menerapkan Model Pembelajaran CPS dalam menyampaikan materi.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan dalam menerapkan model pembelajaran CPS pada mata pelajaran KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Audio Video didapat disimpulkan bahwa, Hasil belajar siswa dengan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sama dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran biasa . Hal ini dapat dilihat pada uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. Dari hasil analisis diperoleh $t_{Hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,7 < 1,69$ dengan ini hipotesis $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ diterima sedangkan hipotesis $H_0 : \mu_1 > \mu_2$ ditolak

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi . 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Chulsum, Umi. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Khasiko
- Depdiknas. 2008. *Panduan Analisis Butir Soal*. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah. SB. 2002, *Psikologi Mengajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mujiono. 2005. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Kesumah, W. 2011. *Model-Model Pembelajaran*.
<http://wijayalabs.wordpress.com/2008/04/22/model-model-pembelajaran/>.
- Nana, Syaodih, Sukmadinata. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2008). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Rohman dan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta :Insan Madani.
- Suryabrata, Sumadi. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada