

BAB II

PENERAPAN METODE *CREATIF PROBLEM SOLVING*

TERHADAP BELAJAR SISWA

A. Penerapan Metode *creatif problem solving*

1. Pengertian Metode *creatif problem solving*

Setiap manusia dihadapkan pada permasalahan yang menuntut penyelesaian. Masalah pada hakikatnya adalah kesenjangan antara situasi nyata dan situasi yang diinginkan. Kesenjangan tersebut menampakkan diri dalam bentuk keluhan, keresahan, kerisauan, atau kecemasan. Penyelesaian masalah adalah proses pemikiran dan mencari jalan keluar.

Untuk mendukung strategi belajar *creatif problem solving*, maka guru perlu memilih bahan pelajaran yang disampaikan tidak hanya terbatas pada buku teks sekolah saja. Namun materi yang diberikan oleh guru pada siswa juga dapat diambil dari lingkungan seperti peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam masyarakat atau peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam lingkungan sekolah. Hal ini perlu dilakukan agar pengetahuan siswa menjadi lebih luas dan siswa menjadi lebih mudah menerima ilmu yang diberikan kepadanya.

Miftahul (2010 : 94) metode *creatif problem solving* adalah “ penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri-sendiri atau bersama-sama.

Suryosubroto (2009: 191) strategi *creatif problem solving* adalah “metode pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah secara kreatif”. Kreatifitas itu merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.

Berkenaan dengan strategi pembelajaran *creatif problem solving*, menurut Sujarwo (dalam Suryosubroto, 2009: 189) bahwa permasalahan-permasalahan atau hambatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran dapat disebabkan oleh berbagai komponen. Komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah kemampuan pendidik dalam pengajaran (pendidik), pihak yang diberi materi pembelajaran (siswa), bahan yang diajarkan (bahan ajar), proses pembelajaran (strategi, metode, teknik mengajar), sarana dan prasarana belajar, serta system evaluasi yang diterapkan. Masing masing komponen tersebut saling mempengaruhi dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Creatif problem solving ditandai dengan adanya kreativitas yang menjadi kemampuan dasarnya. Berkaitan dengan hal ini, menurut Guilford dalam Suryosubroto (2009: 198) bahwa “Kemampuan kreatif dapat dicerminkan melalui beberapa perilaku”. Selain perilaku kreatif, maka hal lain yang perlu diperhatikan adalah langkah-langkah dalam metode strategi *creatif problem solving*.

2. Perilaku Kreatif dalam Metode *Creatif Problem Solving*

Pada penerapan metode *creatif problem solving* terdapat beberapa perilaku yang harus diperhatikan. Perilaku yang dimaksudkan menurut Suryosubroto (2009: 198) antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Fluency
- b. Fleksibility
- c. Originality
- d. Elaboration
- e. Sensitivity

Kelima perilaku ini merupakan faktor-faktor penting yang tidak bisa terlepas dari upaya penerapan metode *creatif problem solving* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak. Kelima perilaku di atas dapat diuraikan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Fluency

Fluency yang dimaksudkan dalam penulisan ini adalah kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. Bahasa kelancaran digunakan secara informal untuk menunjukkan luas tingkat tinggi kemampuan bahasa.

b. Fleksibility

Fleksibility yang dimaksudkan adalah kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Dengan kata lain fleksibilitas (*flexibility*) dapat pula dikatakan sebagai kemampuan untuk beradaptasi dan bekerja

dengan efektif dalam situasi yang berbeda, dan dengan berbagai individu atau kelompok. Fleksibilitas membutuhkan kemampuan memahami dan menghargai pandangan yang berbeda dan bertentangan mengenai suatu isu, menyesuaikan pendekatannya karena suatu perubahan situasi, dan dapat menerima dengan mudah perubahan dalam organisasinya.

c. Originality

Originality adalah kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli. Merupakan kemampuan untuk memperkaya atau mengembangkan suatu ide, gagasan atau produk dan kemampuan untuk memperinci suatu obyek, gagasan, dan situasi sehingga tidak hanya menjadi lebih baik tetapi menjadi lebih menarik. Ciri-ciri ini dapat dilihat pada siswa anak didik dalam mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh, mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana, menambahkan garis-garis, warna-warna dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

d. Elaboration

Elaboration adalah kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci. Elaborasi juga dapat dikatakan menambahkan "menambahkan rincian." Anak-anak terkenal menjawab, "Baik" ketika ditanya bagaimana sekolah itu dan "Tidak ada," ketika ditanya apa yang mereka pelajari. Jika ditekan untuk elaborasi, mereka akan menceritakan tentang kelas mereka dan bahkan mungkin apa yang mereka miliki untuk makan siang.

e. Sensitivity

Sensitivity adalah menangkap dan menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Sensitivitas memiliki banyak nuansa makna tetapi kebanyakan berhubungan dengan respons seseorang terhadap lingkungannya, baik fisik maupun emosional.

Parnes dan Mulyoto dalam Suryosubroto (2009: 200) juga mengemukakan bahwa ada beberapa langkah dalam penerapan metode *creatif problem solving*. Langkah-langkah *creatif problem solving* ini apabila diterapkan dalam pembelajaran maka akan dapat dilihat hal-hal sebagai berikut:

- a. Penemuan fakta
- b. Penemuan masalah, berdasarkan fakta-fakta yang telah dihimpun, ditentukan masalah/pertanyaan kreatif untuk dipecahkan.
- c. penemuan gagasan, menjaring sebanyak mungkin alternative jawaban untuk memecahkan masalah.
- d. Penemuan jawaban, penentuan tolak ukur atas kriteria pengujian jawaban, sehingga ditentukan jawaban yang diharapkan.
- e. Penentuan penerimaan, diketemukan kebaikan dan kelemahan gagasan, kemudian menyimpulkan dari masing-masing masalah yang dibahas.

Secara operasional langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan strategi *creatif problem solving* menurut Suryosubroto (2009: 200) adalah:

- a. Membentuk kelompok 4-5 orang
- b. Menjelaskan prosedur pembelajaran (petunjuk kegiatan)
- c. Pendidik menyajikan situasi problematic dan menjelaskan prosedur solusi kreatif kepada peserta didik
- d. Pengumpulan data dan verifikasi mengenai suatu peristiwa yang dilihat dan dialami.
- e. Eksperimentasi alternative pemecahan masalah
- f. Memformulasikan penjelasan dan menganalisis proses solusi dan kreatif (melalui diskusi)

Media yang digunakan dalam menerapkan strategi *creatif problem solving* menurut Suryosubroto (2009: 202) sangat beragam “bisa alat/barang benda, manusia, lingkungan, kondisi masyarakat atau bentuk media lain yang dapat membantu kelancaran proses pembelajaran”. Selanjutnya Suryosubroto (2009: 202) mengatakan bahwa “Kegunaan penilaian yang dilakukan dalam strategi *creatif problem solving* dilakukan yaitu untuk menghimpun, mengolah dan menyajikan data atau informasi yang dapat digunakan sebagai masukan dalam pengambilan keputusan”. Bentuk keikutsertaan siswa dalam penilaian dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memberikan tanggapan secara tertulis dan lisan mengenai permasalahan yang diajukan, selama mengikuti proses pembelajaran dengan pendekatan *creatif problem solving* (metode penugasan, diskusi, Tanya jawab, pengamatan, dan penyusunan laporan).

B. Kelebihan Dan Kekurangan metode *creatif problem solving*

Miftahul (2010 : 94) kelebihan metode *creatif problem solving* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
2. Berpikir dan bertindak
3. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
4. Mengidentifikasi dan menyelesaikan penyelidikan
5. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
6. Merangsang bagi perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan cepat
7. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja

Sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut :

1. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini (Misalnya, terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut)
2. Membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.
3. pembelajaran berdasarkan masalah.

Survosubroto (2009: 202) kelebihan metode *creatif problem solving* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kreativitas siswa
2. Adanya interaksi aktif antara guru dan siswa
3. Menuntun siswa untuk dapat berpikir kreatif dan kritis

Selain memiliki kelebihan, strategi *creatif problem solving* juga memiliki sisi kelemahan, diantaranya adalah:

1. Guru mengalami kebingungan melaksanakan strategi *creatif problem solving* dalam pembelajaran karena banyaknya metode yang juga digunakan.
2. Jika kurang cermat, maka guru akan mengalami kesulitan memantau kreativitas tiap siswa dalam kelompok.
3. Pemecahan masalah dalam kreativitas sulit dibedakan karena keduanya menuntut hasil yang baru.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas tentang kelemahan maupun kelebihan didalam menerapkan *creatif problem solving*, maka peneliti menyimpulkan sebgai beriku: Keuntungan adalah Meningkatkan

keaktivitas siswa, dengan Adanya interaksi aktif antara guru dan siswa dapat Menuntut siswa untuk dapat berpikir kreatif dan kritis. Kelemahanya adalah Guru mengalami kebingungan melaksanakan strategi *creatif problem solving* dalam pembelajaran karena banyaknya metode yang juga digunakan. serta Pemecahan masalah dalam kreativitas sulit dibedakan karena keduanya menuntut hasil yang baru.

C. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Nana Sudjana menyatakan Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik". Menurut Tarcif (1989) mengatakan bahwa "Evaluasi adalah proses penilaian untuk menggambarkan hasil yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang ditetapkan". Sedangkan Wan Brown dan Uzer Usman (2002:78) mengemukakan evaluasi merupakan "suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu". Menurut Suharsimi Arikunto (2010:3) mengatakan bahwa "pengukuran lebih menekankan pada proses penentuan kuantitas melalui perbandingan dengan suatu ukuran tertentu.

Hadari Nawawi (2007:240) hasil belajar adalah "tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil test mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu". Menurut Slameto (2003:2) belajar adalah "suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan

tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pegalamanya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Berdasarkan dari pengeritan diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar dalam dalam penelitian ini adalah proses penilaian untuk menggambarkan hasil yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang ditetapkan khususnya dalam rangka menyikapi masalah dalam pembelajaran tertentu.

2. Penilaian hasil belajar

Penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau tercapainya kompetensi (rangkaiian kemampuan) peserta didik. Penilaian menurut Ahmmad Sudrajat (2010:78) adalah “menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil belajar seorang peserta didik”. Hasil penilaian dapat berupa nilai kuantitatif (berupa angka) dan nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata). Pengukuran berhubungan dengan proses pencarian atau penentuan nilai kuantitatif.

a. Tes Formatif

Hasil penilaian formatif dapat diperoleh guru secara langsung pada akhir proses belajar mengajar berupa skor hasil paska tes. Data ini dsamping menggambarkan penguasaan tujuan instruksional oleh para siswa, juga memberi petunjuk kepada guru tentang keberhasilan dirinya dalam mengajar. Oleh sebab itu, data ini sangat bermanfaat bagi guru dalam upaya memperbaiki tindakan mengajar selanjutnya.

Menurut Nana Sudjana (2005:156) menyatakan bahwa” tes formatif dilaksanakan pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, khususnya pada akhir pengajaran”. Pertanyaan biasanya diajukan oleh guru secara lisan atau tertulis. Menurut Ngalim Purwanto (2008:110) adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui sampai dimana pencapaian hasil belajar murid dalam penguasaan bahan.
- b. Untuk mengetahui materi pelajaran yang telah diberikan sesuai dengan tujuan intruksional khusus yang telah dirumuskan didalam satuan pelajaran tersebut.

Anas Sudjono (2011:67) memiliki test formatif secara umum yaitu:

- a. Sebagai alat pengukuran terhadap peserta didik dalam hubungan ini test formatif berfungsi mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar-mengajar dalam jangka waktu tertentu.
- b. Sebagai alat mengukur keberhasilan program pengajaran, sebab melalui test formatif akan dapat diketahui sudah seberapa jauh program pengajaran yang telah ditentukan, telah dapat dicapai.

Ngalim Purwanto (2008:110) cara menilai test formatif adalah:

1. Standar dan cara mengelola hasil tes

Karena hasil penilaian formatif akan dijadikan dasar bagi penyempurnaan proses belajar mengajar, maka standar yang dipergunakan dalam mengelola hasil tes tersebut adalah standar mutlak (*criterion-referenced test*). Dengan menggunakan standar yang mutlak dimasukan bahwa test ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan-tujuan intruksional khusus telah dicapai oleh siswa, dan bukan untuk mengetahui status setiap siswa dibandingkan dengan siswa-siswa lainnya dalam kelas yang sama.

Ada dua jenis pengolahan yang diperlukan di dalam penilaian formatif ini yaitu:

- a. Pengolahan untuk mendapat angka persentase siswa yang gagal dalam setiap soal. Untuk soal bentuk uraian, pengertian “Siswa yang gagal” di atas dapat pula diartikan sebagai siswa yang jawabannya terhadap suatu soal dipandang kurang memuaskan.
- b. Pengolahan untuk mendapat hasil yang dicapai setiap siswa dalam test secara keseluruhan ditinjau dari persentase jawaban yang memuaskan.

2. Penggunaan hasil test

a. Implikasi hasil pengelolaan setiap soal

Dengan mempertimbangkan hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan dalam mengembangkan test formatif, untuk menetapkan hasil pengelolaan setiap soal hendaknya diikuti ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

- 1) Apabila mayoritas siswa (sekitar 60% atau lebih) gagal dalam mengerjakan suatu soal tertentu, perlu diulang kembali pengajaran mengenai bahan yang berhubungan dengan soal atau item tersebut.
- 2) Apabila kurang dari 60% siswa yang gagal mengerjakan suatu soal atau item tertentu, pengulangan kembali bahan yang berhubungan dengan soal tersebut dapat dilakukan sendiri-sendiri oleh siswa yang bersangkutan dengan petunjuk dan pengarahan dari guru.

b. Implikasi hasil pengelolaan setiap siswa

Dengan memperbandingkan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan dalam bidang mastery learning untuk menetapkan hasil pengelolaan setiap siswa dipergunakan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

- 1) Bila hasil yang dicapai oleh siswa dalam test adalah 75% atau lebih, siswa tersebut dipandang telah menguasai bahan pelajaran yang bersangkutan dan siap untuk mengikuti program atau satuan pelajaran berikutnya.
- 2) Bila hasil yang dicapai siswa kurang dari 75%, siswa tersebut masih dapat diizinkan untuk mengikuti program atau satuan pelajaran berikutnya, tetapi kepada siswa tersebut perlu diberikan perhatian atau bantuan khusus sehubungan dengan kesulitan-kesulitan yang masih dialaminya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian formatif berfungsi adalah untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru dan digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar.

b. Tes sumatif

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2006:1006) tes sumatif ini meliputi “sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu”. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran

siswa untuk meningkatkan tingkat hasil belajar siswa. Hasil tes sumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam nilai rapot. Pelaksanaan tes mid semester. Nilai mid semester akan mempengaruhi nilai rapot seorang siswa. Selanjutnya menurut pendapat suharsimi Arikunto (2012:42) bahwa” penelitian yang dilakukan oleh guru setelah pengajaran bahan tertentu yang telah diajarkan dan dalam tenggang waktu tertentu”. Menurut Nana Sudjana (2000:112) mengemukakan” bahwa evaluasi sumatif adalah “penilaian yang dilaksanakan setelah proses belajar mengajar berlangsung beberapa kali atau setelah menempuh periode tertentu, misalnya penelitian tengah semester”

Pendapat diatas dapat disimpulkan tes sumatif adalah tes atau penilaian terhadap proses belajar mengajar yang dilaksanakan setelah menempuh beberapa pokok bahasan atau dalam periode tertentu

3. Tipe-tipe hasil belajar kognitif

Bloom (dalam Ngulim puryanto, 1990 : 43) membagi tingkatan kemampuan atau tipe hasil belajar yang dalam aspek kognitif yaitu:

a. Pengetahuan

Pengetahuan adalah tingkat kemampuan yang hanya meminta responden untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta, atau istilah – istilah tanpa harus mengerti atau menilai atau dapat menggunakannya. Dalam hal ini hanya diminta untuk menyebutkan kembali atau menghaal saja

b. Pemahaman

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan responden mampu memahami arti dari konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini responden tidak hanya hapal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang

ditanyakan, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.

c. Penerapan

Responden dituntut untuk kemampuannya untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam situasi yang baru baginya. Pengetahuan penerapan lebih tepat dan lebih mudah diukur dengan tes yang berbentuk uraian (essay) dari pada dengan tes objektif.

d. Analisis

Analisis yaitu tingkat kemampuan responden untuk menganalisis atau menguraikan suatu integritas atau suatu situasi ke dalam. Pada tingkat analisis responden diharapkan dapat memahami sekaligus dapat memilah-milah menjadi bagian-bagian. Hal ini dapat berupa kemampuan untuk memahami dan menguraikan bagaimana proses terjadinya sesuatu, cara bekerjanya sesuatu atau mungkin sistemaisnya.

e. Sintesis

Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh. Dengan kemampuan sintesis seseorang dituntut untuk dapat menemukan urutan tertentu. Berfikir sintesis adalah salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. dan berfikir kreatif merupakan satu hasil yang dicapai dalam pendidikan.

f. Evaluasi

Dengan kemampuan evaluasi, responden diminta untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi dan sebagainya, berdasarkan suatu kriteria tertentu. Kegiatan penilaian dapat dilihat dari segi tujuannya, gagasannya, cara bekerjanya, cara pemcahan nya, metodenya, materinya, atau lainnya.

4. Tujuan Hasil belajar

Hasan Sukarman (2001:78) membagi 3 macam hasil belajar, yaitu :

a. Keterampilan dan kebiasaan

Belajar itu harus terbukti dari perbuatan tingkah lakunya dengan mempelajari sesuatu yang disampaikan, berikan secara bergantian agar hasil belajar lebih berhasil dan sukses. Kemampuan siswa dalam belajar sering dilakukan dengan kebiasaan serta keterampilan siswa dalam memahami dan mengerti apa yang dilakukan guru atau

timbulnya suatu sikap atau kebiasaan yang diharapkan bila sesuai dengan diri individu dalam menerapkannya apa yang telah dipelajari.

b. Pengetahuan dan Pengertian

Belajar dalam suatu situasi dapat mempengaruhi berfikir dan bertingkah laku individu dalam situasi lain, dalam proses pembelajaran yang memberikan nilai-nilai yang harus diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Sikap dan Cita-Cita

Setiap proses belajar mengajar dapat tercapai, baik keberhasilan siswa maupun keberhasilan dalam kurikulum, keselarasan tersebut harus dimiliki oleh guru. Sikap yang dimiliki siswa harus selalu diperhatikan sebab kurangnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kecenderungan atau kondisi siswa belum mampu dalam mengunkan dan mengopimalkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, Bryamin S. Bloom (dalam Anas Sujitro 2008:89) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik.

a. Ranah Kognitif, meliputi :

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Yaitu mencakup ingatan hal-hal yang khusus, hal-hal yang umum, metode-metode dan proses atau tentang pola, struktur atau seting.

2) Pemahaman (*comprehension*)

3) Penepapan (*application*)

Yaitu mencakup digunakan abstraksi dalam situasi yang khusus dan konkrit.



- 4) Analisis (*analysis*)
Yaitu mencakup pengurutan suatu ide-ide ke dalam unsur-unsur pokoknya sedemikian sehingga merupakan keseluruhan.
 - 5) Sintesis (*synthesis*)
Yaitu mencakup kemampuan menyatukan unsur-unsure dan bagian sehingga merupakan keseluruhan.
 - 6) Evaluasi (*evaluation*)
Yaitu menyangkut penilaian dahan dan metode untuk mencapai tujuan tertentu.
- b. Ranah Afektif, meliputi :
- 1) Penerimaan (*receiving*)
Yaitu menerima kepekaan siswa terhadap fenomena-fenomena tertentu menyangkut kesedian siswa untuk menerima atau memperhatikannya.
 - 2) Merespon (*responding*)
Yaitu siswa sudah merespon, respon ini sudah lebih daribhanya memperhatikan fenomena.
 - 3) Penilaian (*valuing*)
Yaitu mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu.
 - 4) Pengorganisasian (*organization*)
Yaitu mencakup kemampuan untuk membentuk suatu konsep tentang nilai sehingga pedoman dan pegangan dalam kehidupan dan menyusun sistem nilai.
 - 5) Karakteristik menurut nilai atau kompleks nilai (*characterization by value complex*)
Yaitu mencakup kemampuan untuk mewujudkan nilai-nilai dalam kehidupannya sedemikian sehingga menjadi milik pribadinya dan bagian dari pribadinya.
- c. Ranah Psikomotorik, meliputi:
- 1) Persepsi (*perception*)
Yaitu mencakup untuk membedakan secara tepat dua perangsang atau lebih berdasarkan cirri-ciri fisik yang khas dari masing-masing perangsang tersebut.
 - 2) Kesiapan (*set*)
Yaitu mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam memulai suatu gerakan atau serangkaian gerakan. Baik secara jasmani maupun mental.
 - 3) Respon terbimbing (*guided response*)
Yaitu mencakup kemampuan menirukan serangkaian gerakan yang dicontohkan
 - 4) Respon mekanistik (*mechanical response*)
Yaitu mencakup kemampuan untuk serangkaian gerakan dengan lancar tanpa memperhatikan lagi contoh yang pernah diberikan ,karena sudah terlatih secukupnya.

5) Respon kompleks (*complex response*)

Yaitu mencakup kemampuan atau keterampilan yang terdiri dari beberapa komponen dengan lancar dan efisien.

6) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*)

Yaitu mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerakan dengan kondisi setempat.

7) Kreativitas (*creativity*)

Yaitu mencakup kemampuan untuk memelihara pola-pola gerakan yang baru, yang sepenuhnya berdasarkan prakarsanya sendiri.

Kegiatan pembelajaran tidak semata-mata diorientasikan kepada siswa tetapi merupakan sistem yang melibatkan semua komponen pembelajaran yang akan digunakan untuk perbaikan bidang pengajaran, hasil belajar, dan mana perbaikan, fungsi penempatan dan seleksi, fungsi bimbingan dan penyuluhan, perbaikan kurikulum dan penilaian kelembagaan. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa. Oleh sebab itu dalam penelitian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses belajarnya.

Mengetahui tercapainya tindakan tujuan pembelajaran, dapat diambil tindakan perbaikan proses pembelajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Dengan kata lain hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapainya tindakan perubahan tingkah laku siswa, tetapi juga umpan balik bagi upaya memperbaiki proses pembelajaran. Dalam penilaian ini dapat dilihat sejauh mana keefektifan proses pembelajaran dengan mengupayakan perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain

sebab hasil belajar yang dicapai siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran yang ditempuhnya (pengalaman belajarnya).

D. Penerapan Metode *Creatif Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Belajar merupakan suatu kegiatan yang integral (utuh terpadu) antara siswa sebagai seorang pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar. Dalam kegiatan yang sering disebut sebagai kegiatan pembelajaran, akan terjadi suatu interaksi resiprokal, yaitu hubungan antara guru dengan para siswa dalam situasi instruksional. Yang dimaksudkan dengan hubungan ini adalah suasana yang bersifat pengajaran

Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik teknik penyajian, atau biasanya disebut sebagai metode mengajar. Metode merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam proses pembelajaran, sehingga perlu diperhatikan kesesuaian metode pembelajaran yang dipilih dengan tujuan, jenis dan sifat materi pelajaran serta kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode pembelajaran tersebut.

Miftahul (2010 :94) metode *creatif problem solving* adalah “ penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah pribadi atau perorangan maupun masalah

kelompok untuk dipecahkan sendiri-sendiri atau bersama-sama.. Suryosubroto (2009: 191) metode *creatif problem solving* adalah “metode pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah secara kreatif”. Kreatifitas itu merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.

Berkenaan dengan metode pembelajaran *creatif problem solving*, menurut Sujarwo (dalam Suryosubroto, 2009: 189) bahwa permasalahan-permasalahan atau hambatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran dapat disebabkan oleh berbagai komponen. Komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah kemampuan pendidik dalam pengajaran (pendidik), pihak yang diberi materi pembelajaran (siswa), bahan yang diajarkan (bahan ajar), proses pembelajaran (strategi, metode, teknik mengajar), sarana dan prasarana belajar, serta system evaluasi yang diterapkan. Masing-masing komponen tersebut saling mempengaruhi dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Metode *Creatif problem solving* ditandai dengan adanya kreativitas yang menjadi kemampuan dasarnya. Berkaitan dengan hal ini, menurut Guilford dalam Suryosubroto (2009: 198) bahwa “Kemampuan kreatif dapat dicerminkan melalui beberapa perilaku”. Selain perilaku kreatif, maka hal lain yang perlu diperhatikan adalah langkah-langkah dalam metode *creatif problem solving*.

Pengembangan metode *creatif problem solving* memiliki pengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa didalam proses pembelajaran . Hal ini diperkuat oleh pendapat Suryosubroto bahwa metode kreatif problem solving adalah “Strategi pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah secara kreatif”. Kreatifitas itu merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Melalui metode *creatif problem solving*, para siswa diberi kesempatan sesuatu yang baru, kinerja atau karya baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dengan cara belajar mengembangkan metode *creatif problem solving* para siswa dapat melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.

Hadari Nawawi (2007:240) hasil belajar adalah “Tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil test mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Menurut Slameto (2010:30) hasil belajar siswa merupakan “tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan”.

Dari Pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa dengan adanya metode *creatif problem solving* khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil belajar formatif, yaitu hasil belajar yang di lakukan evaluasi terhadap satu pokok bahasan tertentu.

D. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945 (Sudjana, 2003: 4). Sedangkan menurut Hamid Darmadi (2010:31), mengatakan “pendidikan pancasila dan unsur-unsur yang dapat mengembangkan jiwa dan nilai-nilai 1945 kepada generasi muda”.

Berdasarkan pendapat di atas jelas bagi kita bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan mengembangkan potensi individu warga negara, dengan demikian maka seorang guru Pendidikan Kewarganegaraan haruslah menjadi guru yang berkualitas dan profesional, sebab jika guru tidak berkualitas tentu tujuan Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri tidak tercapai.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Sudrajat (2005:33) yang menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan untuk setiap jenjang pendidikan yaitu mengembangkan kecerdasan warga negara yang diwujudkan melalui pemahaman, keterampilan sosial dan intelektual, serta berprestasi dalam memecahkan masalah di lingkungannya. Supriyadi (2001:25), tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat nilai-nilai dan prinsip-prinsip konstitusi di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berpendapat bahwa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, seorang siswa bukan saja menerima pelajaran berupa pengetahuan, tetapi pada diri siswa juga harus berkembang sikap, keterampilan dan nilai-nilai

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tersebut, maka guru berupaya melalui kualitas pembelajaran yang dikelolanya, upaya ini bisa dicapai jika siswa mau belajar. Dalam belajar inilah guru berusaha mengarahkan dan membentuk sikap serta perilaku siswa sebagaimana yang dikehendaki dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.