

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS X SMK N 3 SIJUNJUNG**

**ARTIKEL**



**AFDEL FAJRI KEMRI  
15020054**

**PENDIDIKAN SENI RUPA  
SENI RUPA  
BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Periode Desember 2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS X SMK N 3 SIJUNJUNG**

AFDEL FAJRI KEMRI

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Afdel Fajri Kemri untuk persyaratan wisuda dan telah diperiksa/disetujui pembimbing

Padang, 24 Oktober 2019

Dosen Pembimbing



Drs. Yusron Wikarya, M. Pd  
NIP. 19640103.199103.1.005

### **Abstrak**

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dan aktivitas terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas X SMK N 3 Sijunjung. Penelitian ini merupakan jenis *quasi eksperimental* dengan rancangan *protest control group design*. Penelitian ini menggunakan Instrumen angket aktivitas dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini 1) Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam memberikan hasil belajar siswa yang lebih meningkat pada materi seni rupa kelas X di SMK Negeri 3 Sijunjung, 2) Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam memberikan hasil yang meningkat pada pembelajaran siswa dengan aktifitas belajar tinggi pada materi seni rupa, 3) Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam memberikan hasil yang meningkat pada pembelajaran siswa dengan aktifitas belajar rendah pada materi seni rupa.

### **Abstract**

This research aims to determine the effect of creative problem solving (CPS) and activities on learning outcomes in the class X of SMK Negeri 3 Sijunjung. The type of research used was quasi eksperimental design with the hottest control group design. The research instrument used was a learning achievement test and a student learning activity questionnaire. The results of the reserch stated that 1) There is a significant influence on the application of creative problem solving learning models in improving the learning outcames of fine art in the class X SMk Negeri 3 Sijunjung, 2) There is an effect of applying the creative problem solving model in improving student learning outcomes with high learning activities on fine arts material, 3) There is an effect of applying the creative problem solving model in improving student learning outcomes with low learning activities on fine arts material.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS X SMK N 3 SIJUNJUNG**

Afdel Fajri Kemri<sup>1</sup>, Yusron Wikarya<sup>2</sup>  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang  
E-mail: [Afdelfajrikemri@gmail.com](mailto:Afdelfajrikemri@gmail.com)

**Abstract**

This research aims to determine the effect of creative problem solving (CPS) and activities on learning outcomes in the class X of SMK Negeri 3 Sijunjung. The type of research used was quasi experimental design with the hottest control group design. The research instrument used was a learning achievement test and a student learning activity questionnaire. The results of the research stated that 1) There is a significant influence on the application of creative problem solving learning models in improving the learning outcomes of fine art in the class X SMk Negeri 3 Sijunjung, 2) There is an effect of applying the creative problem solving model in improving student learning outcomes with high learning activities on fine arts material, 3) There is an effect of applying the creative problem solving model in improving student learning outcomes with low learning activities on fine arts material.

**A. Pendahuluan**

Pembelajaran di sekolah diharapkan mampu mengembangkan minat dan bakat siswa di luar dan dalam kelas. Namun tidak semua pelajaran dapat dipahami oleh siswa. Karena tingkat kecerdasan, pemikiran, dan daya tangkap siswa berbeda-beda. Bukan hanya itu banyak terjadi permasalahan-permasalahan dan kesenjangan yang diharapkan tidak terjadi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMK N 3 Sijunjung pada tanggal 16 Juli-30 November 2018 yang bertepatan dengan kegiatan praktek lapangan kependidikan (PLK) peneliti. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan muncul dalam proses pembelajaran ini tidak hanya berasal dari satu sumber, tetapi berbagai sumber yang kompleks. Seperti: 1) saat proses pembelajaran guru belum mampu memberikan variasi belajar kepada siswa yang lebih meningkatkan daya tarik siswa pada pelajaran, 2) pada saat di kelas guru belum mampu menciptakan suasana yang kondusif dalam belajar ini terlihat dari kurangnya interaksi keaktifan siswa dipembelajaran, karena guru belum mampu menggunakan metode lain selain metode pembelajaran konvensional, 3) kurang aktifnya siswa mengikuti pembelajaran di kelas.

Kurangnya aktifitas siswa mengikuti kegiatan pembelajaran juga memicu rendahnya hasil belajar. Aktifitas siswa tersebut dapat dilihat dengan kurangnya siswa yang bertanya kepada guru atau kepada temannya mengenai pelajaran dan minat untuk mengikuti pembelajaran rendah. Sejalan dengan itu menurut pendapat Permatasari Vutra (2019) tentang siswa yang aktif sebagai berikut :

Aktif dalam belajar maksudnya adalah siswa ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar, dan memperhatikan menanggapi materi yang diberikan oleh guru kelas, keaktifan dalam seni rupa yaitu siswa bisa mengungkapkan segala ekspresi dalam dirinya, baik secara emosional maupun visual menjadi suatu gagasan dalam karya.

Menurut Nurmala Desy Ayu dkk (2014) ada beberapa indikator dalam melihat aktivitas belajar siswa, yaitu: 1) antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, 2) Interaksi yang dilakukan siswa bersama guru, 3) Interaksi antar

peserta didik, 4) kerja sama kelompok, 5) aktifitas yang dilakukan siswa dalam kelompok, 6) melaksanakan praktek menggunakan media, 7) partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan.

Rendahnya aktifitas belajar siswa berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswakelas X SMK N 3 Sijunjung. Seharusnya siswa diharapkan mampu mendapat kriteriaketuntasan minimal (KKM) yaitu tujuh lima (75).Berikut ini ditampilkan persentase nilai belajar seni rupa siswa yaitu nilai ulangan harian I siswa semester I seperti tabel berikut.

**Tabel 1 : Nilai Ulangan Harian I Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas X SMK N 3 Sijunjung Tahun Ajaran 2018/2019**

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan			
		Tuntas		Belum Tuntas	
		Jumlah	Persen (%)	Jumlah	Persen (%)
X 1	35	26	74,1	9	25,65
X 2	29	23	79,12	6	20,64
X 3	34	24	70,56	10	29,4
X 4	31	25	80,5	6	19,32
X 5	28	20	71,4	8	28,56
X 6	21	16	76,16	5	23,8
X 7	9	5	55,55	4	44,44

Sumber : Guru seni budaya SMK N 3 Sijunjung

Dari data diatas dapat terlihat siswa yang masih banyak mendapatkan nilai yang rendah, maka peranan guru sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Guru memikul beban yang berat untuk tercapainya peningkatan kualitas manusia indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Melihat keadaan ini, maka sangat perlukan suatu model pembelajaran yang dapat mengubah interaksi belajar kurang menarik menjadi menyenangkan serta bisa membuat siswa lebih merasa nyaman dan aktif untuk belajar. Agar tujuan

pembelajaran seni budaya, terutama bidang seni rupa dapat tercapai maksimal. Selain tujuan pembelajaran, diharapkan hasil belajar siswa lebih meningkat.

Menurut pendapat Trianto (2010), menyimpulkan bahwa menggambarkan kerangka konseptual sesuai dengan tahapan prosedur pengorganisasian sistematis dalam pencapaian tujuan pembelajaran bagi siswa, merupakan makna model pembelajaran.

Model pembelajaran diduga mampu membuat siswa merasakan interaksi pembelajaran yang lebih menarik, aktif, menyenangkan, dan belajar secara maksimal adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Model CPS merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan pemusatan terhadap pengajaran dengan keterampilan penguatan dan mencari jalan keluar masalah. Saat dihapakan dengan suatu pernyataan, siswa mampu melakukan penerapan keterampilan solusi masalah agar dapat memilah dan mengembangkan pendapatnya. Tidak harus selalu cara mengingat tanpa berfikir, dengan ini akan memperluas proses berfikir (Shoimin Aris, 2016 : 55).

Model CPS ini dapat diterapkan untuk memperbaiki hasil belajar, karena menurut Shoimin Aris, (2016 : 55) model CPS memiliki kelebihan diantaranya melatih siswa agar bisa merancang suatu penemuan, berfikir dengan tindakan kreatif, membuat siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara objektif, merangsang siswa untuk mengidentifikasi dan melaksanakan penelitian dalam masalah, dan melatih agar mampu siswa menyimpulkan dan mengoreksi hasil pengamatannya.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang memberikan pemusatan terhadap pengajaran dengan keterampilan penguatan dan solusi masalah. Saat dihapakan dengan pernyataan, siswa dapat dan mampu melakukan penerapan keahlian memecahkan masalah agar dapat menyimpulkan dan mengembangkan pendapatnya. Tidak harus selalu cara mengingat tanpa berfikir, dengan ini akan memperluas proses berfikir. Berikut beberapa langkah-langkah penerapannya menurut Shoimin, aris (2016 : 57):

- 1) Pemberian pemahaman tentang permasalahan yang diberikan agar siswa mampu memahaminya, tau dengan alur penyelesaiannya dan tidak melencang dari hasil yang diinginkan, sesuai dengan klasifikasi masalah.
- 2) Tahap ini merupakan tahap pengungkapan pendapat siswa dibebaskan mengumpulkan segala informasi tentang berbagai macam cara pengungkapan pendapat tentang penyelesaian masalah.
- 3) Tahap ini setiap kelompok menyimpulkan pendapat yang mereka peroleh mana yang sesuai dalam jalan keluar masalah.
- 4) Tahap penerapan ini siswa menentukan strategi yang tepat diambil dalam penyelesaian. Kemudian diimplementasikan sampai mendapatkan solusi masalah yang ditemui.
- 5) Mengemukakan permasalahan yang ditemukan dari berbagai sumber seperti cerita, gambar dan sebagainya. Mengemukakan pertanyaan yang sesuai, menyimpulkan, dan menjelaskan masalah sesuai cerita.

- 6) Merumuskan jawaban dari pertanyaan tersebut / perumusan hipotesis.  
Melihat perkiraan dari gambaran jawaban terlihat setelah pengumpulan dan pembuktian data.
- 7) Menguji hipotesis, guru merangsang siswa dengan memberikan pertanyaan yang mengaju pada jawaban meminta data untuk membuktikan hipotesis.

Peneliti tertarik mengangkat penelitian yang sejalan uraian diatas dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK N 3 Sijunjung”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dengan jenis adalah penelitian kuantitatif *quasi eksperimental* memiliki rancangan *protest control group design*. Variabel yang akan dihubungkan adalah model pembelajaran, hasil belajar, juga dengan hasil aktivitas belajar siswa.

Penelitian dengan populasi bersifat homogen dengan jumlah 187 siswa yang ada dibagi 7 kelas. Sampel dalam penelitian ini hanya sebagian dari populasi saja, sehingga sample diambil sebanyak 2 kelas X SMK N 3 Sijunjung. *Simple Random Sampling* merupakan cara pengambilan sampel dipenelitian ini.

Data penelitian ini merupakan data primer yang diambil melalui tes hasil belajar dan angket aktifitas belajar dari 2 kelas siswa sebagai responden.

Pengambilan data melalui hasil pre-test diawal pertemuan, post-test diakhir pertemuan dan menggunakan angket aktivitas belajar.

### **C. Pembahasan**

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sangatlah penting dilakukan oleh guru selain sebagai penyampayan informasi kepada siswa juga dapat merangsang terciptanya lingkungan belajar lebih mengairahkan sehingga merangsang siswa tuntuk aktif kreatif dikegiatan pembelajaran. Secara tidak lansung akan membuat hasil belajar lebih meningkat.

Hasil belajar merupakan skill/kemampuan siswa yang didapat ketika ia mendapat pengalaman saat belajarnya. Ini hasil belajar memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian yang dilakukan guru akan memberikan gambaran keadaan siswanya dalam pencapaian tujuan pembelajaranya. Hasil belajar terdiri dari beberapa aspek. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan ( Permendikbud, 2006). Penilaian ini tidak hanya dapat dilakukan dalam proses pembelajaran saja namun juga dapat dinilai diluar proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengolahan atas data penelitian ditemukan bahwa hasil belajar yang dikerjakan siswa, pada sampel eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbeda signifikan dengan hasil pembelajaran sampel kontrol yang menggunakan metode konvensional. Rata-rata hasil nilai belajar yang didapat siswa pada sampel eksperimen untuk *pre-test* mendapat nilai 49,26 dan nilai untuk *post-test* 81,03 sedangkan rata-rata hasil nilai belajar yang didapat siswa pada kelas sampel kontrol untuk *pre-test* mendapat nilai

44,29 dan nilai untuk *post-test* 73. Rata-rata hasil nilai belajar yang diperoleh siswa kelas sampel eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas sampel kontrol.

Aktifitas belajar tinggi yang dimiliki siswa kelas sampel eksperimen mendapatkan rata-rata 85 dan pada kelas sampel kontrol mendapatkan rata-rata 75,45. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang didapat siswa dengan aktifitas belajar tinggi diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajarkan dengan metode konvensional. Untuk aktifitas belajar rendah siswa kelas sampel eksperimen mendapatkan rata-rata 80 dan pada kelas sampel kontrol mendapatkan rata-rata 74,09. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan aktifitas belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) kelas eksperimen masih lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol diajarkan dengan metode konvensional.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini lebih efektif dari pada menggunakan metode pembelajaran konvensional. Juga terdapat pada penelitian Fajri Kurnia (2016), hasil nilai belajar siswa di kelas sampel eksperimen lebih meningkat dari kelas sampel kontrol, dengan implementasi model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kegiatan belajar dan hasil yang maksimal dituntut peran guru ini dalam meningkatkan aktivitas kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh sebab itu guru perlu merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan memberikan variasi terhadap proses pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton.

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang telah dikerjakan, terlihat perolehan hasil bahwa dalam implementasi model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat diperoleh peningkatan hasil belajar lebih optimal. Dapat dilihat dari penjelasan yang telah diuraikan diatas bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) di kelas sampel eksperimen memberikan hasil peningkatan belajar siswa yang lebih meningkat dari pada metode konvensional di kelas kontrol.

#### **D. Kesimpulan dan Saran**

Melihat dari rumusan masalah dan hasil analisis penelitian dengan aplikasi SPSS maka dapat diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi seni rupa kelas X di SMK Negeri 3 Sijunjung. Ini terlihat dengan selisih rata-rata nilai *post-test* pada kedua sampel, yaitu di kelas sampel eksperimen dengan jumlah nilai rata-rata 81,03 dan di kelas sampel kontrol memiliki rata-rata 73.
2. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam meningkatkan hasil nilai belajar siswa dengan aktifitas belajar tinggi pada pembelajaran materi seni rupa kelas X di SMK Negeri 3 Sijunjung. Ditunjukkan dengan perbedaan hasil nilai rata-

rata nilai *post-test* pada kedua sampel, yaitu di kelas sampel eksperimen dengan perolehan nilai rata-rata 85 dan di kelas kontrol dengan hasil rata-rata 75,45.

3. Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada peningkatan hasil belajar siswa yang memiliki aktifitas belajar rendah dimateri seni rupa kelas X di SMK Negeri 3 Sijunjung. Ditunjukkan dengan perbedaan hasil rata-rata nilai *post-test* pada kedua sampel, yaitu di kelas sampel eksperimen dengan rata-rata nilai 80 dan di kelas sampel kontrol dengan rata-rata 74,09.

Kepada seluruh siswa diharapkan dapat belajar dengan sebaik mungkin dengan cara menerapkan variasi model pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar saat proses pembelajar karena gaya belajar siswa yang berbeda dan juga akan berdampak positif, serta dapat meningkatkan minatnya terhadap mata pelajaran seni budaya.

**Catatan:** Artikel ini dibuat berdasarkan hasil skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Sijunjung” dengan dosen pembimbing Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.

#### **Daftar Rujukan**

Fajri, Kurnia. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII DI SMP Negeri 10 Padang. *Skripsi tidak diterbitkan*. FBS-Universitas negeri Padang.

Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1).

Shoimin, Aris. 2016. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 3013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Trianto, 2015. Model Pembelajaran terpadu Edisi Ketujuh. Jakarta : Bumi Aksara

VUTRA PERMATASARI, D., Yusron Wikarya, M. P., & Eswendi, M. P. (2019). HUBUNGAN STRATEGI PEMBELAJARAN GURU DAN KEAKTIFAN SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 7(3).