PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 10 PADANG

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa

KURNIA FAJRI
1106064/ 2011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA KELAS VII DI SMP NEGERI 10 PADANG

Nama	**: Kurnia Fajri**
Nim	**: 1106064**
Program Studi	**: Pendidikan Seni Rupa**
Jurusan	**: Seni Rupa**
Fakultas	**: Bahasa dan Seni**

Padang, 3 Februari 2016

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

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

Dosen Pimbimbing II,

Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
NIP. 19640103.199103.1.005

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Seni Rupa

Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul	:	**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas VII di SMP Negeri 10 Padang**
Nama	:	**Kurnia Fajri**
Nim	:	**1106064**
Program Studi	:	**Pendidikan Seni Rupa**
Jurusan	:	**Seni Rupa**
Fakultas	:	**Bahasa dan Seni**

Padang, Februari 2016

Tim Penguji

Nama/NIP	**Tanda Tangan**
1. Ketua : Drs. Wisdiarman, M.Pd **NIP: 19550531.197903.1.003**	1. _____
2. Sekretaris : Drs. Ramalis Hakim, M.Pd **NIP: 19550712.198503.1.002**	2. _____
3. Anggota : Drs. Suib Awrus, M.Pd. **NIP: 19591212.198602.1.001**	3. _____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Padang" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.

3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2016
Saya yang menyatakan,

Kurnia Fajri

ABSTRAK

Kurnia Fajri, 2016: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas VII di SMPN 10 Padang.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh kelas VII SMPN 10 Padang yang terdaftar pada semester I tahun ajaran 2015 / 2016 yang berjumlah 265 orang. Teknik penarikan sampel adalah purpossive sampling dengan melihat rata-rata dari total populasi, kelas eksperimen berjumlah 31 orang dan kelas kontrol 31 orang. Instrument penelitian ini berupa pre test, post test dan lembar observasi. Teknik analisis data adalah analisis deskriptif dan analisis induktif yaitu uji normalitas, uji homogen, variasi dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 74,06 dan kelas kontrol 65,80. Dari hasil uji hipotesis di peroleh t_{hit} 4,10 dan t_{tab} 1,96 dengan α 0,05. Jadi $t_{hit} > t_{tab}$ maka Ho ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar seni rupa yang menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dengan metode konvensional. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, model *creative problem solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas yang menerapkan *creative problem solving* (CPS) lebih tinggi dari pada kelas yang menggunakan model konvensional. Hal ini, karena model *creative problem solving* (CPS) lebih mendalam penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran dan berfikir ilmiah untuk menjelaskan suatu permasalahan.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk keselamatan bagi hamba-Nya yang beriman. Dengan rasa syukur yang sedalam-dalamnya, serta shalawat dan salam bagi nabi besar Muhammad SAW. Penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Seni Rupa di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini berjudul " Pengatuh Penerapan Metode Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Padang". Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik dalam bentuk moril atau pun materil, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, dan keluarga yang selalu memberikan do'a serta dukungannya kepada penulis
2. Bapak Drs. Syafwan, M.Si selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
3. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd selaku penasehat akademik dan Tim penguji
4. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd selaku Pembimbing I, yang telah bersedia membimbing penulis pada penyelesaian skripsi ini
5. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd selaku Pembimbing II, yang telah bersedia membimbing penulis pada penyelesaian skripsi ini

6. Bapak Drs. Wisdiarman, M.Pd selaku Tim penguji
7. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku Tim penguji
8. Bapak Kepala Sekolah SMP Negeri 10 Padang beserta stafnya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan membantu dalam proses penelitian di SMP Negeri 10 Padang
9. Ibu Zartini selaku Guru Seni Budaya SMP Negeri 10 Padang
10. Sahabat dan Rekan Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu yang telah berpartisipasi dalam proses penyelesaian skripsi ini

Penulis mendoakan kehadirat Allah SWT, semoga bantuan yang telah penulis terima dapat dibalas dan bernilai pahala di sisi Allah SWT, Amin. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan yang selanjutnya, terima kasih.

Padang, 08 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Pembatasan Masalah 5

D. Perumusan Masalah 5

E. Tujuan Penelitian 5

F. Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik 7

1. Hasil Belajar 7
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 10
3. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* 11

a. Konsep dasar pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* 11

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) 13

4. Model Pembelajaran Konvensional 15
5. Pembelajaran Seni Budaya 17
6. Pembelajaran Seni Rupa 18

B. Penelitian yang Relevan 19
C. Kerangka Konseptual 20
D. Hipotesis Penelitian 21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian 23
B. Waktu dan Tempat Penelitian 24
C. Populasi dan Sampel 24
D. Variabel dan Data 25
E. Defenisi Operasional 26
F. Prosedur Penelitian 27
G. Instrumen Penelitian 30
H. Teknik Analisis Data 34

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian 37
1. Analisis Deskriptif 37
2. Analisis Induktif 43
B. Ujian Hipotesis 45
C. Pembahasan 46

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 49
B. Saran 49
DAFTAR PUSTAKA 51
LAMPIRAN 54

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian I Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas VII di SMPN 10 Padang Tahun Ajaran 2013 / 2014 2
2. Rancangan Penelitian 23
3. Populasi Penelitian 24
4. Skenario Pembelajaran Pada Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen 28
5. Klafikasi Indeks Kesukaran Soal 31
6. Klafikasi Daya Pembedaan Soal 32
7. Kriteria Besarnya Koefisien Reabelitas 33
8. Nilai Pre- Test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen 38
9. Nilai Post- Test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperinen 40
10. Perkembangan Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 42
11. Uji Normalitas Pada Kedua Kelas Sampel 43
12. Uji Homogenitas Pada Kedua Kelas Sampel 44
13. Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Sampel 45

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Kerangka Konseptual 21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 54
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol 68
3. Kisi- Kisi Soal 84
4. Soal Uji Coba 87
5. Lembar Jawaban 92
6. Distribusi Skor Soal Uji Coba 93
7. Tabel Kelompok Atas dan Kelompok Bawah 94
8. Indek Daya Beda dan Taraf Kesukaran 95
9. Tabel Hasil Analis Daya Beda dan Taraf Kesukaran Uji Coba Test 96
10. Daftar Perkembangan Hasil Belajar Seni Budaya Sub Seni Rupa (Pre Test Dan Pros test) 97
11. Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Uji Lilieffors Pre Test Kelas Eksperimen 98
12. Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Uji Lilieffors Pre Test Kelas Kontrol 99
13. Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Uji Lilieffors Pro Tes Eksperimen 100
14. Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Uji Lilieffors Pro Tes Kontrol 101
15. Uji Reabilitas Soal Uji Coba 102
16. Uji Homogenitas Untuk Pre Test dan Post Test 103
17. Uji Hipotesis (Uji T) Test Awal 105
18. Uji Hipotesis (Uji T) Test Akhir 107
19. Uji Hipotesis Pre Test dan Post Test 109

20. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan SeniRupa 110
21. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Bahasa Dan Seni 111
22. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Padang 112
23. Surat Izin Penelitian Dari SMP Negeri10 Padang 113
24. Lembaran Konsultasi Pembimbing I..... 114
25. Lembaran Konsultasi Pembimbing II 116

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang mendasar dan memegang peranan penting dalam kehidupan individu maupun kolektif. Pentingnya pendidikan tidak dapat dipungkiri karena merupakan proses akulturasi budaya, transformasi pengetahuan, pengembangan keterampilan dan menanamkan sikap/nilai-nilai pribadi dengan Tuhan, sesama manusia, lingkungan dan makhluk lainnya secara formal dan informal.

Pendidikan juga merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi peserta didik melalui gerakan pembelajaran. Oleh karena itu siswa dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif. Realita yang terjadi dalam belajar, siswa lebih banyak mendengarkan dan menerima materi yang disampaikan guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah.

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 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.

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 KelasVII 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 VII1, 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).

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 pembalajaran 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 *crearive 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. Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru.
2. Hasil belajar seni rupa siswa masih rendah.
3. Ketuntasan belajar siswa kelas VII belum tercapai dengan adanya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih terarah penelitian ini, penulis membatasi penelitian yaitu pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas VII di SMPN 10 Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

"Apakah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berpengaruh terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas VIIdi SMPN 10 Padang"?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas VII di SMPN 10 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bagi guru-guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperjelas pengetahuan mengenal model pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar seni rupa.
3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan berguna untuk membantu meningkatkan hasil belajar seni rupa.
4. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran seni rupa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik

1. Hasil Belajar

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".

Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut Sudjana (2002:22) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Jadi seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika telah terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan maupun dalam bentuk sikap dan nilai positif.

Menurut Bloom dalam Hamalik (2008:79), ada tiga ranah yang diperhatikan dalam pengelolaan hasil belajar dari proses pembelajaran. Ketiga ranah ini dikenal dengan taksonomi Bloom yaitu :

a) Ranah kognitif yang berkenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut aspek

tingkat rendah dan aspek kedua selanjutnya disebut aspek tingkat tinggi.

b) Ranah afektif yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan kawasan atau reaksi, organisasi atau internalisasi.
c) Ranah psikomotor yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotor yakni gerakan reflek, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual keharmonisan/ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Howard Kingsley dalam Sudjana (2005:23) ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, ketiga ranah tersebut ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh seorang guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran. Hasil belajar dari aspek kognitif merupakan kemampuan siswa telah memulai proses belajar yaitu siswa dapat memperoleh informasi dan pengetahuan yang menyebabkan terjadinya perubahan sikap diri siswa. Jadi seorang individu dikatakan berprestasi dalam belajar baik terjadi perubahan sikap dalam diri siswa tersebut yang didapat melalui latihan dan pengalaman.

Hasil belajar tersebut juga dengan prestasi belajar yang merupakan hasil belajar yang diperoleh oleh seseorang melalui proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang baik itu adalah proses belajar yang mengubah tingkah laku jadi positif dan makin berkembang ke arah yang lebih baik.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) secara umum hasil belajar bertujuan untuk melihat keberhasilan dan pembentukan

kompetensi. Dilihat dari sudut pandang KTSP kualitas pembentukan kompetensi dapat dilihat dari segi proses belajar dan dari segi hasil belajar.

Dari segi hasil belajar proses pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil apabila perubahan prilaku positif pada diri peserta didik seluruhnya atau sebagian besar sesuai dengan kompetensi dasar. Lebih lanjut menurut Mulyasa (2007) "proses pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil apabila masukan menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Fungsi hasil belajar sesuai KTSP menurut Mulyasa (2007: 256-257) adalah :

a) Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan baik secara individu maupun kelompok.
b) Untuk mengetahui kompetensi dan tujuan-tujuan yang dapat dikuasai maka perlu dilakukan pembelajaran kembali.
c) Untuk mengetahui peserta didik yang perlu mengikuti remedial dan yang perlu mengetahui kegiatan pengayaan, serta untuk mengetahui tingkat kesulitan belajar yang dihadapi.
d) Sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi yang telah dilaksanakan, baik terhadap perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi.

Jadi setiap prestasi individu dapat diketahui dengan tingkat penguasaan materi dalam suatu kelompok. Pembelajaran kembali atau mengulang pelajaran dilakukan supaya peserta didik lebih memahami materi-materi yang telah diberikan sebelumnya. Setiap peserta didik mempunyai tingkat pengetahuhan yang berbeda, dengan melakulan proses

remedial tingkat kesulitan dalam proses pembelajaran dapat diketahui dari setiap individu dalam suatu kelompok.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ahmadi (2005:103) adalah :

a. Faktor internal

Yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor tersebut berasal dari :

1) Fisiologis, faktor fisiologis terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca indra siswa.
2) Psikologis, faktor psikologis terdiri dari minat kecerdasan, bakat, motivasi, serta kemampuan kognitif siswa.

b. Faktor eksternal

Yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yang terdiri dari :

1) Lingkungan

Yang dimaksud dengan lingkungan disini adalah lingkungan tempat belajar, lingkungan tersebut terdiri dari :

(a) Lingkungan alam, seperti gedung sekolah dan letak rumah tempat tinggal siswa.
(b) Lingkungan sosial, seperti guru para staf administrasi dan teman-teman sekolah tempat tinggal siswa.

2) Instrumental

Instrumental atau alat dalam pendidikan tersebut terdiri dari :

a) Kurikulum

Menurut Darkir (2004), menggunakan beberapa perumusan kurikulum sebagai berikut :

(1) Kurikulum terdiri atas sejumlah bahan pelajaran yang secara logis.
(2) Kurikulum terdiri dari pengalaman belajar yang direncanakan untuk membawa perubahan prilaku anak.
(3) Kurikulum merupakan desain sekelompok sosial untuk menjadi pengalaman belajar anak di sekolah.
(4) Kurikulum terdiri atas semua pengalaman anak yang mereka lakukan dan rasakan di bawah bimbingan belajar.

b) Program/bahan ajar

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

c) Sarana dan fasilitas
Sarana adalah perlengkapan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah, sedangkan prasarana adalah fasilitas dasar untuk menjalankan fungsi sekolah.

d) Guru
Guru adalah posisi yang strategis bagi pemberdayaan dan pembelajaran suatu bangsa yang tidak mungkin digantikan oleh unsur manapun dalam kehidupan sebuah bangsa. Semakin signifikan keberadaan guru melaksanakan peran dan tugasnya semakin terjamin terciptanya keberhasilan dan terbinanya siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun yang berasal dari luar diri siswa.

3. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

a. Konsep Dasar 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). Suatu kasus yang dianggap sebagai masalah adalah kasus yang memerlukan keaslian berfikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan,

siswa telah mengetahui cara penyelesaiannya, karena telah jelas antara hubungan antara yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal. Pada masalah siswa tidak tahu bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pemikiran, memiliki strategi pemecahannya dan memproses sehingga menemukan penyelesaian.

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.

Menurut Polya (dalam Hudojo, 2003:150), terdapat terdapat dua macam masalah:

(1) Masalah untuk menemukan terdapat teoritis, praktis, absrak atau kontrek, termasuk teka-teki. Kita harus mencari variabel masalah tersebut, kemudian mencoba untuk mendapatkan, mengasilkan/ mengkontuksi semua jenis objek yang dapat digunakan untuk menyelesaikan.
(2) Masalah untuk membuktikan adalah untuk menunjukan bahwa suatu perkara itu benar salah atau tidak keduanya.

Menurut Dewey dalam Slameto (2004:144) proses dalam pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1) Klasifikasi masalah

Klasifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

2) Pengungkapan pendapat
   Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
3) Evaluasi
   Pada tahap ini setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
4) Implementasi
   Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah, diharapkan dapat membantu siswa untuk mengatasi masalah dalam mempelajari seni budaya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Proses pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) tetap mempunyai kelebihan dan kekurangan, meskipun dalam pembelajaran guru telah membuat perencanaan yang baik dan diterapkan dengan skenario yang sudah dibuat.

Menurut Hudojo (1998) penerapan *Creative Problem Solving* (CPS) mempunyai kelebihan yaitu :

1) Dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) situasi belajar menjadi lebih hidup, bersemangat, aktif, bermutu dan berdaya guna.
2) Di samping penguasaan peserta didik terhadap bahan pembelajaran lebih mendalam, sekaligus merupakan

latihan berfikir ilmiah dalam menghadapi suatu masalah apa saja.
3) Menumbuhkan sikap objektif percaya pada diri sendiri, kesanggupan serta rasa tanggung jawab dalam mengatasi segala permasalahan.

Dalam kelebihan-kelebihan di atas, penulis tertarik untuk memilih model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam penelitian ini. Walaupun ada faktor lain yang mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu kekurangan dari model *Creative Problem Solving* (CPS) menurut Hudoyo (1998) juga ada diantaranya :

1) Memerlukan kemampuan dan keterampilan guru untuk menentukan masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik dan pengalaman yang dimilikinya.
2) Proses belajar mengajar dengan model ini memerlukan waktu yang cukup banyak.
3) Mengubah kebiasaan belajar peserta didik dari mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berfikir memecahkan masalah secara sendiri maupun kelompok, terkadang memerlukan banyak sumber belajar dan merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, kelemahan-kelemahan ini harus diantisipasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Antisipasi yang dapat dilakukan adalah memberikan pengarahan tentang pelaksanaan *Creative Problem Solving* (CPS) sebelum pembelajaran dimulai. Selama pembelajaran siswa tetap diarahkan dalam mencari solusi dari permasalahan yang diberikan sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pemahaman. Selain itu guru

juga dituntut untuk lebih kreatif dalam menentukan masalah yang akan diberikan kepada siswa untuk dipecahkan. Guru mencari sumber yang ada pada siswa. Untuk memaksimalkan waktu yang ada, guru bisa membagi kelompok siswa di luar jam pelajaran agar dapat lebih menghemat waktu yang tersedia sehingga waktu untuk berdiskusi lebih banyak. Pembelajaran dengan *Creative Problem Solving* (CPS) membuat siswa lebih aktif dan terlatih berfikir secara ilmiah, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran lebih mendalam dan afektif.

4. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang sering digunakan guru di sekolah. Artinya dalam model pembelajaran ini guru berperan lebih aktif, lebih banyak melakukan aktifitas dibandingkan siswa. Dalam model pembelajaran konvensional ini siswa hanya duduk diam mendengarkan guru bercerita di depan kelas. Menurut Sagala dalam Tukiran, (2013:45) model pembelajaran konvensional merupakan "model ceramah yang sering mengaburkan dan kadang-kadang ditafsirkan salah."

Dengan model pembelajaran konvensional siswa memiliki pengetahuan namun banyak pengetahuan itu diterima dari guru sebagai informasi, sedangkan mereka sendiri tidak dibiasakan untuk mencoba menemukan sendiri pengetahuan atau informasi. Akibatnya pengetahuan tidak bermakna, cepat terlupakan.

Model pembelajaran konvensional ini memiliki keunggulan dan kelemahannya. Wina Sanjaya dalam Wisdiarman (2007: 28) mengemukakan beberapa keunggulan dari model pembelajaran konvensional, antara lain sebagai berikut:

1. Dengan model pembelajaran konvensional guru biasa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran.
2. Model pembelajaran konvensional dianggap sangat efektif apabila materi pembelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara waktu yang harus dikuasai siswa cukup terbatas.
3. Melalui model pembelajaran konvensional selain siswa dapat mendengarkan melalui ceramah tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus biasa melihat atau mengobservasi melalui pelaksanaan demontrasi.
4. Model pembelajaran konvensional ini biasa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

Kelemahan dari model pembelajaran konvensional ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran konvensional ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik.
2. Model pembelajaran konvensional ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu.
3. Karena model pembelajaran konvensional ini lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi hubungan interpesonal, serta kemampuan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa dan tidak untuk menantang siswa dalam menyelesaikan tugas dan mencari pengetahuan dan mengemukakan pendapat.

5. Pembelajaran Seni Budaya

Merujuk pada Depdiknas (2007) tertera peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk pendidikan umum, kejujuran, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah atas:

1) Kelompok mana pelajaran agama dan akhlak mulia.
2) Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan
3) Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan
4) Kelompok mata pelajaran estetika
5) Kelompok mata pelajaran jasmani

Seni budaya termasuk dalam kelompok mata pelajaran estetika yang dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengepresiasikan dan kemampuan mengepresiasikan keindahan dan harmoni.

Tujuan mata pelajaran seni budaya sebagaimana tercantum dalam Depdiknas (2005) adalah agar siswa memiliki pengalaman berekspresi, berkreasi dan berapresiasi seni yang manfaatnya berguna untuk mengembangkan kepekaan estetis, meningkatkan kreativitas dan berfikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai etika dalam berprilaku. Materi seninya meliputi seni daerah setempat, seni terapan.

Melalui pembelajaran beragam seni tersebut diharapkan siswa dapat mampu berekspresi dan mengapresiasi seni budaya Indonesia dan di dunia.

Seni budaya mempelajari empat bidang utama yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan drama. Ditingkat SMP mata pelajaran seni budaya memiliki beban belajar 2 jam / minggu.

Afriwanto (2011) menyatakan pendidikan seni budaya dan keterampilan memiliki peran dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapesonal, interpesonal dan lain-lain. Dengan demikian pembelajaran seni budaya dapat menjadi salah satu cara untuk membangun karakter peserta didik menjadi sosok pribadi yang unggul. Untuk mencapai tujuan tersebut maka model maupun strategi yang cocok dalam pelajaran seni budaya. Selain itu penting pula diperhatikan lingkungan belajar.

5. Pembelajaran Seni Rupa

Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya manusia. Seni rupa adalah bagian dari kesenian yang menggunakan media rupa.

Sesuai muatan kurikulum seni budaya standar kopetensi lulusan untuk bidang seni rupa itu sendiri yakni: (1) mampu menggunakan kepekaan indrawi, mempersentasikan keragaman gagasan, teknik, materi dan keahlian seni rupa, (2) mampu berekspresi dengan ragam teknik dan medium seni rupa.

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Seni rupa merupakan hasil interpretasi dan tanggapan pengalaman manusia dalam bentuk visual dan rabaan. Seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik. Karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai kesan serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran dan perasaan. Dengan memahami makna tentang bentuk-bentuk seni rupa, akan diperoleh rasa kepuasan dan kesenangan.

Pada hakekatnya pembelajaran seni rupa tidak bisa dilepaskan dalam ruang lingkup proses pembelajaran. Karena seni rupa itu sendiri memiliki peranan yang sangat penting terhadap kepekaan indrawi dan dalam pengembangan berekpesi rupa.

B. Penelitian yang Relevan

Dasar penelitian ini adalah dari penelitian yang sejenis yang dilakukan oleh :

1. Ronal, Jimi (2009) dengan judul penelitian "Peningkatan Keaktifan dan Sikap Mandiri Belajar melalui Model *Question Student True* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xc SMP Pembangunan UNP Padang". Pada penelitian ini terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas Xc dari siklus 1 ke siklus 2 yang menggunakan model

Question Student True dalam pembelajaran ekonomi dengan tingkat keberhasilan 80%.

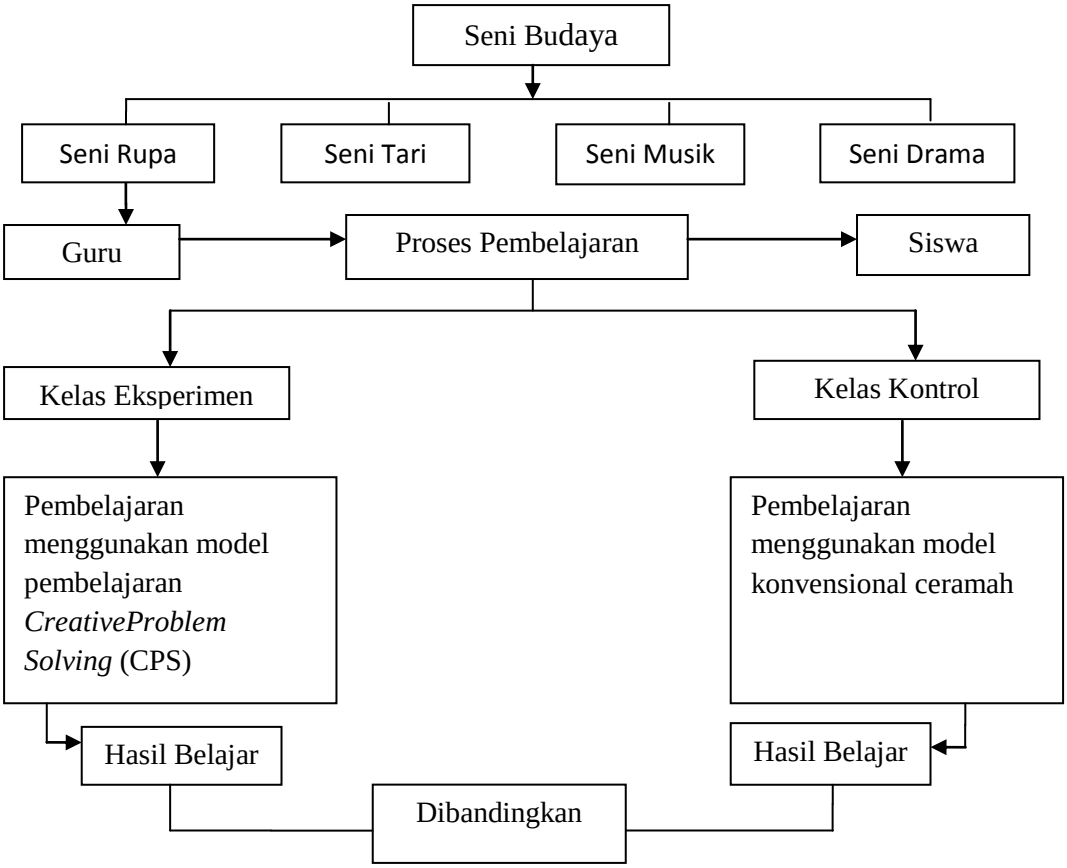
2. Yenti, Riza (2009) dengan judul penelitian "Perbandingan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan *Problem Solving* dengan *Creative Problem Solving* pada Kuliah Manajemen Keuangan FT UNP". Pada penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *problem solving* dan *creative problem solving*.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan pada hasil belajar secara umum dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu kurangnya keaktifan belajar siswa. Salah satu cara guru meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan seni budaya yang sesuai dengan materi pembelajaran setelah materi diberikan. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang merupakan suatu bagian pembelajaran dimana dalam waktu singkat siswa dalam kelompok, masing-masing diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan materi.

Kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka penulis mengemukakan hipotesis yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Adapun hipotesis yang dikemukakan adalah "terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas VII di SMPN 10 Padang. Dalam bentuk statistik dapat ditulis,

Formulasi hipotesis penelitian ini secara statistik yaitu :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu \neq \mu_2$

Keterangan :

H_0 = Hipotesis nol

H_1 = Hipotesis kerja

μ_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

μ_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulan 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_{tab} dengan 1,96 taraf signifikan 0,05 adalah sebesar 12,32 sedangkan t_{hit} lebih besar dari t_{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.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan untuk lebih meningkat hasil belajarv 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 artenatif 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.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia: Bandung

Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* PT. Bumi Aksara: Jakarta.

Afriwanto. 2011: Pengajaran Budaya Berbantuan Komputer. Jurnal: Unri

Darkir. 2004. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Rineka Cipta: Jakarta.

Depdiknas. 2007. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh / Model Silabus*. Jakarta: Dirjen Manajemen Dikdasmen Diknas.

Djamarah, Saiful Bahri. 1997. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Usaha Nasional: Surabaya Indonesia.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaktif Edukatif*. Bhineka Cipta: Jakarta.

Hudoyo, Herman. 1998. *Belajar Matematika*. P2LPTK: Jakarta.

Hamalik. 2008. *Psikologi Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algisindo: Bandung.

http://edukasi kompasiana.com.pengertian kurikulum lengkap/D:download tanggal 10 Agustus 2015.

Irianto, Agus. 2003. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Moedjiono, Moh. Dimyati. 1994. *Strategi Belajar Mengajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan: Jakarta.

Moedjiono, Moh. Dimyati. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan: Jakarta.

Moedjono, Hasibuan. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosda Karya: Bandung.

Mulyasa. 2007. *Proses Mengajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara: Jakarta

Moh. Usman. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Nasution. 2000. *Proses Mengajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta

_____. 1989. *Nilai Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya: Bandung.

Parker. 2004. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Trausia: Bandung.

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*. Proyel PMT IKIP Padang: Padang.

Prayito, Edi. 2003. *Pedoman Pengembangan Sistim Nilai*. UNY: Yogyakarta.

Ronal, Jimi. 2009. *Peningkatan Keaktivan Dan Sikap Mandiri Belajar Melalui Model Question Student True.* Skripsi tidak diterbitkan. Padang: UNP

Sugala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.

Suryosubroto. 1997. *Konsep dan Metoda Pembelajaran.* Bumi Aksara.

Suryaosa. 2000. *Metoda Statistika*.

Sudjana. 2005. *Metode statistika.* Bandung :Transito

Slameto. 2004. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruh*i. Jakarta: Rineka Cipta

Soedjana. 2002. *Metoda Statistika.* Tarsito: Bandung.

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Suryabrata, Sumadi. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo.

Sukardi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.

Tim Abadi Guru. (2007). *Seni Budaya.* Demak: Erlangga.

Tukiran, Taniredja. 2013. Model – model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Bandung Alfabeta.

Yenti, Riza. 2009. *Perbandingan Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Problem Solving Dengan Kreative Problem Solving.* Skripsi tidak diterbitkan. Padang: UNP.

Wisdiarman, 2007. Pengaruh Strategi Pembelajaran Diskoveri dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk. (tesis). Padang: Program Pasca Sarjana UNP Padang.