
Pengembangan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS), Agar Dapat Melihat Peningkatan Kreatifitas Belajar Siswa

Neng Anisa Candrawulan¹, Erliany Syaodih², Popon Mariam³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana

Article Info

Keywords

Model creative problem solving, kreatifitas belajar siswa

Abstract

Kreatifitas belajar siswa sangatlah diperlukan dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang tepat dalam mencapai hasil belajar yang baik. Namun pada umumnya kreatifitas belajar siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengembangan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS), agar dapat melihat peningkatan kreatifitas belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang melakukan uji coba terbatas pada kelas XI Ruminansia A SMK Peternakan Negeri Lembang dan uji coba luas pada kelas XI Pemasaran 3 SMK 1 Bandung pada mata pelajaran kewirausahaan. Berdasarkan hasil penelitian ini terlihat bahwa pengembangan model pembelajaran CPS telah tercapai dengan cukup baik berdasarkan hasil pengolahan observasi sebesar 75,42%. Melihat bahwa model pembelajaran CPS memberikan kontribusi dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam mata pelajaran kewirausahaan, maka penulis menyarankan untuk mengembangkan model pembelajaran CPS pada bahasan selanjutnya maupun pada mata pelajaran lain.

Correspondence Author

²erliansyaodih15104@gmail.com,

³poponmariam1974@yahoo.com

How to Cite

Candrawulan, N.A., Syaodih, E., Mariam, Popon. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS), Agar Dapat Melihat Peningkatan Kreatifitas Belajar Siswa. Educare, Vol. 11, No. 2, Des. 2013, 1-9.

PENDAHULUAN

Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) itu sendiri yaitu menyiapkan siswa agar memiliki kepribadian yang bermoral dan beretika sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup dan memiliki keahlian yang ada di bidangnya, menyiapkan siswa agar mampu menguasai dan mengikuti perkembangan teknologi, menyiapkan siswa menjadi tenaga kerja yang terampil produktif.

Kenyataan saat melakukan penelitian di SMK Peternakan Negeri Lembang Kelas XI, peneliti menemukan fakta dan gejala bahwa masih banyak siswa yang belum bisa belajar secara kreatif dalam menyelesaikan masalah karena belum bisa mengasah dengan baik kemampuan dan bakat yang mereka miliki, selain itu juga gaya belajar guru yang masih lebih dominan dibanding siswa saat di kelas mempengaruhi tingkat kreativitas belajar siswa dan dalam mengimplementasikan kemampuannya masih terhambat oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal sehingga untuk memecahkan suatu masalah masih membutuhkan perhatian dan arahan yang intensif dari guru.

Salah satu penyebab masih rendahnya kreatifitas belajar siswa adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru masih dengan metode konvensional padahal metode itu masih belum cukup meskipun kebanyakan siswa cukup bisa menguasai materi tapi tidak membuat keinginan siswa untuk lebih kreatif lagi dalam belajar karena guru lebih banyak berperan dan siswa kurang bisa mengekspose kemampuan yang dimilikinya.

Selama pelajaran berlangsung guru sulit menentukan tingkah laku mana yang berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, misalnya gaya mengajar mana yang memberi kesan positif pada diri siswa selama ini, strategi mana yang dapat membantu kejelasan konsep selama ini, metode dan model pembelajaran mana yang tepat untuk dipakai dalam menyajikan suatu pembelajaran sehingga dapat membantu

siswa kreatif dalam belajar. Pada saat proses belajar-mengajar berlangsung di kelas terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang beraneka ragam, dan itu mengakibatkan terbatasnya waktu guru untuk mengontrol bagaimana pengaruh tingkah lakunya terhadap kreatifitas belajar siswa.

Model pembelajaran akan menentukan terjadinya proses belajar mengajar yang selanjutnya menentukan hasil belajar. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar tergantung pada pendekatan, metode, serta teknik mengajar yang dilakukan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti berupaya mengembangkan model pembelajaran creative problem solving yang diharapkan dapat membantu siswa menjadi kreatif dalam belajar dengan indikator siswa dapat memperoleh dan meningkatkan kemampuan: kelancaran (Fluency), keluwesan (Flexibility), keaslian (Orisinalitas), penguraian (Elaboration) dan perumusan kembali (Redefinition) karena Kreatifitas terkait langsung dengan produktivitas dan merupakan bagian esensial dalam pemecahan masalah.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu "pengembangan model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa".

KAJIAN LITERATUR

Konsep Creative Problem Solving (CPS) Menurut Haerul (2010: 11) Model Creative Problem Solving pertama kali diperkenalkan oleh Alex Osborn, seorang Creator Of Brainstorming, pendiri dari The Creative Education Foundation (CEF) dan Co-Founder of a Highly Successful New York Advertising Agency. Pada tahun 1950-an, Alex Osborn dan Sidney Parnes (SUNY College at Buffalo) bekerja sama melakukan penelitian lebih mendalam untuk menyempurnakan model ini, sehingga model Creative Problem Solving ini dikenal

juga dengan nama The Osborne-Parnes Creative Problem Solving Models. Pada awalnya, model ini banyak dipergunakan di perusahaan-perusahaan dengan tujuan agar para karyawan yang bekerja dalam perusahaan tersebut memiliki kreativitas yang tinggi, baik dalam melaksanakan setiap tanggung jawab pekerjaannya maupun dalam upaya membantu memecahkan setiap persoalan yang terjadi di perusahaan. Namun pada perkembangan selanjutnya, model ini juga banyak diterapkan pada dunia pendidikan. Karen (2004:1) menjelaskan bahwa model Creative Problem Solving merupakan model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan dalam pemecahan masalah dan diikuti dengan penguatan kreativitas. Ketika dihadapkan pada suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah dengan memilih dan mengembangkan ide serta gagasannya. Menurut Pepkin (dalam Muslich, 2011:221) Model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan/permasalahan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. CPS menurut Treffinger (dalam Daties Mariana, 2010:52) Creative Problem solving is a framework which can be used by individuals of groups to formulate problems, opportunities, or challenges; generate and analyze many varied, and novel options; and plan for effective implementation of new solution or courses of action. Artinya CPS adalah sebuah ketenaran kerja yang dapat digunakan oleh individu kelompok untuk merumuskan masalah, kesempatan, atau tantangan; menghasilkan dan menganalisis

pilihan bervariasi, dan novel banyak, dan rencana pelaksanaan yang efektif dari solusi baru atau program tindakan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving adalah model pembelajaran yang berpusat dalam peningkatan kemampuan memecahkan masalah dengan penguatan kreatifitas karena dalam model pembelajaran ini pengalaman sebelumnya dalam menyelesaikan suatu masalah merupakan faktor yang penting dalam menyelesaikan masalah baru yang berbeda secara terampil.

Karakteristik Creative Problem Solving (CSP) Berpikir divergen memfasilitasi menghasilkan ide atau solusi kreatif dalam proses CPS sedangkan berpikir konvergen adalah keterampilan untuk menghasilkan solusi atau ide yang paling menjanjikan untuk eksplorasi lebih lanjut. Model CPS dipahami sebagai metodologi terstruktur untuk meningkatkan pemikiran kreatif dari individu-individu dan kelompok belajar. Menurut Cheolil Lim (dalam Prayogo Kusdiyanto, 2011:14) Model CPS adalah salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik utamanya adalah penggunaan berulang-ulang berpikir divergen dan konvergen dalam setiap langkahnya yang membentuk sistem yang dinamis dan fleksibel untuk program pemecahan masalah. Sedangkan menurut Puccio (dalam Prayogo Kusdiyanto, 2011:13) model CPS menekankan keseimbangan antara pemikiran divergen dan konvergen dalam setiap langkah dari setiap pemecahan masalah.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah pembelajaran Creative Problem Solving yang digunakan adalah langkah-langkah yang dikembangkan Treffinger (dalam Prayogo Kusdiyanto, 2011:15) yang mengusulkan model CPS dengan tiga komponen proses yaitu: (1) memahami tantangan (2) menghasilkan ide, dan (3) menyiapkan aksi. Pengertian Kreatifitas

Menurut Utami Munandar (2002: 25)

keaktifitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Endyah Murniati (2012: 11) kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreatifitas penulis mengambil kesimpulan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berasal dari kombinasi hal-hal yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru.

Indikator kreatifitas, Menurut Guilford (dalam Utami Munandar, 2002: 27) ada empat sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu:

- a. Kelancaran (fluency), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
- b. Keluwesan (flexibility), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam pemecahan terhadap masalah
- c. Keaslian (originality), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli, tidak klise
- d. Peguraian (elaboration), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Metode R&D menurut Sugiono (2012: 407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat

menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Nana Syaodih (2009:167) dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode: Deskriptif, Evaluatif, dan Eksperimental Metode penelitian deskriptif, digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup: (1) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan, (2) kondisi pihak pengguna, seperti sekolah, guru, kepala sekolah, siswa serta pengguna lainnya, (3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana-prasarana, biaya, pengelolaan, dan lingkungan.

Tahapan-tahapan yang dapat dilakukan dalam pengembangan sebuah produk berdasarkan model Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Walter R. Borg & Meredith Damien Gall (dalam Zakaria, 2009: 67-70) terdiri dari sepuluh langkah. Sepuluh langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (research and information collecting); termasuk didalamnya review, literatur, observasi kelas dan persiapan laporan.
2. Perencanaan (Planning) adalah tahap menyusun rencana dan prosedur yang akan ditempuh dalam penelitian, meliputi penetapan tujuan, penyusunan langkah-langkah penelitian, uji kelayakan dalam skala kecil atau uji coba terbatas pengembangan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk mencapai ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.
3. Mengembangkan bentuk model awal

- (Develop preliminary form of Product); mengembangkan bentuk awal yang dimaksud adalah menyusun Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada mata pelajaran Ekonomi yang termasuk di dalamnya mempersiapkan materi belajar, buku-buku yang digunakan, media dan evaluasi.
4. Uji coba model awal (preliminary field testing), uji coba ini melibatkan sekolah dan subjek dalam jumlah terbatas. Dalam hal ini dilakukan analisis data berdasarkan observasi, angket dan tes.
 5. Revisi Produk (main product revision); yaitu perbaikan dilakukan terhadap hasil uji coba pendahuluan mengenai implementasi pengembangan Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada mata pelajaran Ekonomi dimana hasilnya untuk bahan uji coba luas.
 6. Uji coba luas (main field testing); pada tahap uji coba luas ini melibatkan sekolah dan subjek dalam jumlah banyak. Data kuantitatif berupa pretest dan posttest dikumpulkan dan hasilnya di evaluasi sesuai dengan tujuan. Uji coba luas akan dilakukan di salah satu SMA.
 7. Perbaikan hasil uji coba lebih luas (operational product revision); perbaikan berdasarkan uji coba lebih luas yang dilakukan peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran ekonomi untuk menghasilkan bentuk model yang ideal.
 8. Uji coba operasional (operational field testing); yaitu uji coba model yang melibatkan lebih banyak sekolah dan subyek. Pada langkah ini dikumpulkan data dari angket, observasi dan wawancara untuk kemudian dianalisis.
 9. Perbaikan model akhir (final product revision) dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba model operasional dan uji coba lebih luas.
 10. Diseminasi dan distribusi (dissemination and distribution); yaitu penyebaran dan distribusi. Pada langkah ini dilakukan monitoring sebagai

kontrol terhadap kualitas.

Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan hasil informasi penelitian adalah Pedoman observasi. Data hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran dan aktivitas siswa diolah dalam bentuk persentase. Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Guttman dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dilakukan untuk menganalisis data secara deskriptif atau pemaparan, sesuai data yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

Dalam pengolahan analisis statistik, peneliti menggunakan software SPSS (Statistical Practice for Social Science) versi 17.0. Uji hipotesis ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan rata-rata antar variabel dengan menggunakan program SPSS 17.0 menggunakan Independent Sample T-Test dengan asumsi kedua varians homogen (equal varians assumed) yang dilakukan untuk mengetahui pengembangan Model Pembelajaran Creative Problem Solving dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa dilihat dari masing-masing indikatornya pada mata pelajaran Kewirausahaan, baik sebelum dan sesudah model ini dikembangkan. Untuk dua kelompok dengan varian yang sama (Equal Variance Assume), perhitungan t-test.

Perhitungan gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan kreatifitas belajar siswa. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi rata-rata (average normalized gain). Adapun rumus tersebut menurut Meltzer (dalam Ramdania, 2010: 56)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model pembelajaran Creative Problem Solving dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan langkah-langkah yang dikembangkan Treffingeret

yang dimodifikasi dan dikembangkan agar mendapatkan desain yang sesuai. Pengembangan dilakukan dengan menyisipkan konsep pembelajaran Time Token Arends pada saat pembelajaran.

Pengembangan model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam penelitian ini mempertimbangkan beberapa hal, yaitu:

Pertama, tujuan pembelajaran yang diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir siswa dalam hal ini kemampuan berpikir kreatif dimana berpikir kreatif diharapkan mampu membuat seseorang untuk terus mencoba sehingga dapat menemukan jawaban permasalahan yang dihadapinya meskipun mengalami kegagalan, atau menemukan jawaban dengan proses yang tidak biasa bahkan dapat memandang suatu permasalahan dengan berbagai alternatif jawaban. Cara berpikir seperti ini sering juga disebut berpikir divergen atau berpikir ke semua arah.

Kedua, kreatifitas belajar siswa pada penelitian ini terdiri dari empat indikator yang harus dipenuhi yaitu Kelancaran (fluency) yang merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, Keluwesan (flexibility) yang merupakan kemampuan untuk mengemukakan bermacam pemecahan terhadap masalah, Keaslian (originality) yang merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli serta Peguraian (elaboration) yang merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci .

Ketiga, karakteristik pembelajaran kewirausahaan meliputi konsep dan praktik dimana siswa dituntut harus lebih terampil dalam mengembangkan ide nya dengan memberikan contoh yang terkait dengan konsep dan mengembangkan keterampilan kognitifnya sehingga siswa mampu unggul dalam mempelajari teori maupun dalam pelaksanaan praktik.

Keempat, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa penggunaan metode

konvensional yang masih terfokus pada guru (teacher oriented) belum sepenuhnya mampu mengembangkan ide-ide yang bisa digali dalam pemahaman siswa.

Kelima, hasil observasi awal menunjukkan bahwa dalam penggunaan metode diskusi yang diselingi tanya-jawab memberikan pengaruh terhadap pola interaksi yang terjadi di kelas tetapi hanya sebatas bagi siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Keenam, pemahaman guru tentang berbagai variasi model pembelajaran masih terbatas. Sehingga dilapangan guru lebih sering menggunakan model konvensional daripada mengembangkan model yang bervariasi.

Implikasi kajian tersebut terhadap pengembangan model pembelajaran yaitu:

1. Tujuan pembelajaran harus mampu mengembangkan kreatifitas belajar siswa sesuai dengan indikator karena kreatifitas mempunyai peranan penting dalam perkembangan berpikir siswa.
2. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta harus memperhatikan karakteristik mata pelajaran.
3. Penggunaan model haruslah yang lebih beragam agar mampu mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang model pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, model pembelajaran ini dinilai cocok untuk dikembangkan dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa. Beberapa kelebihan dari model pembelajaran Creative Problem Solving yaitu melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berpikir dan bertindak kreatif, memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa

untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja.

Temuan dari pengembangan model pembelajaran creative problem solving ini adalah diperolehnya pengembangan model creative problem solving yang sesuai untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa. Pengembangan model CPS ini dinilai cocok karena pada saat penerapan model ini, siswa dilatih untuk mengembangkan potensi dan ide saat berdiskusi didalam kelas untuk menghindari beberapa siswa yang bisa mendominasi topik pembicaraan maka digunakan juga Time Token Arends sehingga semua siswa secara keseluruhan dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam menemukan ide dan pendapatnya.

Keefektifan model pembelajaran creative problem solving terhadap peningkatan kreatifitas belajar siswa. Berdasarkan hasil uji baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas menunjukkan bahwa model pembelajaran creative problem solving yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Data hasil pengujian model pembelajaran creative problem solving pada SMK Peternakan Negeri Lembang dengan jumlah siswa 30 orang menunjukkan bahwa rata-rata kreatifitas yang diperoleh pada uji coba 1, uji coba 2 dan uji coba 3, uji coba 4, uji coba 5 dan uji coba 6 mengalami peningkatan sehingga dapat dikatakan efektif.

Kreatifitas siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang menggunakan model CPS dengan yang menggunakan pembelajaran biasa terdapat perbedaan. Hal ini terbukti dari hasil uji dengan signifikansi kurang dari 0,05 selain itu terbukti dari hasil rata-rata uji gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,83% sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 0,67%. Maka dalam hal ini hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran

CPS dengan menggunakan model pembelajaran biasa.

Model pembelajaran Creative Problem Solving lebih efektif dalam upaya meningkatkan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dibandingkan dengan model pembelajaran biasa. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan Creative Problem Solving dengan menggunakan pembelajaran biasa dalam upaya meningkatkan kreatifitas belajar siswa. Faktor pendukung yang harus disiapkan untuk memaksimalkan kreatifitas siswa saat penggunaan model pembelajaran creative problem solving.

Pengembangan model pembelajaran creative problem solving menunjukkan adanya peningkatan kreatifitas belajar siswa dibandingkan dengan model yang lama adapun faktor pendukung yang harus diperhatikan saat penggunaan model pembelajaran creative problem solving yaitu:

Pertama, Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang harus disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa, dimana dalam mata pelajaran kewirausahaan diperlukan RPP yang mampu meningkatkan potensi dan kreatifitas belajar siswa.

Kedua, media pembelajaran yang kreatif akan memacu semangat siswa dalam pembelajaran karena media berfungsi mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Ketiga, sumber belajar atau bahan ajar yang seharusnya dapat membuat pembelajaran lebih bermakna karena banyak sumber belajar yang digunakan oleh guru pada umumnya hanya berupa buku paket.

Keempat, alokasi waktu yang harus efektif dan efisien sesuai yang telah ditetapkan dalam RPP karena kebanyakan guru menggunakan waktu untuk menyampaikan materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan kepada hasil penelitian dan analisis data yang telah dijelaskan bab IV

maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Langkah model pembelajaran Creative Problem Solving yang dikembangkan telah mampu: melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berpikir dan bertindak kreatif, memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
2. Berdasarkan uji coba terbatas maupun uji coba luas menunjukkan bahwa model pembelajaran creative problem solving yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Kreatifitas siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang menggunakan model CPS dengan yang menggunakan pembelajaran biasa terdapat perbedaan. Hal ini terbukti dari hasil uji dengan signifikansi kurang dari 0,05 selain itu terbukti dari hasil rata uji gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,83% sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 0,67%. Maka dalam hal ini hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran CPS dengan menggunakan model pembelajaran biasa. Data hasil pengujian model pembelajaran creative problem solving pada SMK Peternakan Negeri Lembang dengan jumlah siswa 30 orang menunjukkan bahwa rata-rata kreatifitas yang diperoleh pada uji coba 1, uji coba 2 dan uji coba 3, uji coba 4, uji coba 5 dan uji coba 6 mengalami peningkatan sehingga dapat dikatakan efektif.
3. Ada beberapa faktor pendukung yang harus diperhatikan saat penggunaan model pembelajaran creative problem solving yaitu: Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang harus

disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa, media pembelajaran yang kreatif, sumber belajar atau bahan ajar yang seharusnya dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan alokasi waktu yang harus efektif dan efisien sesuai.

REFERENSI

- Airasian. 2010. Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alma, Bucholi . 2011. Kewirausahaan Untuk Mahasiswa dan Umum. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Z. 2011. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Cahyono, A.N. 2007. Pengembangan Model Creative Problem Solving berbasis teknologi. Tersedia, <http://www.adi-negara.blogspot.com> [13 Juli2013].
- Depdiknas. 2003. Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Haerul. 2010. Pengaruh Model CPS Berbasis Kontekstual Terhadap Kompetensi Strategik Siswa SMP dalam Belajar Matematika. SKRIPSI: UPI. Bandung: tidak diterbitkan.
- Karen. 2004. Creative Problem Solving in Match. Tersedia, <http://www.uh.edu/honors-and-the-schools/houston-teachers-institutet/curriculum-units/pdf> [1 Juli 2013]
- Kusdiyanto,P. 2011. Model Pembelajaran Creatve Problem Solving untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Fludastatis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. TESIS: UPI. Bandung: tidak diterbitkan.
- Maraiana, D. 2010. Pengaruh Model Pembelajaran Cretive Problem Solving Terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. TESIS: UPI. Bandung: tidak diterbitkan.

- Masnur, Muslich. 2011. KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual Panduan bagi Guru, Kepsek, dan Pengawas Sekolah. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munandar, Utami. 2002. Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Murniati, E. 2012. Pendidikan dan Bimbingan Anak Kreatif. Yogyakarta: PT.Pustaka Insan Madani.
- Ramdania. 2010. Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. SKRIPSI: UPI . Bandung: tidak diterbitkan.
- Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran. Bandung: Rajawali Press
- Santoso, S. 2013. Menguasai SPSS 21 di Era Informasi. Jakarta: PT.Elexmedia Komputindo.
- Senjaya, W. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E dkk. 2001. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: IMSTP JICA.
- Syaodih, Nana. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Tejasutisna. 2009. Kewirausahaan Sekolah Menengah Kejuruan. Bandung: HUP.
- Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Tim Penyusun. 2011. Pedoman Penyusunan Skripsi. Bandung: FKIP UNLA.
- Wena, M. 2010. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Zakaria. 2009. Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Transaksi Keuangan. TESIS: UPI. Bandung: tidak diterbitkan.