

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* (CPS) DENGAN MENGGUNAAN LKS
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SISWA
KELAS VII DI SMP N 2 PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



ADIKA PUTRA
87901/2007

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (Cps)* Dengan Menggunakan LKS Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Siswa Kelas VII di SMP N 2 Payakumbuh

Nama : Adika Putra

NIM/BP : 87901/2007

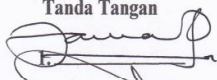

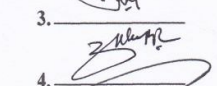
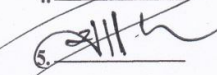

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Darmansyah, ST, M.Pd	
2. Sekretaris : Dra. Eldarni, M.Pd	
3. Anggota : Dra. Fetri Yeni J, M.Pd	
4. Anggota : Dra. Zuliarni	
5. Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2012

Yang menyatakan,

Adika Putra

ABSTRAK

Adika Putra (87901): “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Menggunakan LKS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP N 2 Payakumbuh”

Berdasarkan penelitian penulis ke SMP N 2 Payakumbuh terdapat berbagai permasalahan dalam kegiatan PBM pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi yang muncul karena kurangnya keaktifan dari diri siswa sendiri atau mungkin siswa jenuh dengan strategi yang dipakai oleh guru selama ini. Penggunaan model yang monoton dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi, akibatnya hasil belajar siswa masih rendah.

Dalam mengatasi hal tersebut maka digunakanlah metode pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan LKS. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan LKS terhadap hasil belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP N 2 Payakumbuh yang terdaftar tahun pelajaran 2010 / 2011 yang terdiri dari 7 kelas yaitu kelas VII.1- VII.7. Dalam penelitian ini penarikan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Payakumbuh. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* 71,77 dengan standar deviasi (SD) 9,074 dan nilai rata-rata kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* 65,56 dengan standar deviasi (SD) 8,65. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 2,713 sedangkan t-tabel untuk taraf signifikan 0,05 adalah 2,000, sehingga t-hitung lebih besar dari t-tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP N 2 Payakumbuh.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia- Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) DENGAN MENGGUNAAN LKS TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SISWA KELAS VII DI SMP N 2 PAYAKUMBUH”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
4. Bapak Refrizal Sam, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Payakumbuh
5. Ibu Susi Defrieni, S.Kom selaku guru mata pelajaran TIK di Kelas VII SMP Negeri 2 Payakumbuh yang telah membantu penulis di dalam melaksanakan penelitian.
6. Keluarga besar penulis ayah (Syahril), amak (Nurtini), uda-uda dan uni-uni (Alfamirsa, SE, Elmet, Sriyati, S.Pd, Nurialdi, SS, Hemdayani, ST, Asmaria Putri, SE) yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian,

dan semangat serta mengiringi penulis dengan d'oa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

7. Rekan-rekan seperjuangan teristimewa BP 2007 dalam kenangan manis dan pahit selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan. Terimakasih atas semua kisah indah yang pernah kalian ukir dalam perjalanan hidup penulis.
8. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

Semoga skripsi yang amat sederhana ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama kajian tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Sebagai orang Minang kabau yang pada umumnya sarat *raso jo pareso* (rasa dan periksa; perasaan sensitif), dengan segala kerendahan hati – saya meminta maaf dan terima kasih jika saya dipersepsikan secara salah/keliru/tidak pada tempatnya dalam bersikap serta membawakan diri selama ini.

Orang bijak mengatakan bahwa setiap cabang disiplin ilmu itu hanyalah gambaran sebagian kecil dari kenyataan yang serba luas dan serba rumit. Saya sendiri masih dan tetap ingin terus belajar. Dengan optimis menatap masa depan yang lebih baik, saya tutup dengan: ***Vivat Academia, Vivat Professores!*** (*Hidup Ilmu Pengetahuan, Hidup para Guru!*).

Padang, Januari 2012

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I . PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II . KAJIAN TEORI.....	10
A. Proses Pembelajaran.....	10
B. Hasil Belajar.....	11
1. Ranah Kognitif.....	11
2. Ranah Afektif.....	12
3. Ranah Psikomotor.....	12
C. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	13
1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	13
2. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran.....	14
3. Ruang Lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	16
4. Standar Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	17
D. Model Pembelajaran Creative Problem Solving.....	17
E. Peranan Penggunaan LKS dalam Pembelajaran Teknologi Informasi	

dan Komunikasi.....	19
F. Kerangka Konseptual.....	22
G. Penelitian yang Relevan.....	23
H. Hipotesis Penelian.....	24
BAB III . METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel.....	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel.....	26
C. Variabel dan Data.....	27
1. Variabel.....	27
2. Data.....	28
D. Definisi Operasional.....	28
1. Model <i>Creative Problem Solving</i>	28
2. Penggunaan LKS.....	29
3. Hasil Belajar.....	29
E. Prosedur Penelitian.....	29
1. Tahap Persiapan.....	29
2. Tahap Pelaksanaan.....	30
3. Tahap Penyelesaian.....	31
F. Instrumen Penelitian.....	32
1. Validitas.....	32
2. Reliabilitas.....	34
3. Daya Pembeda.....	35
4. Indeks Kesukaran.....	36
G. Teknik Analisa Data.....	37
H. Uji Normalitas.....	37
I. Uji Homogenitas.....	37

J. Uji Hipotesis.....	38
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Data.....	40
1. Analisa Hasil <i>Creative Problem Solving</i> Pada Setiap Akhir PBM.....	40
2. Data Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Konvensional.....	41
3. Data Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan <i>Creative Problem Solving</i>	42
B. Analisis Data.....	44
1. Uji Normalitas.....	44
2. Uji Homogenitas.....	45
3. Uji Hipotesis.....	46
C. Pembahasan.....	48
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian.....	4
2. Skenario Pembelajaran Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....	30
3. Rata-Rata Nilai (CPS) Setiap Akhir PBM.....	40
4. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kontrol.....	41
5. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen.....	43
6. Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	44
7. Hasil Perhitungan Uji Liliefors.....	45
8. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	45
9. Data Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	47
10. Hasil Pengujian Dengan t-test.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
11. Kerangka Konseptual.....	23
12. Grafik Data Nilai Kelas Kontrol.....	42
13. Grafik Data Nilai Kelas Eksperimen.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
14. Silabus.....	54
15. RPP Eksperimen.....	59
16. RPP Kontrol.....	70
17. LKS.....	82
18. Kisi-isi Soal Tes.....	91
19. Soal TIK Kelas VII Semester 1.....	92
20. Kunci Jawaban.....	99
21. Distribusi Jawaban Siswa.....	100
22. Tabel Validitas Tes Bandingan.....	101
23. Tabel Reliabilitas Belah Dua (Awal-Akhir).....	104
24. Tabel Reliabilitas.....	106
25. Reliabilitas Belah Dua (Awal-Akhir).....	107
26. Tabel Indeks Kesukaran Dan Daya Beda Soal Tes.....	109
27. Hasil Analisi D dan P Uji Coba Tes Akhir.....	110
28. Nilai CPS Siswa Kelas Eksperimen.....	111
29. Nilai Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	112
30. Perhitungan Mean dan Varians dari Nilai Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	113
31. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Data Nilai Kelas Eksperimen.....	115
32. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Data Nilai Kelas Kontrol.....	117
33. Persiapan Uji Homogenitas (Uji Barlet).....	119
34. Uji Hipotesis.....	121
35. Tabel Nili r Product Moment.....	122
36. Tabel Nilai Z.....	123
37. Tabel Nilai L.....	124
38. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	125
39. Tabel Nilai t.....	12

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 kulturasi budaya, transformasi pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan penanaman sikap atau nilai – nilai pribadi dengan Tuhan, sesama manusia, lingkungan dan makhluk lainnya secara formal dan informal. Pendidikan juga merupakan usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi peserta didik melalui kegiatan pengajaran. Oleh karena itu siswa dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam merespon setiap pelajaran yang diajarkan. Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif pada siswa tidaklah mudah. Realita yang terjadi guru dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar dan siswa menjadi pasif dalam belajar. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah.

Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mencerdaskan bangsa. Untuk dapat 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 dalam 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 rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional seperti yang disebutkan diatas. Namun dari berbagai upaya yang dilakukan pemerintah, kelihatannya masih ada keluhan tentang rendahnya mutu pendidikan yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Untuk mampu berpacu dalam kemajuan global teknologi berbagai kendala akan ditemui, namun di balik kendala tersebut manusia adalah pemegang kendalinya apakah akan tergilas oleh arus global atau mampu memanfaatkan arus globalisasi tersebut untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas diri ke arah yang lebih baik. Pengembangan teknologi tidak hanya penting untuk saat ini, namun sudah merupakan keharusan.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah mata pelajaran keahlian yang memperkenalkan teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa. Dimasukkannya pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi pada kurikulum pendidikan, diharapkan dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan zaman, dan mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin maju.

Mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi yang telah diwajibkan pada sekolah menengah merupakan bentuk aplikasi perkembangan teknologi yang semakin berkembang pada dunia pendidikan. Ini bentuk nyata dalam memberikan keterampilan kepada siswa, sehingga

dengan keterampilan yang dimiliki, mereka mampu bersaing dalam dunia kerja. Pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa mengenai teknologi. Akan tetapi, penggunaan model pembelajaran hendaklah tepat dan efektif, agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk mencapai semua itu, maka pendidik harus menguasai segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, sarana dan prasarana serta komponen-komponen utama pembelajaran, seperti media metode dan strategi untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam suatu instansi pendidikan yang bersifat kompleks dan dinamis, tenaga- tenaga pendidikan terutama guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang efektif yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Untuk itu guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa, agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif.

Di SMP Negeri 2 Payakumbuh terlihat bahwa masih menggunakan metode konvensional. Metode ini hanya menekankan pada pencapaian tuntutan kurikulum dan penyampaian materi semata dari pada mengembangkan dan meningkatkan kemampuan belajar dan membangun individu. Kondisi seperti ini tidak akan menumbuhkembangkan aspek

kemampuan dan aktivitas siswa seperti yang diharapkan. Akibatnya, nilai-nilai yang didapat tidak seperti yang diharapkan, terutama pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi sebagian besar siswa masih mendapat nilai yang kurang memuaskan. Sebagian generasi penerus bangsa adalah pelajar atau siswa yang perlu mendapat pembinaan secara tepat dan terarah. Melihat kenyataan yang ada bahwa di lingkungan sekolah masih banyak pelanggaran terhadap peraturan tata tertib sekolah, seperti halnya terlambat masuk sekolah, pakaian tidak seragam, tidak masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas, tidak pernah mencatat dan sebagainya. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung 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.

Karena kondisi proses pembelajaran siswa yang seperti ini, tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ujian tengah semester seperti terlihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi kelas VII SMP N 2 Payakumbuh tahun ajaran 2010/2011

Kelas	Siswa	Ketuntasan			
		Tuntas	%	Tidak tuntas	%
VII.1	33	20	60	13	40
VII.2	31	24	77	7	22
VII.3	31	24	77	7	22
VII.4	34	19	55	15	45
VII 5	36	19	52	17	48
VII 6	35	21	60	14	40
VII 7	32	20	60	13	40

*Sumber : guru mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi
SMP N 2 Payakumbuh*

Pada Tabel 1 dapat diketahui satu kelas yaitu kelas VII.2 memiliki nilai ulangan harian relative tinggi, sedangkan tiga kelas lainnya (VII₁, VII₄, VII₅ dan VII₇) memiliki rata-rata ulangan harian yang relative rendah. Ditinjau dari Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di SMP N 2 payakumbuh, siswa dikatakan tuntas belajar apabila mencapai nilai 65.

Teknologi Informasi Dan Komunikasi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas) hingga PT (Perguruan Tinggi), Masalah lain yang sering timbul adalah pada proses pembelajaran siswa hanya pasif mendengarkan guru menjelaskan materi. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Mereka masih enggan bertanya, mengemukakan pendapatnya, dan enggan mengerjakan soal di depan kelas kalau tidak ditunjuk oleh gurunya.

Berdasarkan observasi penulis ke SMP N 2 Payakumbuh berbagai permasalahan tersebut muncul karena kurangnya keaktifan dari diri siswa sendiri atau mungkin siswa jenuh dengan strategi yang dipakai oleh guru selama ini. Penggunaan model yang monoton dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Seorang guru harus dapat menerapkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi, yang bisa mengubah cara belajar siswa

dari pasif menjadi aktif sehingga akan membuat siswa tertarik dan paham dengan apa yang diajarkan oleh guru.

Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka perlu diterapkan strategi yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi salah satu metode pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan LKS.

Menurut Karen (2004: 1), model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan dalam pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas. Teknologi Informasi dan Komunikasi dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan suatu keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan salah satu model alternatif yang dapat digunakan sehingga keaktifan siswa akan menjadi lebih baik. Penerapan metode *Creative Problem Solving* dalam pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) akan lebih terarah penerapannya jika dibantu dengan lembar kerja siswa (LKS). LKS sebagai bahan ajar yang akan membantu siswa menemukan konsep, pengetahuan dan memberikan pengetahuan belajar yang bermakna. Penggunaan LKS dengan metode *Creative Problem Solving* (CPS) sama - sama menjadikan siswa aktif

dalam belajar karena dalam LKS terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan membuat siswa berusaha menemukan sendiri jawaban atas pertanyaannya.

Konsep serta pengetahuan yang diperoleh siswa dapat lebih lama dalam ingatan karena konsep dan pengetahuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi didapatkan dengan melakukan penemuan sendiri. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan disiplin, intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka.

Berdasarkan fenomena tersebut, timbul keinginan penulis untuk mengangkat masalah tersebut dalam sebuah penelitian yang bertujuan melihat sejauh mana pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan penggunaan LKS terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Menggunakan LKS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di SMP N 2 Payakumbuh”**

B. Identifikasi masalah

1. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi kelas VII di SMP N 2 Payakumbuh
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan Lembar Kerja siswa (LKS) pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi kelas VII di SMP N 2

Payakumbuh

3. Pengaruh penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan LKS terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP N 2 Payakumbuh.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih terarahnya penelitian ini, penulis membatasi penelitian ini yaitu pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan LKS terhadap hasil belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di SMP N 2 Payakumbuh.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan LKS lebih tinggi dari pada hasil pembelajaran Konvensional siswa kelas VII dalam mata pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi d SMP N 2 Payakumbuh.
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan LKS pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi kelas VII d SMP N 2 Payakumbuh.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan LKS lebih tinggi dari pada hasil pembelajaran Konvensional dan apakah terdapat perbedaan yang signifikan.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah penelitian yang dikemukakan diatas, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat :

1. Bagi penulis, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bagi guru-guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan mengenal model pembelajaran dalam rangka meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi.
3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk membantu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi.
4. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan menggunakan LKS terhadap hasil belajar siswa kelas VII dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di SMP N 2 Payakumbuh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* pada setiap akhir proses belajar mengajar 71,77 sedangkan nilai rata-rata siswa yang belajar menggunakan metode Konvensional 65,56. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(2,713 > 2,000)$ yang di Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dibandingkan dengan belajar menggunakan pembelajaran Konvensional.

3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP N 2 Payakumbuh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi untuk dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* pada proses belajar mengajar.
2. Penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi, sebaiknya dilanjutkan pada pokok-pokok bahasan dan untuk banyak materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Abu Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Edi Prayitno. 2003. *Pedoman Pengembangan Sistem Nilai*. Yogyakarta: UNY
- Mita Anggayani. 2006. *Pengembangan LKS Pesawat Sederhana yang Disesuaikan dengan KBK Untuk kelas VII*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Moedjiono, moh. Dimyanti. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algasindo
- Oemar Hamalik. 1993. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Trausia.
- Prayitno. 1993. *Teknik Bimbingan dan Penyuluhan Dasar Pengungkapan Masalah*, Padang: Proyek PPMT IKIP padang.
- Saiful Babri Djamarah. 1997. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya Indonesia : Usaha Nasional.
- Syafril. 2000. *Statistik Lanjutan* : UNP Padang.