

PENGARUH METODE *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) MODEL *TREEFINGER* TERHADAP HASIL BELAJAR PERAKITAN KOMPUTER PADA SISWA KELAS X TEKNIK KOMPUTER JARINGAN SMK N 1 RAO SELATAN

Muhammad Hakiki¹ Radinal Fadli²

¹²STKIP Muhammadiyah Muaro Bungo

E-mail: qiqi.lubis7@gmail.com¹, fadliradinal@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah true eksperimen dengan desain penelitian Posttest-only Control Design. Penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Rao Selatan. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK N 1 Rao Selatan. Teknik Pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling atau juga disebut dengan penelitian populasi. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan gulungan kertas. Kelas X TKJ 2 terpilih sebagai kelas Eksperimen dan kelas X TKJ 1 terpilih sebagai kelas Kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 80,90 sedangkan pada kelas kontrol 74,84. Dari uji analisis data didapatkan bahwa data normal dan homogen. Hasil pengujian pada taraf signifikansi α 0.05 (taraf kepercayaan 95%) didapatkan nilai $t_{hitung}=3,498$ dan $t_{tabel}=2,000$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,498 > 2,000$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Model Treefinger terhadap hasil belajar Perakitan Komputer pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Rao Selatan.

Kata kunci : Eksperimen, Creative Problem Solving (CPS) Model Treefinger, Hasil Belajar.

Abstract

This research was quantitative research that used a true experiment research approach and a posttest-only control as the research design. This research conducted in SMK 1 Rao Selatan. The population in this research was the grade X students of computer engineering and network major in SMK 1 Rao Selatan. The technique sampling in this research was a total sampling or also called as a population research. In determining the experiment class and control class, the researcher used rolls of paper. Grade X of TKJ 2 elected as experiment class and grade X TKJ 1 elected as control class. The result of this research were average the students learning outcomes in experiment class was about 80,90 while in control class was about 74,84. From analysis test showed normal and homogeneity data. The test result on the level significance α 0,05 (the level of confidence 95%) obtained score $t_{hitung}=3,498$ and $t_{tabel}=2,000$ so obtained $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,498 > 2,000$). Therefore, H_0 rejected and H_a accepted in this research. So, the conclusion was there a significant influence in Creative Problem solving (CPS) learning method with Treefinger model toward learning outcomes of assembly computer of grade X students in program computer network engineering SMK 1 Rao Selatan.

Key words : experiment, creative problem solving (CPS), Treefinger model, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan dewasa ini semakin meningkat. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam era globalisasi menuntut manusia menjadi motor penggerak di setiap lini kehidupan. Peningkatan sumber daya manusia merupakan langkah penting yang harus ditempuh, salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan sebagai sarana dalam pencerdasan manusia tersebut. Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan dalam pencapaian kualitas terbaik sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu penekanan dari tujuan pendidikan, seperti yang tertuang dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Tujuan Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan undang-undang tentang tujuan pendidikan nasional tersebut sudah jelas bahwa kemajuan masyarakat dapat dilihat dari perkembangan pendidikannya. Pada dasarnya semua guru menginginkan kompetensi tercapai dalam setiap proses pembelajaran. Apabila ingin meningkatkan hasil belajar, tentunya tidak akan terlepas dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Keberhasilan siswa mencapai hasil belajar yang baik dapat dipengaruhi beberapa faktor yaitu tingkat kecerdasan siswa yang baik, pelajaran yang sesuai bakat yang dimiliki, ada minat dan perhatian yang tinggi terhadap pelajaran, cara belajar siswa yang baik, serta strategi pembelajaran variatif yang dikembangkan guru.

Pendidikan berkaitan erat pada proses belajar yang biasanya dilakukan di sekolah, dan asumsi sampai sekarang bahwa guru sebagai sentral pendidikan, berarti guru dituntut mampu menyalurkan ilmunya terhadap peserta didik

dengan bahan ajar atau metode pembelajaran yang diajarkan seorang guru dalam kelas. Apabila guru kurang tepat memilih metode pembelajaran, maka siswa menjadi kurang mengerti dalam pelajaran yang diberikan oleh guru dan tujuan pembelajaran kurang tercapai bahkan lebih buruk lagi apabila tidak tercapai. Oleh karena itu untuk menyajikan suatu pokok bahasan tertentu, seorang guru dituntut untuk memilih suatu metode yang sesuai. Atas dasar ini dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran sangat penting dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Seorang guru memiliki peran atau tugas yang penting dalam proses belajar mengajar. Salah satu tugas guru dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa, dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (Ceramah, Tanya jawab, Pemberian Tugas) dimana guru menerangkan dan siswa mendengar dan mencatat, sehingga sering ditemui minimalnya keterlibatan siswa dalam belajar di kelas yang menyebabkan siswa bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru. Akibatnya kurang keaktifan siswa dalam belajar sehingga siswa menganggap pelajaran tersebut membosankan. Disamping pemilihan metode pembelajaran yang tepat, perolehan hasil belajar suatu kegiatan pembelajaran dipengaruhi juga oleh kemampuan guru dalam mengenal dan memahami karakteristik siswa. Seorang guru yang mampu mengenali karakteristik siswa dapat membantu terselenggaranya proses pembelajaran secara efektif yang memungkinkan peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer Jaringan serta wawancara dengan beberapa orang guru yang penulis lakukan di SMK N 1 Rao Selatan pada tanggal 31 Januari 2015 dapat disimpulkan bahwasanya guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional. Guru dalam mengajar hanya menggunakan ceramah satu arah, siswapun cenderung pasif karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru kemudian mencatat, lalu mengerjakan soal yang diberikan. Tidak ada aktivitas tanya jawab antara guru dan

siswa sebagai suatu interaksi. Dengan itu juga menyebabkan perilaku siswa di dalam kelas tidak menunjukkan perilaku yang ideal. Pada saat guru sedang menyampaikan materi, beberapa siswa membuat suasana menjadi tidak kondusif yaitu berbicara dengan siswa lain. Hal ini mengakibatkan konsentrasi siswa yang lain menjadi terganggu. Hal-hal tersebut mengakibatkan tingkat pemahaman siswa serta hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer.

Tabel. 1 Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK N 1 Rao Selatan pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Tahun Ajaran 2014/2015

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai	
				<75	≥ 75
1	TKJ 1	31	75	54,84 %	45,16 %
2	TKJ 2	31	75	61,29 %	38,71 %

Sumber. Daftar penilaian SMK N 1 Rao Selatan

Berdasarkan persentase hasil belajar siswa tersebut dengan metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional terlihat jelas pada hasil belajar siswa mata pelajaran Perakitan Komputer masih rendah, terdapat lebih dari setengah jumlah siswa yang tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan itu diusahakan perbaikan metode pembelajaran siswa dengan lebih memfokuskan pada metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Model Treffinger. Treffinger (dalam Huda, 2013: 318) metode pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) model Treffinger adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa berpikir kreatif dalam menghadapi masalah, maksudnya disini adalah siswa diberikan keleluasaan dalam beraktivitas untuk

menyelesaikan permasalahannya sendiri dengan cara-cara yang ia kehendaki, tugas guru hanya sebagai pembimbing agar arah-arrah yang ditempuh oleh siswa tidak keluar dari permasalahannya. Dalam artian lain, tugas guru adalah sebagai fasilitator dan bukan pemberi informasi sedangkan peran siswa bukan hanya menerima informasi dari pengajar, namun lebih aktif, kreatif dan partisipan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Model Treffinger Terhadap Hasil Belajar Perakitan Komputer pada Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Rao Selatan”.

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Belajar

belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen yang didapat dari pengalaman dan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu keahlian atau ilmu.

1.2. Hasil Belajar

hasil belajar adalah perubahan pada kognitif, afektif dan kognitif sebagai pengaruh pengalaman belajar yang dialami siswa baik berupa suatu bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini aspek yang di ukur adalah perubahan pada tingkat kognitifnya.

Hasil belajar adalah suatu peningkatan kemampuan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai yang dicapai oleh seseorang dengan kemampuan yang maksimal (Muhammad Hakiki, 2016).

1.3. Konsep Metode Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Model Treffinger

Secara etomologis, istilah metode berasal dari bahasa yunani yaitu *metodos*. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa arab metode disebut *thariqat*, dalam kamus

Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud. Dengan begitu dapat dipahami bahwa metode berarti suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran, Kamsinah (2008:102).

Metode *Creative Problem solving* pertama kali dikenalkan oleh Alex Osborn seorang *creator of brainstorming* pada tahun 1950-an di Buffalo. Osborn (dalam Huda, 2013:298) memperkenalkan struktur *Creative Problem Solving* sebagai metode untuk pemecahan masalah secara kreatif.

Selanjutnya metode *Creative Problem Solving* dikembangkan oleh J Treffinger yang lebih di kenal dengan metode *Treffinger*. Metode *Treffinger* mengajak siswa berpikir kreatif dalam menghadapi masalah, seperti yang di kemukakan *Treffinger* (Puput 2014:73) berikut ini: *Creative Problem Solving version 6.1 is a model to help you solve problems and manage change creatively. It gives you a set of easy to use tools to help translate your goals and dreams into reality.*

(Huda 2013: 318) metode *Treffinger* didasari dengan adanya perkembangan zaman yang terus berubah dengan cepat dan semakin kompleksnya permasalahan yang harus dihadapi. Karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu cara agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dan menghasilkan solusi yang tepat. Yang perlu diperhatikan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memperhatikan fakta-fakta penting yang ada di lingkungan sekitar lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk kemudian diimplementasikan. Sesuai dengan hal tersebut maka pelaksanaan metode *Treffinger* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk metode penelitian kuantitatif. Pada umumnya penelitian kuantitatif lebih menekankan pada keluasan informasi, sehingga metode ini cocok digunakan untuk populasi yang luas dengan variabel yang terbatas

(Sugiyono, 2012).

Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah true eksperimen dengan desain penelitian *Posttest-only Control Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol setelah diberi perlakuan selanjutnya dilakukan posttest untuk mengukur hasil belajarnya. Penelitian true eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), dengan menggunakan subjek penelitian yang diambil secara acak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar Perakitan Komputer kelas X yang diajarkan dengan menggunakan metode *Creative Problem Solving Model Treffinger* dan metode konvensional di SMK Negeri 1 Rao Selatan, sehingga subyek penelitian dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Rao Selatan dan Waktu penelitian ini dilakukan pada Semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

1.1. Populasi

Sugiono (2012:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sukardi (2007:53) populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dari penelitian ini diambil dari seluruh siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Rao Selatan yang berjumlah 62 orang.

Tabel 2. Tabel Populasi Penelitian

NO	Kelas	Banyak Siswa
1	X TKJ 1	31
2	X TKJ 2	31
Jumlah		62

1.2. Sampel

adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiono (2012:81).

teknik pengambilan sampel adalah apabila

subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil secara keseluruhan, sehingga penelitiannya menjadi penelitian populasi, selanjutnya apabila jumlah subjeknya besar dari 100 maka dapat diambil antara 10% - 25%. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari keseluruhan populasi atau juga disebut dengan penelitian populasi di karenakan populasi kurang dari 100.

Menentukan kelas yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak, yaitu dengan gulungan kertas. Hal ini dilakukan karena sampel-sampel tersebut memiliki nilai rata-rata kelas yang hampir sama. Bagi kelas yang mendapatkan gulungan kertas kelas kontrol, maka kelas itulah yang ditetapkan sebagai kelas kontrol, dan bagi kelas yang mendapatkan gulungan kertas kelas eksperimen, maka kelas itulah yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini kelas X TKJ 2 yang berjumlah 31 orang ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan X TKJ 1 yang berjumlah 31 orang ditetapkan sebagai kelas kontrol.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen "posttest-only control design", menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran Creative Problem Solving Model Treffinger sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebagaimana dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai hasil tes mata pelajaran Perakitan Komputer kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Rao Selatan.

1.1. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dimulai pada tanggal 16 Maret-29 April 2015 dengan populasi seluruh siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Tanjung Raya. Berdasarkan teknik pengambilan sampel yaitu total random sampling maka diperoleh siswa kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 sebagai sampel penelitian, untuk kelas eksperimen ditetapkan kelas X TKJ 2 dan untuk kelas kontrol ditetapkan kelas X TKJ 1.

Metode yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah metode pembelajaran Creative Problem Solving Model Treffinger sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode konvensional. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan terlebih dahulu ditentukan pokok bahasan yang akan diajarkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan pada kedua kelas sampel. Pokok bahasan yang dipilih adalah Memahami pencarian kesalahan hardware pada komputer dan Memahami pencarian kesalahan peralatan periferal pada komputer.

1.2. Analisis Butir Tes

Sebelum soal-soal digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu soal diuji cobakan kepada siswa Teknik Komputer Jaringan yang bukan termasuk pada sampel penelitian yang bertujuan untuk mengetahui validitas tes dari instrumen penelitian. Dari 35 soal tes yang diuji cobakan diperoleh 28 soal yang valid dengan membandingkan nilai r_{pbi} dan r_{tabel} . Jika $r_{pbi} > r_{tabel}$ maka item tes dinyatakan valid. Selanjutnya seluruh butir soal diuji reliabilitasnya dengan menggunakan uji product moment berdasarkan rumus Kuder Richardson (KR21) diperoleh $r_{11} = 0.825$, karena $r_{11} = 0.825 > 0.70$ maka tes secara keseluruhan dinyatakan reliabel.

Selanjutnya soal tes diuji tingkat kesukaran dan indeks daya bedanya. Untuk tingkat kesukaran dari 28 soal yang valid terdapat 14 soal yang tingkat kesukaran cukup dan 14 soal yang tingkat kesukarannya mudah. Sedangkan untuk uji indeks daya beda dari 28 soal yang valid terdapat 10 soal berkategori baik, 10 soal berkategori sedang dan 8 soal berkategori jelek. Berdasarkan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan indeks daya beda item soal maka diputuskan soal yang digunakan untuk tes hasil belajar adalah sebanyak 25 soal.

1.3. Data Hasil Penelitian

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hitung (M) untuk kelas eksperimen 80.90 dan kelas kontrol sebesar 74.84 (lampiran 24 halaman 130). Median (Me) untuk kelas eksperimen 80.32 dan kelas kontrol sebesar 75.59 (lampiran 24 halaman

130). Dan simpangan baku (Sd) kelas eksperimen sebesar 7.06 dan kelas kontrol sebesar 6.629. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan beradapada interval (k)5 dan panjang kelas interval (c)4

Hasil analisis menunjuk bahwa hasil belajar siswa yang memiliki frekuensi hasil belajar paling banyak berada pada interval skor 76-79 yaitu 22.58% dengan frekuensi 7. Bila dilihat distribusi data diketahui bahwa ada sebesar 77.42% siswa yang memiliki nilai diatas rata-rata.

Hasil analisis menunjuk bahwa hasil belajar siswa yang memiliki frekuensi hasil belajar paling banyak berada pada interval skor 72-75 yaitu 25.81% dengan frekuensi 8. Bila dilihat distribusi data diketahui bahwa ada sebesar 51.61% siswa yang memiliki nilai diatas rata-rata.

1.4. Uji Normalitas

Berdasarkan uji *liliefors* kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa $L_o < L_t$, maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Nilai L_{tabel} diambil dari tabel nilai kritis L untuk uji *liliefors*, dengan taraf signifikansi sebesar 5% dan taraf kepercayaan 95%. Dari pengelohan data hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol data berdistribusi normal, yang selanjutnya dilakukan uji homogenitas.

1.5. Uji Homogenitas

Persyaratan analisis yang berikutnya adalah uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pada dua kelompok perlakuan dilakukan dengan menggunakan statistik F untuk menghitung F ratio dengan cara membagi varians terbesar dengan varians terkecil. Kriteria yang digunakan adalah kelompok homogen bila Fhitung lebih kecil dari pada Ftabel.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa dalam kelompok perlakuan diketahui varians $[(S)_{1^2}]$ terbesar adalah 49.824 dan varians terkecil $[(S)_{1^2}]$ adalah 43.940. Dengan membagikan kedua angka tersebut diperoleh

indeks homogenitas varians antara dua kelompok yang diuji dan nilai dk pembilang dan penyebut sebesar 30.30. Nilai Fhitung sebesar 1.134 dan Ftabel 1,84. Dengan demikian Fhitung < Ftabel, yang berarti dapat dinyatakan bahwa dua kelompok yang diuji bersifat homogeny.

1.6. Uji Hipotesis

Berdasarkan analisis awal dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai titik awal yang relatif sama. Selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan tertentu dengan menggunakan metode pembelajaran Creative Problem Solving Model Treffinger, sedangkan kelompok kontrol diberi treatment seperti keadaan biasanya yaitu pembelajaran konvensional. Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol melakukan tes, maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang hasil keduanya berdistribusi normal dan homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan pada data hasil belajar yang diuji menggunakan uji dua pihak (two tail test) dengan cara membandingkan rata-rata selisih nilai hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode Creative Problem Solving Model Treffinger dan siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil pengujian pada taraf signifikansi α 0.05 (taraf kepercayaan 95%) dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 60$ dengan $t_{hitung} = 3.498$ dan $t_{tabel} = 2.000$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.498 > 2.000$) (lampiran 29 halaman 135). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diberi metode Creative Problem Solving Model Treffinger dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Perakitan Komputer kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Rao Selatan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 80.90 sedangkan pada kelas kontrol 74.84. Dari uji analisis data didapatkan bahwa data normal

dan homogen. Hasil pengujian pada taraf signifikansi α 0,05 (taraf kepercayaan 95%) didapatkan nilai thitung = 3.498 dan ttabel = 2.000 sehingga diperoleh thitung > ttabel (3.498 > 2.000). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diberi metode *Creative Problem Solving Model Treffinger* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Perakitan Komputer siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Rao Selatan.

Disimpulkan dari hasil rata-rata yang menunjukkan adanya selisih nilai hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran *Creative Problem Solving Model Treffinger* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer dari segi kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [2] Anas Sudijono. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3] Budiana, dkk. 2013. *Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Malang.
- [4] Dwi Retnowati dan Budi Murtiyasa. 2012. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Menggunakan Model Pembelajaran Treffinger Siswa Kelas X 2 Semester 2 SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013*. Penelitian Tindakan Kelas. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [5] Dwi Sulistyaningsih dan Iswahyudi Joko. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Metode Pembelajaran Jigsaw Berbantuan CD Pembelajaran Materi Ekponen Kelas X*. Jurnal. Universitas Muhammadiyah Semarang.
- [6] Eko Putro, Widiyoko. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [7] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- [8] Kamsinah. 2008. *Metode dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal. Makasar: UIN Makasar
- [9] Mariana. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS SDN 002 Guntung Kota Dumai*. Jurnal. Riau: Universitas Riau.
- [10] Muhammad Hakiki, dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Kasus Kelas XII SMA Negeri 3 Padang)*. RISTEKDIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling.
- [11] Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [12] Muhammad Thobroni. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- [13] D Nugraha. (2009). *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Skripsi. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia
- [14] Puput Alfrianti. 2014. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Treffinger Berbantuan Media Powerpoint pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- [15] Riduwan. 2013. *Belajar Murah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- [16] Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [17] Sujarwo. 2010. *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar*. Jurnal. Medan: UMN Al-Washliyah.
- [18] Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- [19] Udin S Winataputra. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.