

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE  
PROBLEM SOLVING* ( CPS ) TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA**

**JURNAL**



**KURNIA FAJRI**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode Maret 2016**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE  
PROBLEM SOLVING (CPS)*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA**

**Kurnia Fajri**

**Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Kurnia Fajri untuk persyaratan  
wisuda periode maret 2016 dan telah diperiksa/ disetujui kedua pembimbing**

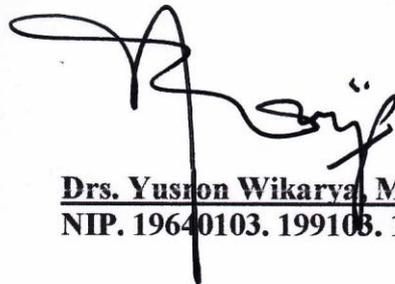
**Padang, 29 Februari 2016**

**Dosen Pembimbing I**



**Drs. Abd. Hafiz, M.Pd**  
**NIP.19590524.198602.1.001**

**Dosen Pembimbing II**



**Drs. Yusron Wikarya, M.Pd**  
**NIP. 19640103. 199103. 1. 005**

# **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* ( CPS ) TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA**

**Kurnia Fajri<sup>1</sup>, Abd. Hafiz<sup>2</sup>, Yusron Wikarya<sup>3</sup>**  
**Program Studi Pendidikan Seni Rupa**  
**FBS Universitas Negeri Padang**  
Email : kurniafajri773@yahoo.com

## **Abstract**

This study aims to determine the effect of applying the learning model creative problem solving (CPS) on learning outcomes art class VII SMPN 10 Padang. The data analysis technique is descriptive analysis and inductive analysis that normality test, homogeneous, variations and test t. Hasil research shows that the average value of 74.06 experimental class and control class 65.80. From the results of hypothesis test obtained t hit 4.10 and 1.96 with  $\alpha$  t tab 0.05. So hit  $t > t$  tab, then  $H_0$  is rejected, so that there is a significant difference learning outcomes art using model CPS by conventional methods. The findings show the learning outcomes in the classroom who apply CPS is higher than the class that uses the conventional model.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran CPS

## **A. Pendahuluan**

Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mencerdaskan bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, maka pemerintah dan praktisi pendidikan telah membuat berbagai kebijaksanaan antara lain penyempurnaan kurikulum, penambahan sarana dan fasilitas, pengadaan dan pembinaan guru dan usaha untuk perbaikan sistem pembelajaran dan peningkatan jenjang pendidikan para guru dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengikuti pelatihan dan penataran guru. Semua ini dilakukan pemerintah

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode Maret 2016.

<sup>2</sup> Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup> Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional seperti yang disebutkan di atas. Namun dari berbagai upaya yang dilakukan pemerintah, kelihatannya masih ada keluhan-keluhan diantaranya masih rendahnya kualitas pendidikan yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai suatu mata pelajaran. Prayitno (1993:21) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh, dikuasai ataupun merupakan hasil belajar dari adanya proses belajar. Dengan adanya kegiatan belajar akan menghasilkan perubahan pada diri siswa atau subjek didik”.

Melihat kenyataan yang ada bahwa di lingkungan sekolah selain rendahnya hasil belajar masih banyak pelanggaran terhadap peraturan tata tertib sekolah, seperti halnya terlambat masuk sekolah / tidak masuk sekolah, pakaian tidak seragam, tidak mengerjakan tugas, tidak mencatat dan sebagainya. Hal tersebut juga terjadi di SMPN 10 Padang, pada saat jam pelajaran banyak siswa yang berkeliaran bahkan ada yang pergi ke kantin, membuat gaduh saat jam kosong, tidak mau mencatat pelajaran dan membolos saat jam pelajaran berlangsung.

Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah, ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian I siswa semester I seperti pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1: Nilai Rata-rata Ulangan Harian I Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas VII SMPN 10 Padang Tahun Ajaran 2013/2014**

Kelas	Siswa	Ketuntasan				Nilai Rata-rata
		Tuntas	%	TT	%	
VII 1	36	30	83,33	6	16,67	78,60
VII 2	35	30	85,71	5	14,29	80,20
VII 3	32	22	68,75	10	31,25	68,80
VII 4	34	28	82,35	6	17,65	78,40
VII 5	32	24	75,00	8	25,00	69,80
VII 6	34	30	88,23	4	11,77	70,20
VII 7	32	28	87,30	4	12,50	78,60
VII 8	36	26	72,22	10	27,76	72,80

*Sumber : Guru mata pelajaran seni budaya SMPN 10 Padang*

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa tingkat ketuntasan siswa masih rendah. Terbukti masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari data tersebut menggambarkan tiap kelas memiliki siswa yang tidak tuntas. Jumlah siswa yang belum tuntas terbanyak pada kelas VII 3 dan VII 8 yaitu sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 31,25% dan 27,76%. Di kelas VII 2 siswa yang tidak tuntas yaitu sebanyak 14,29%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas di kelas VII 1, VII 2, VII 4, VII 5, VII 6, dan VII 7 masing- masing sebesar 16,67%, 14,29%, 17,65%, 25,00%, 11,77% dan 12,57%.

Berdasarkan dari tabel di atas rata-rata nilai terendah diperoleh pada kelas VII 3 dan VII 5 yaitu dengan persentase 31,25% dan 25,00% dengan nilai 68,80 dan 69,80.

Dalam pembelajaran keaktifan siswa juga merupakan salah satu faktor yang mendukung hasil belajar. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang beraneka ragam seperti pada saat siswa mendengarkan penjelasan guru, mendiskusikan, mengerjakan

tugas, membuat laporan pelaksanaan tugas, mengemukakan pendapat dan sebagainya.

Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, keterampilan, memecahkan masalah memperluas proses berfikir (Pepkin, 2004:1)

Menurut Made Wena (2009:22) mengemukakan bahwa pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru, jadi dengan menerapkan pembelajaran *creative problem solving* (CPS) atau pemecahan masalah siswa diharapkan setelah mengetahui teori-teori yang dipelajari.

Alasan memilih model pembelajaran CPS ini cocok digunakan untuk mata pelajaran seni rupa dalam pokok pembahasan *karya seni rupa terapan*. Dalam pelajaran ini banyak ditemukan masalah-masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Untuk dapat memecahkan masalah tersebut,

siswa dituntut untuk berfikir kritis dan kreatif. Dengan berfikir kritis dan kreatif maka siswa mampu menyerap dan memahami materi dengan baik, serta mampu melihat solusi terbaik dari sebuah masalah. Untuk itu guru berfungsi sebagai fasilitator agar siswa mampu berfikir kritis dan kreatif. Dengan memilih dan menerapkan model pembelajaran CPS, pada akhirnya siswa dapat memecahkan permasalahan dalam belajar, serta dapat menyelesaikan kegiatan belajar lebih efektif, sehingga hasil belajar siswa di kelas akan meningkat.

Model CPS diduga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, karena CPS memiliki kelebihan diantaranya situasi belajar menjadi hidup, bersemangat, aktif, dan berdaya guna. Penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran lebih mendalam dan merupakan latihan berfikir ilmiah dalam menghadapi suatu masalah.

Konsep serta pengetahuan seni budaya yang diperoleh siswa dapat lebih lama dalam ingatan karena konsep dan pengetahuan seni budaya didapatkan dengan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan disiplin, intelektual, dan keterampilan berfikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan jawaban atas dasar ingin tahu mereka.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk meningkatkan hasil belajar, melalui penelitian yang bertujuan melihat sejauh mana pengaruh penerapan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil pembelajaran siswa. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran

*Creative Problem Solving (CPS)* terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII di SMPN 10 Padang”.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengenalkan pada kelompok eksperimen kondisi perlakuan dan perbandingan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan Suryabrata, (2000: 43). Adapun rancangan penelitian yang penulis lakukan adalah *pretest-posttest control group design* dimana dalam hal ini sekelompok subjek yang diambil dari populasi eksperimen dan kelas kontrol.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer berupa data langsung yang diambil peneliti dan data sekunder berupa nilai ulangan harian semester I siswa semester I di seluruh kelas VII di SMPN 10 Padang. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi dan sedangkan analisis induktif menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji t .

## **C. Pembahasan**

Berikut ini dijelaskan deskripsi data angka mengenai pengaruh hasil belajar seni rupa siswa yang menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* di SMP Negeri 10 Padang dapat diperoleh dari

hasil belajar pretest dan posttest dari dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuraikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 2: Nilai Pre Tes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Interval	Kontrol		Eksperimen	
	F1	%	F1	%
16-23	1	3,22	0	0
24-31	4	12,90	7	22,58
32-39	6	19,35	7	22,58
40-47	10	32,25	6	19,35
48-55	7	22,58	6	19,35
56-63	3	9,67	5	16,13
Jumlah	31	100	31	100
Mean	40,645		40,774	
Median	44		40	
Modus	48		28,32,52	
Std	9,583		11,473	
Max	56		60	
Min	16		24	

*sumber :pengelola data primer*

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebaran nilai pre test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada umumnya masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Untuk kelas eksperimen rata-rata (mean) sebesar 40,774 nilai tengah ( median) adalah 40, nilai yang banyak muncul (modus) adalah 28,32,52. Nilai rata-rata dari ukuran rata-rata kelas atau simpangan baku (standar deviasi) 11,473 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 24. Jadi pada kelas eksperimen tidak ada nilai siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Untuk kelas kontrol nilai rata-rata (mean) sebesar 40,645 nilai tengah (median) 44 artinya 50% siswa nilainya < 44 dan 50 % lainnya > 44, nilai yang banyak muncul (modus) adalah 48, dan nilai rata-rata

kelas atau simpangan baku (standar deviasi) 10,71 dengan nilai tertinggi 56 dan nilai terendah 16.

Berdasarkan data terlihat bahwa masih rendahnya nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan siswa belum memahami materi yang akan dipelajari. Nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama sebelum diberikan pelajaran.

**Table 3: Nilai Post tes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Interval	Kontrol		Eksperimen	
	F1	%	F1	%
52-57	7	22,58	0	0
58-63	4	12,90	2	6,45
64-69	8	25,80	7	22,58
70-75	5	16,13	4	12,90
76-81	7	22,58	13	41,94
82-87	0	0	5	16,13
Jumlah	31	100	31	100
Mean	65,806		74,064	
Median	68		76	
Modus	76		76	
Std	8,252		7,58	
Max	76		84	
Min	52		60	

*Sumber : pengelola data primer*

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa sebaran nilai post test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada umumnya sudah berada di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Untuk kelas eksperimen rata-rata (mean) sebesar 74,064, nilai tengah (median) 76, nilai yang banyak muncul (modus) adalah 76. Nilai rata-rata dari ukuran rata-rata kelas atau simpangan baku ( standar deviasi) 7,58 dan tertinggi 84 dan nilai terendah 60. Jadi terjadi tingkat hasil

belajar siswa dari nilai pre test dengan ketuntasan belajar sebesar 58,06% dari KKM yang ditetapkan.

Untuk kelas kontrol nilai rata-rata (mean) sebesar 64,806 nilai tengah (median) 68 artinya 50% siswa nilainya < 68 dan 50 % lainnya > 76, nilai yang banyak muncul (modus) adalah 76, dan nilai rata-rata dari ukuran rata-rata kelas atau simpangan baku (standar deviasi) 8,252 dengan nilai tertinggi 76 dan terendah 52. Jadi terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari nilai pre test dengan tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 25,58 % dari KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan data tabel di atas, terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 8,258 (74,064 – 65,806). Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol. Pada tabel juga dapat dilihat sebesar 58,06% nilai siswa kelas eksperimen berada di atas KKM yang telah ditetapkan. Sementara kelas kontrol sebesar 22,58% nilai siswa yang berada di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Standar deviasi yang diperoleh kelas eksperimen lebih kecil dari standar di kelas kontrol. Dari segi pencapaian nilai, jumlah siswa yang mencapai nilai tinggi pada kelas eksperimen lebih banyak dari kelas kontrol dan jumlah siswa yang memperoleh nilai rendah pada kelas eksperimen lebih sedikit jika dibandingkan dengan jumlah nilai kelas kontrol. Hal ini dikarenakan perbedaan perlakuan yang diberikan kepada kedua kelas, pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan

model pembelajaran *creative problem solving* (CPS). Sedangkan nilai kelas kontrol dengan metode konvensional. Jadi dapat disimpulkan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar.

**Table 4 : Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kategori Test	F hit	F tab	Keterangan
Pre Test	0,05	1,96	Ho diterima
Post Test	4,10	1,96	Ho ditolak

*Sumber pengelola data*

Berdasarkan perhitungan uji T dengan  $\alpha = 0,05$ , untuk pre test di peroleh  $T_{hit} = 0,05$  dan  $T_{tab} = 1,96$  sehingga  $T_{hit} < T_{tab}$  artinya tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar pre test antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan kemampuan kedua kelas sampel adalah relatif sama.

Sedangkan uji T untuk post test di kedua kelas sampel dengan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $T_{hit} = 4,10$  dan  $T_{tab} = 1,96$  sehingga  $T_{hit} \geq T_{tab}$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima. Hipotesis dengan mengambil rata-rata pre test dan pos test dari kedua kelas sampel. Dari hasil perhitungan terdapat  $T_{hit} = 12,32$  dan  $T_{tab} = 1,96$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar seni rupa post test antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar pada materi seni rupa siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Padang.

Nilai  $t_{\text{tab}}$  dengan 1,96 taraf signifikan 0,05 adalah sebesar 12,32 sedangkan  $t_{\text{hit}}$  lebih besar dari  $t_{\text{tab}}$  tersebut, yaitu perbedaan hasil belajar tingkat ketuntasan belajar, selisih skor rata-rata yang didapat pada kedua kelas adalah 3,375. Skor rata-rata ini sudah lebih besar dari KKM Mata Pelajaran Seni Budaya sebesar 75

#### **E. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya di SMPN 10 Padang maka dapat ditemukan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru
  - a. Metode pembelajaran *creative problem solving* (CPS), dapat dijadikan salah satu alternatif oleh guru disekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran seni budaya.
  - b. Dalam pelajaran ini metode pembelajaran ini diharapkan guru melengkapi dengan memanfaatkan media menarik bagi siswa serta menyesuaikan dengan kondisi yang dihadapi.
2. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hendaknya agar melengkapi sarana dan prasarana yang mendukung untuk kemajuan kegiatan pembelajaran, guna merangsang kemauan guru untuk menerapkan metode- metode baru yang menarik minat dan motivasi siswa.

### 3. Bagi siswa

Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran seni budaya dimana siswa lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran dengan kerja sama melaksanakan metode pembelajaran *creative problem solving* (CPS) sehingga dapat menyelesaikan masalah dalam bidang seni budaya yang diberikan oleh guru sehingga siswa dapat menguasai materi pelajaran.

**Catatan** : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Drs. Abd. Hafiz, M.Pd dan Pembimbing II Drs. Yusron Wikarya, M.Pd

### DAFTAR RUJUKAN

- Pepkin, KL. 2004. *Creative Problem Solving in Match*. Terdapat di: <http://mathematictransdigit.com/mathematicjurnal> (Februari, 2015).
- Prayitno, 1993. *Teknik Bimbingan dan Penyuluhan Dasar Pengungkapan Masalah*. Proyek PMT IKIP Padang: Padang.
- Prayito, Edi. 2003. *Pedoman Pengembangan Sistim Nilai*. UNY: Yogyakarta.
- Suryabrata, Sumadi. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo.