

Pembelajaran Daring Dengan Penggunaan Model Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Bali Siswa

Online Learning Using Creative Problem Solving Models to Improve Students' Balinese Language Learning Achievement

Ni Ketut Suarningsih*

SMP Negeri 6 Denpasar, Bali, Indonesia

**Email Penulis korespondensi: niketutsuarningsih@gmail.com*

Abstrak

Perolehan data prestasi belajar Bahasa Bali yang rendah bagi siswa di kelas IX-6 di SMP Negeri 6 Denpasar menuntun peneliti untuk melakukan penelitian tindakan, mengingat penelitian dilakukan di kelas maka penelitian ini disebut penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar Bahasa Bali siswa. Dalam pelaksanaannya di lapangan, peneliti memberikan tahapan berupa siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi/pengumpulan data diakhiri dengan tahap refleksi yang termasuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh. Setelah data dikumpulkan melalui tes dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif diperoleh peningkatan hasil yang sesuai harapan tujuan penelitian ini. Data tersebut adalah peningkatan yang terjadi dari awal dimana siswa baru mampu mencapai ketuntasan belajar 36,11% dengan rata-rata kelas 79,81 dan pada siklus I telah meningkat ketuntasan belajar menjadi 77,27% dengan rata-rata kelas 84,89 dan pada siklus II sudah meningkat sesuai harapan yaitu ketuntasan mereka sudah mencapai 100% dengan rata-rata kelas 90,14. Sedangkan indikator keberhasilan penelitian pada siklus II membuat agar prosentase ketuntasan belajar mereka mencapai minimal 85% dengan rata-rata kelas 80,00. Sedangkan data yang diperoleh sudah melebihi indikator tersebut. Oleh karenanya peneliti berkesimpulan bahwa Pembelajaran Daring Dengan Penerapan Creative Problem Solving dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan belajar siswa.

Kata-Kata Kunci: Pembelajaran Daring; Model Pembelajaran Creative Problem Solving; Prestasi Belajar

Abstract

Acquisition of low Balinese learning achievement data for students in class IX-6 at SMP Negeri 6 Denpasar led researchers to conduct action research, considering that the research was conducted in class, this research was called classroom action research. This study aims to determine the increase in students' learning achievement in Balinese. In its implementation in the field, the researcher provides stages in the form of a cycle, each consisting of the planning stage, the implementation stage, the observation/data collection stage ending with a reflection stage which includes analyzing the data that has been obtained. After the data is collected through tests and analyzed using analysis descriptively obtained increased results in accordance with the expectations of the purpose of this study. The data is an increase that occurred from the beginning where new students were able to achieve learning completeness of 36.11% with a class average of 79.81 and in cycle I had increased learning completeness to 77.27% with a class average of 84.89 and in cycle II has increased as expected, namely their completeness has reached 100% with a class average of 90.14. While the indicators of research success in cycle II make the percentage of their learning completeness reach at least 85% with a class average of 80.00. While the data obtained has exceeded these indicators. Therefore the researchers concluded that online learning with the application of creative problem solving in the teaching and learning process can increase student learning.

Keywords: Online Learning; Creative Problem Solving Learning Model; Learning achievement

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jaringan sosial menggunakan smartphone, komputer dan laptop. Menurut Damyati (2017) menyatakan bahwa pembelajaran daring

atau yang dikenal dengan istilah e-learning merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh. Proses pendidikan pada hakikatnya berfokus pada proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik bersama pendidik untuk membantu peserta didik dalam melakukan perubahan menuju yang lebih baik.

Menurut Syaiful Sagala (61: 2009) pembelajaran adalah “membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Mengajar dilakukan guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus mampu membimbing siswa dalam berbagai situasi kondisi, dan strategi pembelajaran yang menarik dan tepat, agar kemampuan siswa dapat berkembang dengan sebaik mungkin, terutama pada saat pembelajaran daring yang mungkin pelaksanaan pembelajarannya tidak begitu efektif.

Dengan adanya teknologi ini, maka guru di tuntut untuk mampu menggunakan teknologi tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga pembelajaran di era digital ini dapat menjadi lebih aktif. Kelebihan pembelajaran daring ini adalah waktu belajar lebih fleksibel dan relatif lebih efisien. Dimana bagi mereka yang bertempat tinggal jauh dapat lebih mudah mengaksesnya. Pembelajaran daring ini juga sudah merubah peranan siswa yang tadinya pasif menjadi aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut menuntut guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam penggunaan teknologi agar selalu melakukan pengembangan dan pembaharuan dalam pembelajaran.

Ali Idrus menyatakan untuk menghadapi tantangan zaman dengan kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan yang serba cepat dibutuhkan guru profesional yang intelektual dan bermoral. Hal itu sesuai dengan pendapat Giroux (1988) yang disampaikannya bahwa sosok guru yang mampu memunculkan inovasi dalam pendidikan adalah guru yang menurutnya mau terus berkembang dan belajar seumur hidup, tidak pernah puas dengan apa yang dimengerti, mau membawa perubahan, berpikir kritis, rasional bebas mengembangkan pikiran, reflektif, berani membela kebenaran dan keadilan. Dan tidak dibutuhkan guru yang hanya mempertahankan status quo-nya dan menjalankan tugasnya seperti tukang (Idrus, 2009: 157).

Menyadari permasalahan yang sedang dihadapi, untuk mendukung semua yang telah dijelaskan di atas. Guru selaku peneliti yang bertugas di SMP Negeri 6 Denpasar mencoba melakukan koreksi dan refleksi atas hasil belajar awal siswa kelas IX-6 semester I Tahun pelajaran 2021/2022 yang ditemukan pada saat observasi. Rata-rata nilai mata pelajaran Bahasa Bali siswa yang diperoleh hanya mencapai 79,81 dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 36,11%. Nilai tersebut ternyata masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 85,00.

Pengamatan dan perenungan kembali jalannya proses pembelajaran yang telah dilakukan membuahkan kesimpulan beberapa faktor yang penyebabnya adalah (a) kurang seriusnya guru dalam melakukan persiapan untuk memulai proses pembelajaran; (b) kurangnya daya dukung berupa media/sumber belajar yang dimanfaatkan guru saat pelaksanaan pembelajaran, dan (c) kurangnya daya kreativitas siswa akibat waktu belajar banyak dikuasai guru sehingga ketika usai proses pembelajaran pengetahuan dan pemahaman yang harusnya dikuasai siswa belum tercapai.

Mempertimbangkan kondisi tersebut, guru melakukan konsultasi dengan beberapa teman sejawat dan ditemukan solusi yang menurut pertimbangan guru akan mampu menuntaskan permasalahan yang sedang dihadapi. Solusi tersebut adalah mengupayakan model pembelajaran berbasis masalah untuk melatih siswa agar dapat

berpikir kreatif dan kritis menghadapi masalah. Dukungan yang disiapkan guru untuk mewujudkan hal itu dengan mengupayakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan konsentrasi mereka untuk belajar. Hal itu dilakukan mempertimbangkan apa yang disampaikan Darmawan (2009: 66) yang mengkaji tentang media, model pembelajaran, dan perilaku belajar peserta didik, dengan pernyataan bahwa peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengemas informasi pembelajaran akan memperkuat stimulus dalam proses pembelajaran. Dengan stimulus ini pembelajar akan mampu mengoptimalkan perilaku belajarnya.

Itu berarti, kuatnya stimulus yang diberikan guru berpengaruh sangat besar untuk memunculkan minat, motivasi, konsentrasi dan semangat belajar siswa. Dewasa ini, stimulus terkuat yang mampu mempengaruhi semua orang adalah multimedia komputer/laptop. Manfaat penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran juga diungkapkan Schramm (1984) mengemukakan bahwa komputer memiliki kemampuan yang luar biasa dibandingkan media lainnya, dan aplikasi software pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) dimana di dalamnya telah disiapkan untuk tujuan pembelajaran tertentu. Arsyad (2006) menyebutnya sebagai media mutakhir berbasis komputer yang diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih "hidup" dan melibatkan interaktifitas siswa (Buchori, 2012).

Dasar kajian inilah yang kemudian dijadikan landasan guru untuk melakukan pembuktian sendiri dalam proses pembelajaran yang dilakukan, sejauh mana model pembelajaran yang dilaksanakan secara kreatif dengan media pembelajaran yang bertumpu pada kemajuan teknologi informasi dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Bali siswa.

Sehubungan dengan ketentuan penyusunan rumusan masalah yang pada dasarnya merupakan suatu pertanyaan dari kenyataan yang ada dan harapan yang diinginkan, maka masalah yang dapat peneliti rumuskan untuk penelitian ini adalah: Apakah pembelajaran daring dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Bali siswa kelas IX-6 semester I SMP Negeri 6 Denpasar tahun pelajaran 2021/2022?

Tujuan penelitian merupakan landasan yang kuat dalam melanjutkan sebuah karya tulis ilmiah. Berdasarkan rumusan yang telah dibuat maka tujuannya dapat disampaikan yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Bali siswa kelas IX-6 semester I SMP Negeri 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022 melalui pembelajaran daring dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran. Manfaat penelitian tindakan kelas adalah:

1. Bagi guru Bahasa Bali, dapat digunakan sebagai masukan dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami siswa khususnya guru mata pelajaran.
2. Bagi siswa, terutama sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik, kreatif, aktif, efektif dalam pembelajaran Bahasa Bali.
3. Bagi sekolah, dengan diterapkannya model-model pembelajaran yang baru yang dilaksanakan guru, secara tidak sadar peningkatan mutu pendidikan secara optimal akan lebih baik.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Trianto dalam Pane & Dasopang (2017:338) menjelaskan tentang pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan Hamalik dalam Fakhruddin (2018: 86) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas, audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yaitu untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi pengetahuan melalui interaksi dari guru kepada peserta didik, juga merupakan suatu proses memberikan bimbingan yang terencana serta mengkondisikan atau merangsang peserta didik agar dapat belajar dengan baik, dan kegiatan pembelajaran dapat ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu guru kepada peserta didik atau peserta didik kepada guru secara pedagogi. Selain itu guru juga harus menyiapkan pembelajaran secara inovatif yang mampu merangsang siswa untuk semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan. Pembelajaran juga merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya berisi pemberian materi pembelajaran, informasi pengetahuan, kegiatan membimbing siswa, serta pemberian rangsangan agar siswa dapat termotivasi sampai akhirnya mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015:1) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorne dalam Kuntarto (2017:102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas Virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online”. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015:338) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018:27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”. Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah

proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau e-learning merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan face to face tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

Tung dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019:154) menyebutkan karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

- 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia.
- 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video conferencing, chats rooms, atau discussion forums.
- 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya.
- 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar.
- 5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui.
- 6) Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator.
- 7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal.
- 8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet

Selain itu Rusma dalam Herayanti, Fuadunnazmi, & Habibi (2017:211) mengatakan bahwa karaktersitik dalam pembelajaran elearning antara lain:

- 1) Interactivity (interaktivitas)
- 2) Independency (kemandirian)
- 3) Accessibility (aksesibilitas)
- 4) Enrichment (pengayaan).

Pembelajaran daring harus dilakukan sesuai dengan tata cara pembelajaran jarak jauh. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) nomor 109 tahun 2013 ciri-ciri dari pembelajaran daring adalah:

- 1) Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
- 2) Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (e-learning), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.

- 3) Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.
- 5) Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi dan waktu penyelesaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, serta masa evaluasi hasil belajar.

Dari penejelasan tentang karakteristik/ciri dari pembelajaran daring maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ciri pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan media elektronik, pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan internet, pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun serta pembelajaran daring bersifat terbuka.

Bilfaqih dan Qomarudin (2105:4) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Selain itu Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019:154) terdiri atas 4 hal, yaitu:

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (enhance interactivity).
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility).
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience).
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities)

Adapun manfaat e-learning menurut Hadisi dan Muna (2015:127) adalah:

- 1) Adanya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.
- 2) Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Artinya, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari proses pembelajaran daring diantaranya yaitu adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang mampu meningkatkan mutu pendidikan serta mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan interaksi, mempermudah proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun selain itu mudahnya mengakses materi pembelajaran dan mampu menjangkau peserta didik dengan cakupan yang luas.

Kelebihan pembelajaran daring/e-learning menurut Hadisi dan Muna (2015:130) adalah:

- a) Biaya, e-learning mampu mengurangi biaya pelatihan. Pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.
- b) Fleksibilitas waktu e-learning membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.
- c) Fleksibilitas tempat e-learning membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan Internet.
- d) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran e-learning dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.
- e) Efektivitas pengajaran e-learning merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya juga didesain dengan instructional design mutakhir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.
- f) Ketersediaan On-demand E-Learning dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

Adapun kelebihan pembelajaran daring/e-learning menurut Seno & Zainal (2019:183) adalah:

- a) Proses log-in yang sederhana memudahkan siswa dalam memulai pembelajaran berbasis e-learning.
- b) Materi yang ada di e-learning telah disediakan sehingga mudah diakses oleh pengguna.
- c) Proses pengumpulan tugas dan pengerjaan tugas dilakukan secara online melalui google docs ataupun form sehingga efektif untuk dilakukan dan dapat menghemat biaya.
- d) Pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Sedangkan kelebihan pembelajaran daring menurut Hendri (2014:24) diantaranya adalah:

- a) Menghemat waktu proses belajar mengajar
- b) Mengurangi biaya perjalanan
- c) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku)
- d) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas
- e) Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Kekurangan pembelajaran daring/e-learning menurut Hadisi dan Muna (2015:131) antara lain:

- a) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri yang mengakibatkan keterlambatan terbentuknya values dalam proses belajar-mengajar.
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
- c) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- d) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- e) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).

Adapun kekurangan pembelajaran daring/e-learning menurut Seno & Zainal (2019:183) antara lain:

- a) Tampilan halaman login yang masih membutuhkan petunjuk lebih dalam.

- b) Materi yang diberikan kurang luas dan disajikan dalam bentuk Bahasa Inggris sehingga merepotkan dalam mempelajarinya.
- c) Adanya pengumpulan tugas yang tidak terjadwal serta tidak adanya pengawasan secara langsung atau face to face dalam pengerjaan tugas yang membuat pengumpulan tugas menjadi molor.
- d) Materi pembelajaran menjadi kurang dimengerti saat pembelajaran tidak ditunjang dengan penjelasan dari guru secara langsung.

Sedangkan kekurangan pembelajaran daring/e-learning menurut Munir dalam Sari (2015:28) adalah:

- a) Penggunaan e-learning sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan guru terpisah secara fisik, demikian juga antara peserta didik satu dengan lainnya, yang mengakibatkan tidak adanya interaksi secara langsung antara pengajar dan peserta didik. Kurangnya interaksi ini dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (value), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.
- c) Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- d) Pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis TIK. Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
- e) Proses pembelajaran melalui e-learning menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pengajar. Jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.
- f) Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet. g) Jika tidak menggunakan perangkat lunak sumber terbuka, bisa mendapatkan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya relatif mahal.
- g) Kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal. Dari penjelasan di atas maka kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring atau e-learning yaitu mempermudah proses pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, mudahnya mengakses materi, melatih pembelajar lebih mandiri, serta pengumpulan tugas secara online. Tetapi ada juga kekurangan dari pembelajaran daring/e-learning yaitu tidak adanya pengawasan karena pembelajaran dilaksanakan secara face to face, jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya pemahaman terhadap materi, serta pengumpulan tugas yang tidak terjadwalkan.

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu

pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir (Pepkin, 2004:1). Adapun proses dari model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*), terdiri atas klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan, dan implementasi. Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah, diharapkan dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran CPS ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi siswa dalam mempelajari setiap materi pelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya (Supardi dan Putri, 2010).

Model *Creative Problem Solving* (CPS) pertamakali dikembangkan oleh Alex Osborn pendiri *The Creative Education Foundation* (CEF) dan *co-founder of highly successful New York Advertising Agency*. Pada tahun 1950-an Sidney Parnes bekerjasama dengan Alex Osborn melakukan penelitian untuk menyempurnakan model ini. Sehingga model *Creative Problem Solving* ini juga dikenal dengan nama *The Osborn-parnes Creative Problem Solving Models*. Pada awalnya model ini digunakan oleh perusahaan-perusahaan dengan tujuan agar para karyawan memiliki kreativitas yang tinggi dalam setiap tanggungjawab pekerjaannya, namun pada perkembangan selanjutnya model ini juga diterapkan pada dunia pendidikan.

Heller, Keith dan Andreson (dalam Wardani, 2011: 60) menyebutkan bahwa langkah-langkah dalam memecahkan masalah adalah: 1) visualisasi masalah yaitu dengan mengidentifikasi pendekatan umum terhadap masalah, yakni konsep dan prinsip fisika yang paling tepat untuk masalah tersebut, 2) mendeskripsikan masalah dan deskripsi fisika yaitu dengan menandai secara simbolik variabel yang diketahui dan tidak diketahui yang kemudian menyatakan prinsip dan hubungan kuantitatif yang bersifat umum, 3) merencanakan solusi yang melibatkan siswa menterjemahkan deskripsi fisika ke dalam representasi matematis yang tepat, 4) menyelesaikan rencana yakni siswa diharapkan dapat menghitung variabel target dengan mensubstitusikan nilai yang diberikan, 5) menilai atau mengevaluasi jawaban yaitu siswa hendaknya menanyakan kembali apakah jawaban diperoleh sudah benar dan lengkap. Pelaksanaan pembelajaran ini haruslah didukung dengan segala sesuatu yang menyentuh kebutuhan siswa untuk dapat menggali berbagai informasi yang sesuai dan diperlukan dalam memecahkan masalah, misalnya laboratorium, perpustakaan, LKS dan media pembelajaran yang relevan. Melalui langkah pembelajaran yang diungkapkan di atas, siswa dilatih mengembangkan kompetensi penalaran sehingga daya nalar dan kreativitas berpikir dapat berkembang yang pada akhirnya mereka berlatih berfikir secara logis, kritis dan kreatif.

Cholis (2002) dalam Dyah Retno Kusuma Wardani (2011: 58) menyebutkan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pemecahan masalah yakni: 1) menentukan permasalahan yang akan disajikan disesuaikan dengan materi, 2) masalah yang disajikan harus mampu mendorong siswa berpikir dari berbagai sudut pandang yang berbeda, 3) masalah harus disesuaikan dengan dengan tingkat kemampuan siswa, 4) masalah harus jelas, 5) masalah dikaitkan dengan dunia nyata dan cukup menarik siswa.

M. Nur (2003) mengatakan bahwa ciri kelas yang melaksanakan pembelajaran adalah: 1) siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran, 2) siswa belajar dari temannya melalui kerja kelompok, diskusi, saling mengoreksi, 3) pembelajaran menekankan pada masalah bersifat terbuka, 4) perilaku siswa dibangun atas kesadaran diri dan hadiah

untuk perilaku baik adalah kepuasan diri, 5) siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis dan kreatif terlibat penuh dan ikut bertanggung jawab dalam mengayakan terjadinya proses pembelajaran yang efektif, 6) penghargaan terhadap pengakuan siswa sangat diharapkan.

Langkah-langkah dalam CPS menurut William E. Mitchell dan Thomas F. Kowalik (Rahman, 2009:10) adalah:

- a. *Mess-finding* (menemukan masalah yang dirasakan sebagai pengganggu)
Tahap pertama, merupakan suatu usaha untuk mengidentifikasi situasi yang dirasakan mengganggu.
- b. *Fact-finding* (menemukan fakta)
Tahap kedua, mendaftar semua fakta yang diketahui yang berhubungan dengan situasi tersebut, yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi informasi yang tidak diketahui tetapi esensial pada situasi yang sedang diidentifikasi dan dicari.
- c. *Problem-finding* (menemukan masalah)
Pada tahap menemukan masalah, diupayakan mengidentifikasi semua kemungkinan pernyataan masalah dan kemudian memilih yang paling penting atau yang mendasari masalah.
- d. *Idea-finding*
Pada tahap ini diupayakan untuk menemukan sejumlah ide atau gagasan yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah.
- e. *Solution-finding*
Pada tahap penemuan solusi, ide-ide atau gagasan-gagasan pemecahan masalah diseleksi, untuk menemukan ide yang paling tepat untuk memecahkan masalah.
- f. *Acceptance-finding*
Berusaha untuk memperoleh penerimaan atas solusi masalah, menyusun rencana tindakan dan mengimplementasikan solusi tersebut.

Proses pembelajaran dengan model pembelajaran CPS menurut Pepkin (Dewi, 2008:30) terdiri dari langkah-langkah:

- a. Klarifikasi Masalah
Klasifikasi masalah meliputi penjelasan mengenai masalah yang diajukan kepada siswa, agar siswa memahami penyelesaian seperti apa yang diharapkan.
- b. Pengungkapan Pendapat
Pada tahap ini siswa diberi kebebasan untuk mengungkapkan pendapat tentang bagaimana macam strategi penyelesaian masalah. Dari setiap ide yang diungkapkan, siswa mampu untuk memberikan alasan.
- c. Evaluasi dan Pemilihan
Pada tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah
- d. Implementasi (penguatan)
Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Selain itu, pada tahapan implementasi, siswa diberi permasalahan baru agar dapat memperkuat pengetahuan yang telah diperolehnya.

Prestasi belajar berasal dari kata “prestasi” dan “belajar”. Prestasi berarti hasil yang telah dicapai sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian/ilmu (Depdiknas, 2011: 4). Beberapa ahli yaitu Masrun dan Martaniah (1977), Haditono (1985), Suryabrata (1993), mempunyai kesamaan dalam mengartikan prestasi belajar, yaitu hasil kecakapan atau kemampuan individu untuk menguasai sejumlah materi

tertentu, program pelajaran yang diajarkan atau dipelajari, melalui usaha yang dilakukannya dalam proses belajar.

Menurut Sardiman (2011: 20), belajar akan lebih baik apabila subyek belajar mengalami atau melakukannya, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Belajar juga dapat diartikan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang sebagian bertujuan untuk membentuk kepribadian seutuhnya. Menurut Ngalim Purwanto (1990: 85), belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata, proses itu terjadi di dalam diri seseorang yang mengalami belajar. Menurut Sugihartono (2007: 74), merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dalam lingkungannya.

W.S. Winkel prestasi belajar adalah keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu. Dalam pembahasan sebelumnya telah dibicarakan bahwa prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan prestasi siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Ini berarti prestasi belajar tidak akan bisa diketahui tanpa dilakukan penilaian atas hasil aktivitas belajar siswa. Fungsi prestasi belajar bukan saja untuk mengetahui sejauhmana kemajuan siswa setelah menyelesaikan suatu aktivitas, tetapi yang lebih penting adalah sebagai alat untuk memotivasi setiap siswa agar lebih giat belajar, baik secara individu maupun kelompok. Dalam pembahasan ini akan dibicarakan mengenai prestasi belajar sebagai hasil penilaian dan pada pembahasan berikutnya akan dibicarakan pula prestasi belajar sebagai alat motivasi. Prestasi belajar sebagai hasil penilaian sudah dipahami. Namun demikian untuk mendapatkan pemahaman, perlu juga diketahui, bahwa penilaian adalah sebagai aktivitas dalam menentukan rendahnya prestasi belajar itu sendiri.

Abdullah (dalam Mamik Suratmi, 1994: 22), mengatakan bahwa fungsi prestasi belajar adalah: (a) sebagai indikator dan kuantitas pengetahuan yang telah dimiliki oleh pelajar, (b) sebagai lambang pemenuhan keingintahuan, (c) informasi tentang prestasi belajar dapat menjadi perangsang untuk peningkatan ilmu pengetahuan dan (d) sebagai indikator daya serap dan kecerdasan murid.

Bila kita coba lihat lebih dalam dari pendapat di atas, maka prestasi belajar dipengaruhi banyak faktor. Faktor-faktor dari diri pembelajar sendiri atau faktor dalam diri siswa dan faktor luar. Faktor dalam diri siswa seperti IQ, motivasi, etos belajar, bakat, keuletan, dan lain-lain sangat berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Menurut Slameto (1995 : 2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara sederhana dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh pendapat di atas, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Sedangkan menurut Nurkencana (1986 : 62) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh siswa berupa nilai mata pelajaran. Ditambahkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan siswa

untuk mengetahui kemampuan yang diperolehnya dari suatu kegiatan yang disebut belajar.

METODE PENELITIAN

Yang digunakan sebagai tempat diadakan pelatihan tindakan kelas adalah SMP Negeri 6 Denpasar yang berlokasi di Jalan Gurita Sasetan, Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Sekolah ini lingkungannya bersih, aman, nyaman dan lestari. Penentuan subjek penelitian ini terfokus pada adanya sebuah peningkatan dari prestasi belajar Bahasa Bali yang rendah sebelumnya untuk bisa ditingkatkan dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini mempergunakan subjek siswa kelas IX-6 sebanyak 36 orang siswa. Objek penelitian adalah peningkatan prestasi belajar Bahasa Bali siswa kelas IX-6 semester I SMP Negeri 6 Denpasar tahun pelajaran 2021/2022 dengan pembelajaran daring dengan penerapan model *creative problem solving*. Bulan mulainya penelitian ini adalah Juli dan berakhirnya di bulan Nopember tahun 2021. Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pelaksanaan tindakan didapat peneliti melalui tes prestasi belajar. Secara garis besar, teknik analisis data dapat dilakukan melalui dua cara, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Sehubungan dengan data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini berbentuk angka maka analisisnya dilakukan secara kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan secara statistik sederhana dengan melakukan penyajian data, menghitung mean, median, modus, serta melakukan penggambaran secara rinci dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan grafik. Data yang diperoleh kemudian dideskripsikan untuk mendapatkan gambaran hasil penelitian yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan hasil dari penilaian yang telah dilakukan dapat diberi deskripsi: dari 36 orang siswa ada 19 (52,78%) siswa yang memperoleh penilaian sesuai KKM dimana mereka sudah mampu menerima ilmu yang diberikan guru dengan baik. Ada 7 (19,44%) yang memperoleh penilaian diatas KKM yang artinya mereka sudah mampu menerpa ilmu dengan sangat baik walaupun demikian masih ada 10 orang (27,78%) yang belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa perolehan perkembangan siswa belum sesuai indikator keberhasilan penelitian. Analisis kuantitatifnya menggunakan data yang diperoleh adalah dalam bentuk angka sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean) dihitung dengan membagi nilai keseluruhan siswa dengan jumlah siswa, sehingga pada siklus I diperoleh rata-rata 3.056 dibagi 36 menjadi 84,89.
2. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang ditengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 85,00.
3. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah diascending/diurut. Angka tersebut adalah: 85,00.
 1. Banyak kelas (K) $= 1 + 3,3 \times \text{Log} (N)$
 $= 1 + 3,3 \times \log 36$
 $= 1 + (3,3 \times 1,56)$
 $= 1 + 5,15 = 6,15 \rightarrow 6$
 2. Rentang kelas (r) = skor maksimum – skor minimum

$$= 95 - 80$$

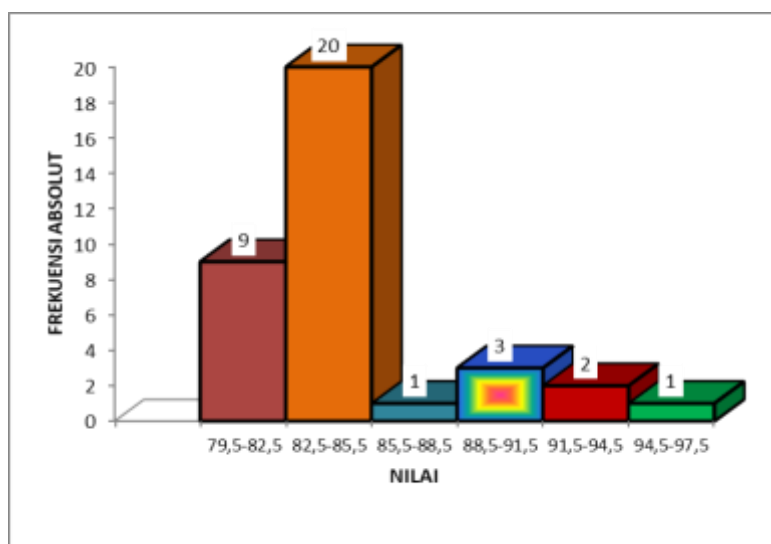
$$= 15$$

$$3. \text{ Panjang kelas interval (i)} = \frac{r}{K} = \frac{15}{6} = 2,50 \rightarrow 3$$

Tabel 1. Data Kelas Interval Siklus I

No Urut	Interval	Nilai Tepi	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	80 – 82	79,5-82,5	9	25,00
2	83 – 85	82,5-85,5	20	55,56
3	86 – 88	85,5-88,5	1	2,78
4	89 – 91	88,5-91,5	3	8,33
5	92 – 94	91,5-94,5	2	5,56
6	95 – 97	94,5-97,5	1	2,78
Total			36	100

4. Penyajian dalam bentuk grafik/histogram

**Gambar 1.** Histogram Siklus I

Pada siklus II secara kualitatif hasil yang diperoleh dapat dijelaskan : dari 36 orang siswa yang diteliti ada 32 (88,89%) siswa yang mendapat nilai diatas KKM artinya mereka sudah mampu menguasai materi-materi yang diberikan dan mereka sudah berkembang sangat baik melebihi indikator yang dituntut. Ada 4 (11,11%) siswa yang mendapat nilai sama dengan rata-rata KKM yang artinya bahwa mereka sudah mampu walaupun kemampuannya baru pada tingkat batas minimal KKM. Apabila mereka mau meningkatkan prestasi belajar Bahasa Bali mereka lebih tinggi maka mereka harus lebih giat lagi, mereka sudah berkembang sesuai indikator. Setelah diberikan gambaran terhadap perolehan data secara kualitatif kemudian dilanjutkan dengan analisis kuantitatif seperti berikut :

1. Banyak kelas (K)

$$= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)}$$

$$= 1 + 3,3 \times \log 36$$

$$= 1 + (3,3 \times 1,56)$$

$$= 1 + 5,15 = 6,15 \rightarrow 6$$
2. Rentang kelas (r)

$$= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum}$$

$$= 96 - 85$$

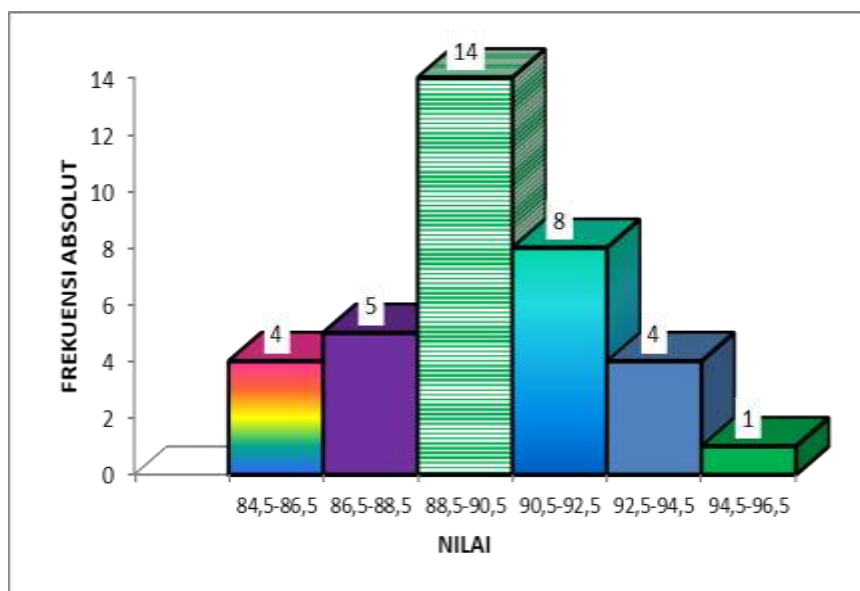
$$= 11$$

3. Panjang kelas interval (i) $= \frac{r}{k} = \frac{11}{6} = 1,8 \rightarrow 2$

Tabel 2. Data Kelas Interval Siklus II

No Urut	Interval	Nilai Tepi	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	85 – 86	84,5-86,5	4	11,11
2	87 – 88	86,5-88,5	5	13,89
3	89 – 90	88,5-90,5	14	38,89
4	91 – 92	90,5-92,5	8	22,22
5	93 – 94	92,5-94,5	4	11,11
6	95 – 96	94,5-96,5	1	2,78
Total			36	100

4. Penyajian dalam bentuk grafik/histogram

**Gambar 2.** Histogram Siklus II

KESIMPULAN DAN SARAN

Sehubungan dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan, serta hasil dari pelaksanaan tindakan seperti yang telah dijelaskan pada bab terdahulu telah memperoleh hasil sesuai harapan. Dari semua data yang telah diperoleh bahwa fakta-fakta yang ada telah mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian ini. Bukti-bukti tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut:

Pada awalnya nilai rata-rata siswa sebesar 79,81 dimana 4 siswa (11,11%) memperoleh nilai di atas KKM, 9 siswa (25%) memperoleh nilai sama dengan KKM sedangkan sisanya belum tuntas sebanyak 23 siswa (63,89%).

Pada siklus I peroleh nilai rata-rata siswa sebesar 84,89 dimana 7 siswa (19,44%) memperoleh nilai di atas KKM, 19 siswa (52,78%) memperoleh nilai sama dengan KKM sedangkan sisanya belum tuntas sebanyak 10 siswa (27,78%) karena memperoleh nilai di bawah KKM.

Pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 90,14 dimana semua siswa sebanyak 36 orang sudah dinyatakan tuntas karena 32 siswa (88,89%) memperoleh nilai di atas KKM, 4 siswa (11,11%) memperoleh nilai sama dengan KKM dan tidak ada siswa (0%) masih memperoleh nilai di bawah KKM.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran daring dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Bali siswa kelas IX-6 semester I SMP Negeri 6 Denpasar tahun pelajaran 2021/2022.

Mengacu pada kesimpulan yang telah dijelaskan, maka saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Kepada teman guru pengajar mata pelajaran Bahasa Bali disarankan untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas siswa dan keefektifan pembelajaran diharapkan menerapkan model pembelajaran model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk upaya meningkatkan prestasi belajar Bahasa Bali siswa.
2. Untuk memperoleh jawaban yang tepat, sesuai dengan tujuan penelitian disarankan untuk menggali pendapat atau tanggapan siswa dengan kalimat yang lebih mengarah pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
3. Kepada kepala sekolah disarankan untuk memberi pemahaman agar guru mau melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah model pembelajaran yang sudah diteliti.
4. Kepada pengawas agar membina guru-guru di wilayah binaannya agar mencoba model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Buchori. (2012) Pengaruh Model Pembelajaran Bahasa Bali Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Software Geogebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa SMA. *Skripsi*. Fakultas Pendidikan Bahasa Bali Dan Ilmu Pengetahuan Alam. IKIP PGRI Semarang.
- Darmawan, D. (2009). *Biologi Komunikasi, Komunikasi Pembelajaran Berbasis Brain Information Communication Technology*. Bandung. Humaniora.
- Idrus, A. (2009). *Manajemen Pendidikan Global. Visi, Aksi & Adaptasi*. Jakarta. Gaung Persada Press.
- Pane & Dasopang. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 3(2). 333-352
- Purwanto, N. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung. Rosdakarya.
- Rahman, B. (2009). Perbandingan Kemampuan Koneksi Matematik Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Creative Problem Solving (CPS) dengan Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Konvensional. *Skripsi*. FPMIPA UPI. Bandung.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Perkasa
- Slameto. (1995). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Soejono & H. Abdurrahman. (2003). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press

- Supardi, Kasmadi, I., & Putri, I. R. (2010). Pengaruh Penggunaan Artikel Kimia Dari Internet Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 4(1), 574-581
- Syaodih, Sukmadinata, & Nana. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Winkel, W. S. (1987). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta. Gramedia.