

KODE :



LAPORAN RESEARCH GRANT

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERDASARKAN
MASALAH TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn DI
KELAS XI SMA NEGERI 1 SALAPIAN KABUPATEN
LANGKAT**

**Ketua Tim
NIP
Anggota**

**: Dra. Sariana Marbun, M.Pd
: 1961031986012 002
: Dra. Rosna Siregar, SH, M.Hum
Dra. Rawati Marbun
Lahot K Silalahi**

**Dibiayai oleh dana PO Unimed No: 0486/UN33.I/KEP/2011
Tanggal 30 Mei 2011**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
DESEMBER 2011**

LEMBAR PENGESAHAN

1. a. Judul : Pengaruh Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN di Kelas XI SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat
- b. Bidang Ilmu : Pendidikan dan Pembelajaran
- c. Kategori Penelitian : Ekperimen
2. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Dra. Sariana Marbun, M.Pd
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Gol/Pangkat/NIP : III/d/Penata Tkt.I/196103271986012002
- d. Jabatan Fungsional : Lektor
- e. Anggota Peneliti : 3 Orang
- f. Fakultas/Jurusan : Ilmu Pendidikan/Teknologi Pendidikan
- g. Pusat Penelitian : LEMLIT Unimed
3. Alamat Peneliti
- a. Alamat Kantor : Jln. Paedagogi Unimed
- b. Alamat Rumah : Komplek Veteran Blok B No 79 L. Dendang
- Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat
- Lama Penelitian : 5 Bulan
- Biaya yang diperlukan : Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah)
- a. Sumber dana : PO UNIMED
- b. Sumber yang lain : -

Medan, 05 Desember 2011
Ketua Peneliti :

Dra. Sariana Marbun, M.Pd
NIP. 1961032719862002



Mengesahkan :
Ketua Lembaga Penelitian Unimed,
Dr. Ibrahim Gultom, M.Pd
NIP. 19570703198601001



Mengesahkan :
Ketua Lembaga Penelitian Unimed,
Dr. Ridwan Abd. Sant, M.Si
NIP. 196401101988031002

ABSTRAK

Sariana Marbun, Rosna Siregar, 2011. Pengaruh Pembelajaran Berdasarkan masalah terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas XI SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat.

Kreativitas merupakan salah satu tuntutan yang harus dimiliki semua peserta didik selama mengikuti pembelajaran pada semua mata pelajaran, demikian juga pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menurunnya nilai-nilai moral bangsa, banyaknya fenomena yang terjadi dikalangan para pelajar dan remaja pada masa ini, dan rendahnya kreativitas para pelajar, salah satu penyebabnya adalah rendahnya kualitas pembelajaran, khususnya lemahnya proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn, dan Pendidikan Agama di sekolah. Kenyataan ini yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berkolaborasi dengan guru, yaitu mencoba menerapkan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat.

Tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah, memperoleh data tentang pengaruh pembelajaran berdasarkan masalah terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat. Dengan penelitian ini diharapkan para guru, khususnya pada mata pelajaran PKn mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, berkembangnya kreativitas atau berpikir kreatif siswa secara optimal, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2011 sampai dengan bulan November 2011, dengan menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Salapian Kab.Langkat. Sedangkan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 (sebagai kelas yang diberi perlakuan/ekperimen dengan pembelajaran berdasarkan masalah) dan siswa kelas XI IPA2 (sebagai kelas kontrol/yang tidak diberi perlakuan, atau pembelajaran konvensional).

Dari analisis data dan pengujian Hipotesis yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berdasarkan masalah lebih baik daripada kreativitas dan hasil belajar siswa yang tidak diajar dengan pendekatan pembelajaran berdasarkan masalah (pembelajaran konvensional). Temuan penelitian ini merekomendasikan pada semua guru/dosen agar memvariasikan berbagai model pembelajaran khususnya menerapkan model pembelajaran berdasarkan masalah dalam upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada semua mata pelajaran dan secara khusus pada pembelajaran PKn. Bagi guru yang telah memahami dan telah menerapkan model pembelajaran ini secara konsisten hendaklah tetap melakukannya dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan Hidayah Nyalah penulis dapat menyelesaikan Penelitian (Research Grant) yang berjudul "Pengaruh pembelajaran berdasarkan masalah terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih Kepada Bapak Rektor Unimed yang telah memberikan bantuan Dana dalam rangka pelaksanaan penelitian ini. Demikian juga ucapan terimakasih kami kepada Bapak Kepala SMA Negeri 1 Salapian Kab.Langkat yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan penelitian ini di sekolah yang bapak pimpin. Demikian juga ucapan terimakasih saya sampaikan kepada seluruh tim (dosen, guru dan mahasiswa) yang telah bekerjasama dengan baik dalam menyelesaikan penelitian ini sampai dengan penyusunan laporan penelitian ini.

Penulis menyadari, masih banyak kekurangan dan kelemahan Laporan hasil penelitian ini baik dilihat dari prosedur penulisan maupun dari segi Subtansinya, oleh karena itu peneliti dengan hati terbuka dan pikiran yang sehat menerima kritik dan masukan dari para pembaca dan pengguna hasil penelitian ini. Akhirnya penulis mengucapkan semoga laporan hasil penelitian ini bermanfaat bagi para praktisi pendidikan, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran PKn baik di SD, SMP maupun di SLTA, dan secara khusus di SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat.

Medan, 05 Desember 2011
Ketua Peneliti,

Dra.Sariana Marbun, M.Pd
NIP. 196103271986012002

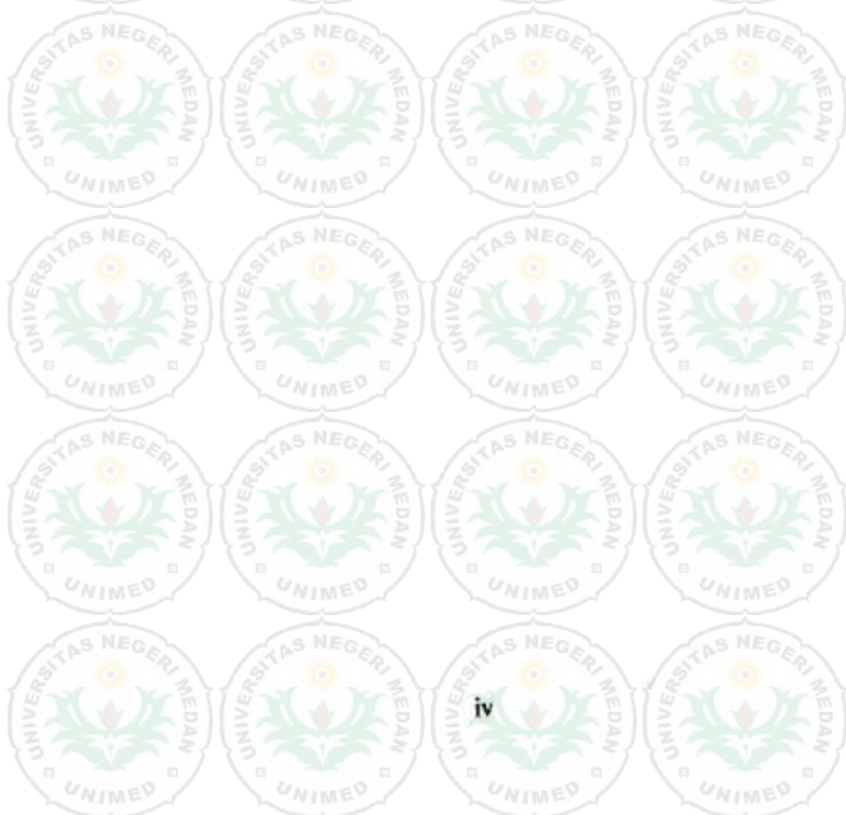
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	6
B. Batasan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II : TINJAUAN TEORITIS	7
A. Pembelajaran Berdasarkan masalah	9
B. Konsep Kreativitas (Berpikir Kreatif)	15
C. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar	17
D. Pembelajaran PKn	19
E. Kerangka Berpikir	19
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Waktu dan Tempat Penelitian	21
B. Perlakuan dan Rancangan Penelitian	23
C. Instrumen dan Analisis Data	23
D. Sumber Daya yang digunakan	24
E. Jadwal Penelitian	25
F. Sumber dan Penggunaan Dana	26
G. Keberlanjutan	26
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan	31
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	34
A. Kesimpulan	35
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	36

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Rincian Penggunaan Dana Penelitian	25
Tabel 2	: Uji Normalitas Nilai Nilai Kreativitas Siswa	27
Tabel 3	: Hasil uji Homogenitas Data Kreativitas Siswa	28
Tabel 4	: Pengujian Hipotesis Kreativitas Siswa	28
Tabel 5	: Uji Normalitas Hasil Belajar PKn Siswa	29
Tabel 6	: Hasil Uji Homogenitas data Hasil Belajar Siswa	30
Tabel 7	: Pengujian Hipotesis Hasil Belajar Siswa	31



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Prinsip pembelajaran yang ditekankan pada implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah memfokuskan pada aktivitas siswa dalam membangun makna dan pemahamannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini berarti tanggung jawab belajar berada pada diri siswa, guru hanya bertanggung jawab menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar secara berkelanjutan. Muslich (2007: 48-55) mengatakan, lima prinsip kegiatan pembelajaran yang dapat memberdayakan potensi siswa pada implementasi KTSP, yaitu : "a) kegiatan yang berpusat pada siswa; b) belajar melalui berbuat; c) mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan social, d) belajar sepanjang hayat; dan e) belajar mandiri dan belajar bekerjasama. Secara keseluruhan Pendekatan pembelajaran yang disarankan pada KTSP untuk semua jenjang pendidikan dan semua jenis mata pelajaran atau bidang studi adalah Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM).

Salah satu mata pelajaran yang penting dan merupakan mata pelajaran wajib diterima oleh semua peserta didik pada semua jenjang pendidikan adalah mata pelajaran/bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Hakikat pembelajaran PKn adalah menyiapkan para siswa kelak sebagai warga masyarakat yang baik, dan dalam rangka pencapaian tujuan Pendidikan Nasional, maka pembelajaran PKn pada jenjang pendidikan Dasar dan Menengah secara konseptual mengandung komitmen utama dalam pencapaian dimensi tujuan pengembangan kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Peran, fungsi dan tanggung jawab guru PKn di semua jenjang pendidikan sangat diharapkan untuk mau dan menjadikan siswa sebagai calon warga masyarakat sekaligus sebagai warga Negara yang baik yang memiliki ciri-ciri "religius, jujur, disiplin, tanggung jawab,

toleran, sadar akan hak dan kewajiban, mencintai keadilan dan kebenaran, peka terhadap lingkungan, mandiri dan percaya diri, sederhana, terbuka dan penuh pengertian terhadap kritik dan saran, patuh dan taat terhadap peraturan, tidak suka berbuat onar, kreatif, dan inovatif" (Zuriah: 2007: 134-135).

Kreativitas merupakan salah satu tuntutan yang harus dimiliki semua peserta didik, selama mengikuti proses pembelajaran pada semua mata pelajaran, demikian juga pada mata pelajaran PKn. Dari beberapa pengertian tentang kreativitas, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen. Munandar (2010) mengemukakan "ciri-ciri siswa yang diinginkan oleh guru yang menunjukkan bahwa anak memiliki kreativitas berpikir yang tinggi adalah : 1) penuh energi; 2) mempunyai prakarsa; 3) percaya diri; 4) sopan; 5) rajin; 6) melaksanakan pekerjaan pada waktunya; 7) schat; 8) berani dalam berpendapat; 9) mempunyai ingatan baik; dan 10) ulet"

Maraknya isu dari berbagai pihak yang menyoroti penyelenggaraan system pendidikan Nasional yang belum dapat menghasilkan lulusan yang kreatif, inovatif dan berkualitas, termasuk wawasan sikap dan prilaku yang dibuktikan dengan menunjukkan sikap dan prilaku tidak terpuji yang sedang menggejala, seperti perkelahian antar pelajar bahkan dengan sebagian anggota masyarakat, penganiayaan dan pembunuhan, penodongan, narkoba, penyelewengan seksual, perusakan lingkungan, dan diperkuat lagi dengan adanya tindakan anarkis. Tudingan akan rendahnya kualitas lulusan, terutama yang berkaitan dengan aspek nilai, moral, dan sikap yang tidak terpuji dikalangan siswa, salah satu faktor penyebabnya selalu diarahkan pada kegagalan pembelajaran PKn di sekolah-sekolah. Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak maupun remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan

memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain.

Pemahaman konsep PKn yang pembelajarannya secara konvensional dilaksanakan sampai saat ini di sekolah-sekolah, dirasa sulit untuk menghadapi masa depan yang serba tidak diketahui. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada hasil belajar yang dapat diamati dan diukur (pandangan behavioristik) cenderung kepada penguasaan pengetahuan itu, merupakan akumulasi dari pengetahuan sebelumnya. Guru cenderung memberikan atau memindahkan informasi yang sebanyak-banyaknya kepada siswa, sehingga terkesan penanaman konsep, prinsip-prinsip, serta aturan-aturan yang sesungguhnya harus dilakukan guru pada pembelajaran PKn saling terisolasi dan tidak bermakna. Akibatnya siswa tidak memahami bagaimana terciptanya konsep tersebut dan sukar untuk mengadaptasikan pengetahuannya terhadap perubahan lingkungannya, dan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Konsep merupakan sesuatu hal yang sangat penting, namun bukan terletak pada bagaimana konsep itu sendiri, tetapi terletak pada bagaimana konsep itu dipahami oleh subjek didik. Pentingnya pemahaman konsep dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi sikap, keputusan, dan cara memecahkan masalah.

Kenyataan di lapangan siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Lebih jauh lagi, bahwa siswa kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya. Lemahnya pemahaman siswa terhadap suatu konsep sering juga tampak bahwa siswa hanya memiliki taraf kemampuan mengingat materi yang baik, namun siswa kurang memahami dan mengerti secara mendalam pengetahuan yang bersifat hafalan tersebut. Pemahaman yang dimaksud adalah pemahaman siswa terhadap dasar kualitatif dimana fakta-fakta saling berkaitan dengan kemampuannya untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi baru. Sebagian

besar siswa kurang mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan/diaplikasikan pada situasi baru.

Dari perbincangan penulis dengan beberapa orang guru baik di SD maupun di SLTP dan SLTA di bidang Ilmu-ilmu Sosial, khususnya guru mata pelajaran PKn bahwa dalam kegiatan belajar mengajar cenderung siswa pasif, terlalu mengharap penjelasan dari guru, anak kurang *kreatif*, cepat bosan, kurang berani bertanya dan menjawab pertanyaan, kurang berani mengemukakan pendapat, kurang memiliki rasa ingin tau yang tinggi, dan sebagainya. Hal ini berdampak pada rendahnya nilai siswa jika dilakukan ujian formatif, yaitu rata-rata berkisar 50-60% siswa yang memperoleh nilai sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Permasalahan di atas terjadi juga pada siswa SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat, dan dari informasi guru ternyata hal tersebut tidak hanya terjadi pada mata pelajaran PKn saja melainkan hampir pada semua mata pelajaran. Banyak factor yang menyebabkan tinggi rendahnya proses dan hasil belajar siswa, dan penulis menduga salah satu penyebabnya adalah kurangnya guru menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat menantang daya kreativitas siswa. Dengan melihat Tujuan Utama dan Standar Kompetensi mata pelajaran PKn di SMA, salah satu model pembelajaran yang disarankan adalah Pembelajaran Berdasarkan Masalah.

Pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan *autentik*, yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Dengan pembelajaran berdasarkan masalah, guru dapat menyampaikan berbagai konsep sehingga siswa dapat menggunakan dan mengingat lebih lama konsep yang dipelajari; guru dapat berkomunikasi baik dengan siswanya; guru dapat membuka wawasan berpikir yang beragam dari seluruh siswa sehingga siswa dapat mempelajari berbagai konsep dan cara mengaitkannya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran seperti akan mengarahkan anak untuk berpikir divergen atau berpikir kreatif.

Model pembelajaran berdasarkan masalah dapat diterapkan pada siswa SMA, mengingat bahwa pada taraf usia remaja ini, perkembangan Intelektual dan Kognitif

remaja sudah berada pada taraf berpikir Operasional Formal (berpikir abstrak). Masa ini anak telah berpikir dengan mempertimbangkan yang mungkin di samping hal yang nyata (real) atau anak sudah dapat berpikir abstrak dan hipotek (Gleitman, dalam Sunarta, 2008: 104). Dalam berpikir Oprasional formal ada dua sifat penting yang perlu diketahui yaitu: 1) sifat deduktif hipotesis, dan 2) berpikir oprasional juga berpikir kombinatoris. Pada sifat Deduktif Hipotesis, saat anak menyelesaikan masalah akan mengawalinya dengan pemikiran teoritik, anak akan menganalisis masalah dan mengajukan cara-cara penyelesaian hipotesis. Berpikir Kombinatoris, merupakan kelengkapan sifat deduktif hipotesis yaitu yang berhubungan dengan cara bagaimana melakukan analisis. Dengan berpikir oprasional formal memungkinkan anak memiliki tingkah laku Problem Solving yang betul-betul ilmiah, dan hal ini mengarahkan pada terciptanya anak-anak yang kreatif.

Dengan melihat Tujuan utama mata pelajaran, Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar, serta pengalaman belajar yang seharusnya dilakukan siswa pada mata pelajaran PKn di SMA, dan melihat kenyataan yang terjadi sehubungan dengan lemahnya kreativitas dan hasil belajar siswa, khususnya di SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat, maka peneliti akan berkolaborasi dengan Guru untuk melakukan percobaan melalui penelitian yang berkaitan dengan "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas XI SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Kreativitas Siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas XI SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat ?

2. Bagaimanakah Pengaruh penerapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang pengaruh pembelajaran berdasarkan masalah terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas XI SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat. Secara khusus penelitian ini bertujuan :

- a. Untuk memperoleh data tentang pengaruh pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Kreativitas Siswa Kelas XI pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat.
- b. Untuk memperoleh data tentang pengaruh Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari dua sisi, yaitu :

- a. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan khususnya bidang pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas atau berpikir kreatif dan hasil belajar siswa, khususnya di Sekolah Menengah Atas.
- b. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:
 - Guru, khususnya yang berkaitan dengan implementasi model-model pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan secara umum dan pendidikan di SMA secara khusus.
 - Kepala Sekolah, dan pengambil kebijakan pendidikan lainnya dalam upaya melakukan pembinaan bagi para guru dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan secara umum dan kualitas proses pembelajaran secara khusus.

BAB II TINJAUAN TEORITIS

A. Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Pengajaran Berdasarkan Masalah telah dikenal sejak zaman John Dewey. Belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dengan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dengan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan system saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis serta dicari pemecahannya dengan baik (Dewey, dalam Trianto, 2009: 91). Pengalaman siswa yang diperoleh dari lingkungan akan menjadikan kepadanya bahan dan materi guna memperoleh pengertian serta bisa dijadikan pedoman dan tujuan belajarnya.

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia social dan sekitarnya. "Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks" (Ratumanan, dalam Trianto: 92). Selanjutnya, Arends (1977) mengemukakan bahwa, pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri. Model pembelajaran ini mengacu pada model pembelajaran yang lain seperti pembelajaran berdasarkan proyek, pembelajaran berdasarkan pengalaman, belajar autentik, dan pembelajaran bermakna atau pembelajaran berakar pada kehidupan (Ibrahim dan Nur, 2002: 2).

Dari beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa pada model pembelajaran berdasarkan masalah, siswa secara klasikal maupun secara berkelompok bekerja sama

memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru. Ketika guru sedang menerapkan model pembelajaran tersebut, seringkali siswa menggunakan bermacam-macam keterampilan, prosedur pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Model pembelajaran berdasarkan masalah dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme. Pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama diantara siswa-siswa. Dalam pembelajaran ini guru memandu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan; guru memberikan contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan. Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelidikan oleh siswa. Pengajaran berdasarkan masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau stimulasi; dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

Ciri-ciri khusus pembelajaran berdasarkan masalah menurut Arend (dalam Trianto, 2009) adalah : 1) pengajuan pertanyaan atau masalah; 2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin; 3) penyelidikan autentik; 4) menghasilkan produk dan memamerkannya; dan 5) Kolaborasi. Selanjutnya beliau mengatakan Tujuan Pengajaran berdasarkan masalah adalah : 1) membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah; 2) belajar peranan orang dewasa yang autentik; dan 3) menjadi pembelajar yang mandiri.

Dari ciri-ciri dan tujuan pembelajaran berdasarkan masalah, diketahui bahwa Pembelajaran berdasarkan masalah memberikan dorongan kepada siswa untuk tidak hanya sekedar berpikir sesuai yang bersifat konkrit, tetapi lebih dari itu berpikir terhadap ide-ide yang abstrak dan kompleks. Dengan kata lain pembelajaran berdasarkan masalah melatih kepada siswa untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Agar pembelajaran berdasarkan masalah dapat terlaksana secara efektif, maka guru harus melaksanakannya sesuai dengan prosedur penerapan model pembelajaran

tersebut. Menyadur pendapat Ibrahim (2000), Sintaks atau tahapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah adalah sebagai berikut :

1. Orientasi Siswa pada masalah; pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran menjelaskan logistic yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar; pada tahap ini guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; pada tahap ini guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; pada tahap ini guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah; pada tahap ini guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

B. Konsep Kreativitas (Berpikir Kreatif)

1. Pengertian Kreativitas

Hampir setiap orang, mulai dari orang awam, pemimpin lembaga pendidikan, manager perusahaan, sampai dengan pejabat pemerintah berbicara tentang pentingnya kreativitas dikembangkan, karena kreativitas seseorang sangat diperlukan pada dunia pekerjaan dan untuk pembangunan. Akan tetapi jika ditanyakan apakah arti kreativitas ? hampir semua orang sukar untuk menjawabnya. Pengertian kreativitas secara operasional sukar untuk merumuskannya, karena kreativitas merupakan konsep majemuk dan multi – dimensional.

Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan (Guilford, 1997 dalam Munandar). Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Berdasarkan batasan itu maka jelas bahwa anak yang kreatif bukanlah anak yang nakal atau pemalas. Merujuk pada pengertian kreativitas yang telah disebutkan diatas peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Kreatifitas merupakan suatu aktifitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal.
- 2) Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.
- 3) Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya.
- 4) Kreativitas merupakan aktifitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu (produk) yang baru.

Sehubungan dengan pengertian Kreativitas Munandar (1999) menyimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah sebagai berikut :

- (a) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur- unsur yang ada. Hal ini diartikan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, bukan diartikan harus menciptakan sesuatu yang baru, akan tetapi dapat berupa penggabungan dari hal - hal yang lain atau sudah diketahui sebelumnya yang diperolehnya melalui pengetahuan dan pengalaman - pengalamannya dikeluarga, disekolah, atau di masyarakat. Keseluruhan informasi, data - data yang dimilikinya digabung -gabungkan sehingga menjadi sesuatu yang baru. Pengertian ini berimplikasi bahwa anak - anak yang memiliki pengalaman dan pengetahuan

yang banyak lebih memungkinkan kemampuan menciptakan sesuatu, dibandingkan dengan anak yang tidak mempunyai banyak pengalaman dan pengetahuan.

- (b) Kreativitas adalah kemampuan berdasarkan data dan informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan guna, dan keragaman jawaban. Hal ini dimaksudkan bahwa semakin banyak kemungkinan jawaban yang diberikan terhadap suatu masalah, makin kreatiflah seseorang. Tentunya jawaban yang dimaksud harus sesuai dengan permasalahan yang ada, atau jawaban – jawaban bukan hanya dilihat dari aspek kreativitasnya, yang lebih penting adalah jawaban – jawaban itu harus berkualitas (berpikir divergen).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa secara operasional kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu obyek atau situasi juga mencerminkan kreativitas jika dalam penilaiannya seseorang mampu melihat obyek, situasi atau masalahnya dari sudut pandang yang berbeda – beda. Anak juga dapat diminta untuk memberikan gagasan – gagasan, dengan cara – cara apa saja ia dapat memperbaiki atau meningkatkan suatu benda atau produk, misalnya terhadap suatu alat permainan. Tugas – tugas yang bersifat mengembangkan kreativitas anak selalu menuntut anak untuk memikirkan bermacam – macam kemungkinan jawaban, bermacam – macam gagasan dalam memecahkan suatu masalah.

2. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif

Menyadur pendapat Munandar (1999), seseorang yang memiliki kreativitas mempunyai ciri – ciri kepribadian yang dapat dilihat dari dua aspek yaitu :

- a. Ciri – ciri kemampuan berpikir kreatif (aptitude)

- Keterampilan berpikir lancar. Prilaku yang tampak pada anak adalah : anak sering mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah lancar mengungkapkan gagasan – gagasannya, bekerja lebih cepat, dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek atau situasi.
- Keterampilan berpikir luwes (fleksibel). Prilaku yang tampak pada anak adalah : memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu obyek ; memberikan macam – macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah ; menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda – beda ; memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari orang lain, mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda dari mayoritas kelompok, mampu mengubah arah berpikir secara spontan.
- Keterampilan berpikir orisinal. Prilaku yang tampak pada anak adalah: memikirkan masalah – masalah atau hal – hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain ; mempertanyakan cara – cara lama dan berusaha memikirkan cara – cara baru; memilih simetri dalam menggambar atau membuat desain, memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain ; setelah membaca atau mendengar gagasan – gagasan , bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru; lebih senang mensintesis dari pada menganalisis situasi.
- Keterampilan memperinci. Prilaku yang tampak pada anak adalah ; mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah – langkah yang terperinci ; memperkaya gagasan orang lain ; menguji detil – detil untuk melihat arah yang akan ditempuh, menambah garis – garis , warna – warna dan bagian – bagian terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
- Keterampilan menilai. Prilaku yang tampak pada anak adalah : memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri, menentukan pendapat

sendiri mengenai suatu hal, menganalisis masalah dengan selalu menanyakan “mengapa”?, mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mencapai suatu keputusan; merancang suatu rancangan kerja dari gagasan – gagasan yang tercetus, menentukan pendapat dan bertahan terhadap pendapat tersebut.

b. Ciri – ciri Afektif (Nonaptitude)

- Rasa ingin tahu. Prilaku yang tampak pada anak adalah : selalu mempertanyakan sesuatu, senang menjajaki buku – buku, peta – peta, gambar – gambar dsb untuk mencari gagasan – gagasan baru, tidak takut menjajaki bidang – bidang baru, ingin mengamati perubahan dari kejadian – kejadian, ingin bereksperimen dengan benda – benda mekanik.
- Bersifat Imajinatif. Prilaku yang tampak pada anak adalah : memikirkan hal – hal yang belum pernah terjadi, memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain; mempunyai firasat tentang sesuatu yang belum pernah terjadi, melihat hal – hal dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain.
- Merasa tertantang oleh kemajemukan. Prilaku yang tampak pada anak adalah : melibatkan diri dalam tugas – tugas yang majemuk tertantang pada situasi yang tidak dapat diramalkan keadaannya, mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain, tidak cenderung mencari jalan terganggang, berusaha terus menerus agar berhasil, mencari jawaban – jawaban yang lebih sulit daripada menerima yang mudah dan senang menjajaki jalan yang lebih rumit.
- Sifat berani mengambil resiko. Prilaku yang tampak pada anak adalah : berani mempertahankan pendapatnya walau mendapat tantangan / kritik, bersedia mengakui kesalahan – kesalahannya, berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan gagal, tidak mudah dipengaruhi orang

lain, berani mencoba hal – hal baru, berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi.

- Sifat Menghargai. Prilaku yang tampak pada anak adalah : menghargai hak – hak sendiri dan hak – hak orang lain, menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri, menghargai makna orang lain, menghargai sekolah, keluarga dan teman – teman, menghargai kesempatan – kesempatan yang diberikan, tahu apa yang betul – betul penting dalam hidup, senang dengan penghargaan terhadap dirinya.

Di samping ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan di atas, Munandar (2009) mengidentifikasi dari berbagai studi ciri-ciri kepribadian yang kreatif adalah sebagai berikut : 1) imajinatif, 2) mempunyai prakarsa, 3) mempunyai minat luas, 4) mandiri dalam berpikir, 5) senang berpetualang, 6) penuh energi, 7) percaya diri, 8) bersedia mengambil resiko, 9) berani dalam pendirian dan keyakinan.

Demikian juga Piers (dalam Ali dan Asrori, 2010) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah: “1) memiliki dorongan (drive) yang tinggi, 2) memiliki keterlibatan yang tinggi, 3) memiliki rasa ingin tahu, 4) memiliki ketekunan yang tinggi, 5) cenderung tidak puas terhadap kemapanan, 6) penuh percaya diri, 7) memiliki kemandirian yang tinggi, 8) bebas dalam mengambil keputusan, 9) menerima diri sendiri, 10) senang humor, 11) memiliki intuisi yang tinggi, 12) cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks, 13) toleran terhadap ambiguitas, 14) bersifat sensitive”.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang ciri-ciri kreativitas dapat disimpulkan bahwa seorang yang kreatif, memiliki kecenderungan berperilaku tidak cepat bosan dalam belajar, selalu menggali dan mencari informasi terutama hal-hal yang baru, keinginan bertanya yang tinggi dan menjawab pertanyaan dengan jawaban yang luas, mampu memecahkan masalah dengan meninjaunya dari berbagai aspek, percaya diri yang tinggi, mandiri, dan sebagainya.

C. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai proses menciptakan hubungan sesuatu yang sudah ada dengan sesuatu yang baru. Sebagaimana halnya yang dikemukakan Bruner dalam Romberg (1999), bahwa belajar adalah proses aktif siswa dalam mengkonstruksi (membangun) pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Sesuatu yang baru tersebut tidak hanya berupa pengetahuan akan tetapi dapat berupa keterampilan, sikap, kemauan, kebiasaan, maupun perbuatan-perbuatan.

Slameto (2003: 2), mengemukakan bahwa "belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Selanjutnya, Hakim (2000: 1) mengemukakan, "belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, daya pikir, dan sebagainya". Darsono (2000: 24) mengemukakan bahwa, "belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku".

Dari beberapa konsep tentang belajar yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kerja yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan sesuatu perubahan pada dirinya untuk kearah yang lebih baik, baik dalam tingkah laku ataupun untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih luas.

Berbagai pendekatan belajar yang dikemukakan para ahli, untuk memahami lebih dalam tentang makna belajar, sehingga para pendidik dapat melakukan bimbingan dan pengarahan selama siswa mengikuti proses belajar. Menyadur pendapat Santrock (2007), Pendekatan belajar yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) **Pendekatan Behavior**; pendekatan ini menekankan bahwa belajar adalah perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relative permanent di dalam diri individu yang tampak dari tampilan individu (overt behavior). Pengertian ini menekankan hasil belajar pada perilaku yang dapat diukur dan diobservasi. Para ahli yang memfokuskan tentang konsep belajar seperti ini

adalah : (a) Thorndike; yang mengemukakan bahwa belajar adalah pembentukan hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon dan penyelesaian masalah yang dapat dilakukan dengan cara trial and error. Factor penting yang mempengaruhi belajar adalah reward atau pernyataan kepuasan dari suatu kejadian; (b) Skinner; memandang reinforcement (penguatan) sebagai unsur yang paling penting dalam proses belajar; Individu cenderung untuk belajar jika diikuti dengan penguatan. Jika tingkah laku individu diikuti dengan reinforcement yang menyenangkan maka tingkah laku tersebut cenderung akan diulang sesering mungkin.

- 2) **Pendekatan Kognitif**; Para ahli kognitif berpendapat bahwa belajar adalah hasil usaha individu untuk mengerti dunia, caranya adalah dengan menggunakan semua alat mental yang dimilikinya. Belajar dianggap sebagai sesuatu yang aktif. Individu berinisiatif mencari pengalaman untuk belajar, mencari informasi untuk menyelesaikan masalah, mengatur kembali dan mengorganisasi apa yang mereka ketahui untuk mencapai pelajaran baru. Yang terpenting bagi pendekatan ini adalah bagaimana individu belajar, menerima informasi dan mengingat.
- 3) **Pemerosesan Informasi** ; Pemerosesan informasi adalah bagaimana siswa memanipulasi informasi, memotivornya dan menyusun strategi untuk informasi tersebut. Inti pendekatan ini adalah proses memori dan berpikir. Ciri utama dari pemerosesan informasi adalah pemikiran, mekanisme pengubah (proses menyimpan dan mengambil dari dalam memori) dan modifikasi diri. Memori adalah retensi informasi sepanjang waktu dan melibatkan penyandian, penyimpanan dan pengambilan. Jika diharapkan siswa dapat menemukan arti atau relevansi dari apa yang dipelajarinya maka proses pembelajaran harus dapat menghubungkan antara pemahaman masa lalu dengan kegunaan dimasa depan. Dengan demikian otak siswa akan memberikan perhatian terhadap materi pelajaran dan apa yang disampaikan guru tidak hanya masuk akal akan tetapi juga punya arti. Keadaan ini hanya memungkinkan jika siswa memiliki waktu yang cukup

untuk memproses dan memproses ulang yang dipelajarinya. Proses berulang ini disebut *Rehearsal*.

- 4) **Teknologi Belajar;** Teknologi belajar merupakan cara yang ditempuh untuk belajar efektif. Beberapa bentuk teknologi belajar yang dapat diterapkan siswa adalah : (a) sikap mental yang kuat; (b) adanya rencana belajar; (c) selalu berkonsentrasi; (d) melakukan senam otak; (e) melakukan relaksasi; (f) posisi duduk ketika mengikuti pelajaran; (g) memahami tujuan belajar.

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam kelas. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan prilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, positif, fungsional, dan disadari. Bentuk perubahan prilaku harus menyeluruh secara konprehensif. Aspek perilaku keseluruhan dari tujuan pembelajaran menurut **B.S.Bloom** (dalam Sanjaya, 2008) dapat menunjukkan hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya **Romizowski** (1982) menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar adalah: "1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis; 2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perceptual; 3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap kebijaksanaan, perasaan, dan self control; 4) keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan social dan kepemimpinan". **Gagne** (1979) mengemukakan ada lima tipe hasil belajar yang dapat dicapai siswa, yaitu : 1) motor skills; 2) verbal information; 3) intellectual skills; 4) attitudes, dan 5) cognitive strategies".

D. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA

Melihat Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMA/MA, tahun 2006 dapat dikemukakan, bahwa Tujuan mata pelajaran PKn di SMA adalah : (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam

kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya; (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Standar Kompetensi yang akan dicapai siswa kelas X SMA pada mata pelajaran PKn adalah : (1) memahami Hakikat Bangsa dan Negara kesatuan RI; (2) Menampilkan sikap positif terhadap system hukum dan peradilan Nasional; (3) Menampilkan peran serta dalam upaya pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM; (4) Menganalisis hubungan dasar Negara dengan konstitusi, (5) menghargai persamaan kedudukan warga Negara dalam berbagai aspek kehidupan, dan (6) menganalisis system politik di Indonesia. Dengan melihat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada mata pelajaran PKn di SMA, maka strategi pembelajaran yang disarankan sangat bervariasi, yakni mulai dari strategi ekspositori sampai pada strategi heuristik. Guru dalam melaksanakan pembelajaran selain menggunakan metode mengajar yang konvensional, seharusnya juga sampai pada pencrapan metode pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh kompetensi yang ada pada siswa, terutama metode mengajar yang mampu mengembangkan kreativitas atau berpikir kreatif siswa.

Siswa SMA Kelas I, berada pada taraf usia remaja, dimana perkembangan Intelektual dan Kognitif remaja sudah berada pada taraf Berpikir Oprasional Formal (berpikir abstrak). "Masa ini anak telah berpikir dengan mempertimbangkan yang mungkin di samping hal yang nyata (real) , atau anak sudah dapat berpikir abstrak dan hipotek" (Gleitman, dalam Sunarto, 2008: 104). Dalam berpikir Oprasional formal ada dua sifat penting yang perlu diketahui yaitu: 1) sifat deduktif hipotesis, dan 2) berpikir oprasional juga berpikir kombinatoris. Pada sifat Deduktif Hipotesis, saat anak menyelesaikan masalah anak akan mengawalinya dengan pemikiran teoritik, anak akan menganalisis masalah dan mengajukan cara-cara penyelesaian hipotesis. Berpikir Kombinatoris, merupakan kelengkapan sifat deduktif hipotesis yaitu yang berhubungan dengan cara

bagaimana melakukan analisis. Dengan berpikir oprasional formal memungkinkan anak memiliki tingkah laku Problem Solving yang betul-betul ilmiah.

E. Kerangka berpikir

Salah satu tujuan yang akan dicapai siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMA adalah siswa mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Berpikir Kreatif (kreativitas) dapat diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Sehubungan tingkat perkembangan intelektual dan kognitif siswa SMA kelas XI, tuntutan yang harus tercermin pada diri siswa pertanda siswa memiliki kreativitas yang tinggi antara lain adalah, siswa memiliki dorongan (drive) yang kuat untuk belajar, memiliki keterlibatan yang tinggi, memiliki rasa ingin tahu, memiliki ketekunan yang tinggi, cenderung tidak puas terhadap kemapanan, penuh percaya diri, memiliki kemandirian yang tinggi, tegas dalam mengambil keputusan, mampu menyelesaikan permasalahan dengan meninjaunnya dari berbagai aspek, sehingga diperkirakan bahwa siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi cenderung hasil belajar yang diperoleh pada kategori sangat baik. Hasil belajar yang diperoleh siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam membelajarkan siswa, terutama dalam mengembangkan kreativitas (berpikir kreatif) pada siswa SMA khususnya pada mata pelajaran PKn. Salah satu model pembelajaran yang disarankan harus diterapkan guru adalah Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Instructional*). Model pembelajaran berdasarkan masalah didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik, yaitu penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata, sehingga memungkinkan siswa belajar bukan hanya menghafal konsep, akan tetapi membantu siswa memahami suatu konsep. Dengan berusaha mencari pemecahan masalah secara

mandiri akan memberikan suatu pengalaman konkrit, dengan pengalaman tersebut dapat digunakan pula memecahkan masalah-masalah serupa, karena pengalaman itu memberikan makna tersendiri bagi siswa.

Dengan melihat hakikat model pembelajaran berdasarkan masalah, yang mampu meningkatkan kreativitas (berpikir kreatif) dan hasil belajar siswa, maka peneliti akan berkolaborasi dengan guru PKn melakukan percobaan terhadap ketiga variabel tersebut. Peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran berdasarkan masalah terhadap siswa kelas XI SMA, dan akan melihat apakah dengan penerapan model pembelajaran tersebut, akan memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Peneliti akan membandingkan hasil penelitian ini dengan siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran lain (konvensional).

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritik dan kerangka berpikir mengenai pembelajaran berdasarkan masalah, kreativitas (berpikir kreatif), dan hasil belajar siswa SMA Kelas I khususnya pada pembelajaran PKn, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. H_a : Kreativitas berpikir dan Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah lebih baik dari pada kreativitas dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional
2. H_o : Kreativitas berpikir dan Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah tidak lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester ganjil (bulan Juni sampai dengan Oktober) TA. 20011/2012. Berdasarkan pertimbangan dari pihak sekolah. Penelitian akan dihentikan jika telah terlihat adanya perubahan kreativitas (berpikir kreatif) pada diri siswa sebagai akibat dari perlakuan atau pelaksanaan pembelajaran berdasarkan masalah. Penelitian dilakukan di SMA Negeri I Salapian Kabupaten Langkat, kelas XI IPA.

B. Perlakuan dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Quasi Eksperimen, yang bertujuan untuk melihat pengaruh Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Kreativitas (berpikir kreatif) dan Hasil belajar siswa. **Populasi** pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri I Salapian Kabupaten Langkat yang berjumlah 4 kelas, 2 kelas Jurusan IPA dan 2 kelas jurusan IPS. Berdasarkan informasi dari guru bahwa setiap kelas jumlah siswa lebih kurang 42 orang, dan dilihat dari latar belakang kemampuannya bahwa setiap kelas memiliki kemampuan heterogen. Artinya, bahwa setiap kelas terdapat siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi.

Sample pada penelitian yang ditetapkan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 1, dan IPA2. Pada kelas XI IPA1 dilakukan pembelajaran berdasarkan masalah (kelas eksperimen) dan kelas IPA2 dilakukan pembelajaran Konvensional (kelas kontrol). Guru yang mengajar pada kedua kelas ini adalah guru yang sama, yang memiliki latar belakang keilmuan Sarjana Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variable penelitian, yaitu satu variable bebas dan dua variable terikat. Sebagai variable bebas (X) adalah pembelajaran berdasarkan masalah yang dilaksanakan pada mata pelajaran PKn. Sedangkan variabel terikat (Y)

adalah tingkat kreativitas dan hasil belajar siswa. Analisis data untuk melihat apakah ada pengaruh pembelajaran berdasarkan masalah dengan tingkat kreativitas berpikir siswa dan hasil belajar siswa, maka digunakan rumus ANAVA.

Tahapan kegiatan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan; kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah: a) peneliti bersama dengan guru membahas tentang konsep dan tahapan pelaksanaan model pembelajaran berdasarkan masalah; 2) peneliti bersama guru menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan pendekatan pembelajaran berdasarkan masalah; 3) menyusun instrument /pretes dan pos-tes; dan 4) menyusun panduan observasi tentang kreativitas berpikir siswa selama kegiatan pembelajaran.
2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran (Perlakuan). Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah: (a) mengetahui kreativitas (berpikir kreatif siswa) selama ini ketika melaksanakan pembelajaran PKn. Data ini diperoleh dari guru Pkn; (b) melakukan pre-tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan; c) melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran berdasarkan masalah yang telah disusun, dan kegiatan perlakuan dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yang materinya disesuaikan dengan kurikulum yang berjalan; (c) melaksanakan tes akhir kegiatan pembelajaran (postes); dan (d) melakukan analisis hasil pengamatan terhadap kreativitas berpikir siswa melalui panduan observasi, untuk mengetahui perubahan/peningkatan kreativitas berpikir siswa setelah mendapat perlakuan pembelajaran berdasarkan masalah.
3. Tahap Analisis Data dan penyusunan Laporan ; kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah menganalisis data pretes dan postes siswa, kreativitas (berpikir kreatif) siswa sebelum, selama dan sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung, sampai pada pembuktian hipotesis dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan selanjutnya menyusun laporan hasil penelitian.

C. Instrumen Penelitian dan analisis data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah :

1. Panduan observasi untuk melihat kreativitas berpikir siswa selama pembelajaran. Hasil analisis data berpikir kreatif siswa, dikategorikan pada rentangan nilai: Rendah (50-59); Sedang (60-79); Tinggi (diatas 80)
2. Tes hasil belajar yang dikembangkan oleh guru bidang studi PKn dan peneliti sendiri. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada Bidang studi PKn di sekolah ini adalah 70.
3. Pedoman observasi tentang sintaks pembelajaran berdasarkan masalah, yang akan digunakan untuk memperoleh data tentang implementasi pelaksanaan pembelajaran berdasarkan masalah oleh guru bidang studi PKn.

Data dalam penelitian ini selanjutnya akan dianalisis melalui tahapan ; 1) Uji Normalitas; 2) Uji Homogenitas dilakukan dengan uji F; dan 3) Pengujian Hipotesis.

D. Sumber Daya yang digunakan

Sumberdaya yang digunakan pada penelitian ini adalah: 1) 2 orang dosen yang terdiri dari 1 orang dosen dari jurusan Teknologi Pendidikan FIP Unimed, dan 1 orang dosen dari Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan FIS Unimed; 2) satu orang mahasiswa jurusan Pendidikan Kewarganegaraan; 3) satu orang guru PKn SMA Negeri 1 Salapian Kab. Langkat. Peran dosen dan mahasiswa sebagai peneliti adalah mendisain rancangan pembelajaran berdasarkan masalah, mempersiapkan instrument pengumpulan data dan menganalisis data hasil penelitian. Sementara guru mata pelajaran PKn berperan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan disain yang telah disusun, setelah peneliti memberikan petunjuk langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah.

E. Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan/minggu Tahun 2011																											
	Juli				Agustus				Sept				Oktober				Nopemb.				Desember							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1. Persiapan : <ul style="list-style-type: none"> Analisis Kurikulum dan Pemanjapan konsep dan implementasi model pembelajaran Penyusunan RPP; Penyusunan Pedoman Observasi ; Penyusunan tes hasil belajar; dan Penyusunan Perangkat Tes Kreativitas 			X	X																								
2. Implementasi Model Pembelajaran (perlakuan)																												
3. Pengolahan data Dan penyusunan Laporan																									X	X	X	X

F. Sumber dan Penggunaan Dana

Sumber dana yang digunakan pada penelitian ini adalah Dana PO Unimed Nomor : 0486/UN33.1/KEP/2011, tanggal 30 Mei 2011 yang berjumlah RP. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah). Rincian penggunaan dana tersebut adalah sebagai berikut :

No	Kegiatan/sub kegiatan/uraian Kegiatan	Volume Kegiatan	Biaya Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
I.	Persiapan Penelitian :			
	1. Konsumsi pada analisis kurikulum dan pematapan konsep dan implementasi model pembelajaran.	3 org x 5 hr	20.000,-	300.000,-
	3. Transport pengurusan izin penelitian ke Dinas Peng&Pengaj dan Ktr BAPEDA Kab. Langkat, dan SMAN 1 Salapian Kab. Langkat	2 org x 2 hr	200.000,-	400.000,-
	4. Transport peneliti pada penyusunan RPP, Panduan obeservasi dan tes hasil belajar	2 org x 3 hr	200.000,-	1.200.000,-
				1.900.000,-
II.	Pelaksanaan Penelitian :			
	1. Transport peneliti pada pengumpulan data ke sekolah	3 Org x 5 hr	200.000,-	3.000.000,-
	2. Konsumsi peneliti pada pengumpulan data ke sekolah	3 org x 5 hr	20.000,-	300.000,-
	3. Fotocopy bahan-bahan Keperluan penelitian	2000 lbr.	150,-	200.000,-
	4. Pembelian ATK dan bahan Habis pakai			517.000,-
	5. Penggandaan buku Refrensi untuk Keperluan penelitian	4 Bh	293.000,-	293.000,-
	5. Honorarium Peneliti :			
	- Ketua	1	1.000.000,-	1.000.000,-
	- Anggota (dosen)	1	750.000,-	750.000,-
	- Anggota (mahasiswa)	1	400.000,-	400.000,-
- Mahasiswa (tabulasi, dan analisis Data)	1	300.000,-	300.000,-	
- Anggota (guru SMAN 1 Slpn)	1	500.000,-	500.000,-	
- Mahasiswa (Tabulasi, analisis Data)				
				7.260.000,-
III.	Analisis Data dan penyusunan			

Laporan :				
1. Konsumsi tim peneliti	3 x 4 hr	20.000,-	240.000,-	
2. Penggandaan Laporan	15 eks	40.000,-	600.000,-	
				840.000,-
Jumlah Dana Keseluruhan :			10.000.000,-	
			(Sepuluh Juta Rupiah)	

G. Keberlanjutan

Dalam upaya meningkatkan kreativitas berpikir siswa, dan kualitas proses serta hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maka penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah sangatlah penting. Jika ternyata hasil penelitian membuktikan bahwa model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn, maka selanjutnya peneliti menghimbau kepada guru PKn dan guru-guru Bidang studi lainnya untuk tetap menerapkan model pembelajaran ini. Peneliti akan melakukan komunikasi dengan para guru terutama dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan hasil belajarnya. Walaupun memang harus mempertimbangkan beberapa faktor lain seperti Kompetensi Dasar yang akan dicapai, dan sifat daripada materi pembelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada sisi lain peran Kepala Sekolah juga sangat dipentingkan untuk memonitoring pelaksanaan pembelajaran khususnya penerapan model-model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa.

Mengingat sekolah ini berada di luar kota dan memiliki karakteristik siswa yang mayoritas belum memiliki kreativitas berpikir yang tinggi, maka sangat memungkinkan peneliti akan melakukan kegiatan lain dan berkolaborasi dengan guru untuk meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa khususnya di SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat

G. Keberlanjutan

Dalam upaya meningkatkan kreativitas berpikir siswa, dan kualitas proses serta hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maka penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah sangatlah penting. Jika ternyata hasil penelitian membuktikan bahwa model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn, maka selanjutnya peneliti menghimbau kepada guru PKn dan guru-guru Bidang studi lainnya untuk tetap menerapkan model pembelajaran ini. Peneliti akan melakukan komunikasi dengan para guru terutama dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan hasil belajarnya. Walaupun memang harus mempertimbangkan beberapa faktor lain seperti Kompetensi Dasar yang akan dicapai, dan sifat daripada materi pembelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada sisi lain peran Kepala Sekolah juga sangat dipentingkan untuk memonitoring pelaksanaan pembelajaran khususnya penerapan model-model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa.

Mengingat sekolah ini berada di luar kota dan memiliki karakteristik siswa yang mayoritas belum memiliki kreativitas berpikir yang tinggi, maka sangat memungkinkan peneliti akan melakukan kegiatan lain dan berkolaborasi dengan guru untuk meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa khususnya di SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Secara berurutan bagian ini akan menyajikan hasil analisis data yang dimulai dari Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis (sesuai dengan hipotesis yang ditetapkan pada penelitian ini).

1. Pengaruh Pembelajaran Berdasarkan masalah terhadap Kreativitas (berpikir kreatif) siswa.

Dari hasil perhitungan data post-tes (nilai kreativitas siswa) kelas eksperimen dan kelas kontrol (lampiran 1) diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Normalitas Nilai Kreativitas siswa

Kelas	Sumber Nilai	L_o	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	Post-tes	0,1205	0,1367	Berdistribusi normal
Kontrol	Post-tes	0,09524	0,1367	Berdistribusi normal

Dengan membandingkan harga L_o dengan L_{tabel} untuk $N=42$ pada $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,1367$. Kriteria pengujian adalah jika $L_o < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Karena $L_o < L_{tabel}$ maka data post-tes kedua kelompok sampel tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya Uji homogenitas dilakukan dengan uji F atau uji kesamaan dua varians yaitu varians terbesar dibagi varians terkecil (lampiran 2). Dari hasil post-tes siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data Kreativitas Siswa

Sumber Nilai	Kelas	F_{hit}	F_{tabel}	Kesimpulan
Post-tes (nilai kreativitas)	Eksperimen	1,16	1,69	Homogen
	Kontrol			

Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa $F_{hit} < F_{tabel}$ sehingga data disimpulkan data nilai kreativitas siswa untuk kedua kelas adalah homogen.

Dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa hasil belajar sampel berdistribusi normal dan homogen. Sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan.

Hipotesis yang akan diujikan adalah :

- Ha : Hasil Kreatifitas siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
- Ho : Hasil Kreatifitas siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah tidak lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah dan nilai kelas kontrol yang diajarkan tanpa pembelajaran berdasarkan masalah. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan (lampiran 4) diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4. Pengujian Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}
0,76	1,66

Kriteria yang digunakan dalam pengujian adalah terima H_a dan tolak H_0 jika $-t_{1-1/2} < t < t_{1-1/2}$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian diperoleh bahwa $-1,66 < 0,76 < 1,66$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya “Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional”.

2. Pengaruh Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Hasil Belajar Siswa

Dari hasil perhitungan data pre-tes dan post-tes kelas eksperimen dan kelas kontrol (lampiran 4) diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Uji Normalitas Hasil Belajar PKn

Kelas	Sumber Nilai	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	Post-tes	0,0968	0,1367	Berdistribusi normal
Kontrol	Post-tes	0,1204	0,1367	Berdistribusi normal

Dengan membandingkan harga L_0 dengan L_{tabel} untuk $N=42$ pada $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,1367$. Kriteria pengujian adalah jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka data post-tes kedua kelompok sampel tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya, Uji homogenitas dilakukan dengan uji F atau uji kesamaan dua varians yaitu varians terbesar dibagi varians terkecil (lampiran 5). Dari hasil pre-tes dan post-tes siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

Sumber Nilai	Kelas	F_{hit}	F_{tabel}	Kesimpulan
Pre-tes	Eksperimen	1,19	1,69	Homogen
	Kontrol			
Post-tes	Eksperimen	1,38	1,69	Homogen
	Kontrol			

Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa $F_{hit} < F_{tabel}$ sehingga data disimpulkan data hasil belajar siswa untuk kedua kelas adalah homogen.

Dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa hasil belajar sampel berdistribusi normal dan homogen. Sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan.

Hipotesis yang akan diuji adalah :

- H_a : Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
- H_o : Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah tidak lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah dan nilai kelas kontrol yang diajarkan tanpa pembelajaran berdasarkan masalah. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan (lampiran 4) diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 7. Pengujian Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}
0,76	1,66

Kriteria yang digunakan dalam pengujian adalah terima H_a dan tolak H_o jika $-t_{1-1/2} < t < t_{1-1/2}$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian diperoleh bahwa $-1,66 < 0,76 < 1,66$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya "Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional".

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diajukan jawaban terhadap pertanyaan penelitian (batasan masalah), sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Kreativitas (berpikir kreatif) Siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat.

Hasil penelitian membuktikan bahwa ada pengaruh Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Kreativitas (berpikir kreatif) siswa. Kenyataan ini memberikan petunjuk bagi para pendidik (guru/dosen) dalam melaksanakan pembelajaran, bahwa penerapan pembelajaran yang menantang siswa harus berpikir memecahkan permasalahan, dan dilakukan dengan prosedur dan teknik yang tepat serta menyesuakannya dengan kemampuan berpikir siswa ternyata dapat memancing daya kreativitas siswa. Anak yang tadinya merasa takut atau kurang berani untuk mengemukakan pendapatnya, ternyata secara perlahan mau untuk mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan teman sebaya/kelompok. Begitu juga dengan siswa yang selalu menguasai pembicaraan dalam kelas, lambat laun mampu mengendalikan emosinya dan menyadari bahwa kegiatan pembelajaran bukan semata-

mata miliknya, akan tetapi adalah milik semua siswa. Jika pembelajaran seperti ini sering diterima siswa, siswa akan terlatih untuk memecahkan permasalahan baik dalam kehidupan di sekolah maupun di keluarga/masyarakat. Begitu juga Pengembangan aspek bahasa, emosional, dan social siswa juga akan semakin baik, sehingga hal ini akan berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan berpikir siswa. Siswa akan terlatih untuk berhati-hati mengambil suatu keputusan, dan cenderung untuk tidak melakukan hal-hal yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Demikian juga yang terjadi pada guru, dengan penerapan pembelajaran berdasarkan masalah, akhirnya guru harus menambah wawasannya terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, dan ini sangat memberikan nilai positif bagi guru karena guru tidak hanya harus patuh pada satu buku pegangan akan tetapi harus memiliki banyak sumber pembelajaran. Pada sisi lain, dengan pembelajaran berdasarkan masalah akan tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, karena siswa tidak hanya harus menghafal semua isi buku akan tetapi mencoba menganalisis teori yang ada dan menghubungkannya dengan kondisi yang terjadi di masyarakat, khususnya tentang kehidupan berbangsa dan bernegara, serta moralitas suku, bangsa.

2. Bagaimanakah pengaruh Pembelajaran Berdasarkan Masalah terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat.

Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran berdasarkan masalah dibandingkan dengan siswa yang tidak diberi pembelajaran berdasarkan masalah akan tetapi dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini membuktikan beberapa teori yang mengatakan bahwa semakin sering siswa diberi kesempatan bertanya atau menjawab pertanyaan, maka siswa akan semakin cerdas. Dengan seringnya siswa menghadapi atau memecahkan suatu permasalahan, maka akan semakin terlatih, dan terstrukturanya kemampuan berpikir siswa. Dengan pembelajaran berdasarkan masalah yang efektif dilakukan guru, akan mengarahkan siswa untuk selalu belajar dan banyak membaca.

Sumber bacaan yang dibaca siswa juga tidak hanya pada buku sumber yang diberi guru, akan tetapi siswa akan berusaha menggali dari sumber belajar lainnya seperti, majalah, surat kabar, dan Internet. Kesemuanya ini akan mengarahkan siswa pada belajar efektif, memupuk disiplin diri, dan akhirnya akan memudahkan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru sehubungan dengan penguasaan materi pembelajaran. Walaupun peningkatan nilai hasil belajar tersebut tidak terlalu tinggi, dibandingkan dengan nilai-nilai hasil belajar sebelum dilakukan pembelajaran berdasarkan masalah, akan tetapi menunjukkan suatu hal yang menggembirakan bagi guru karena dengan model pembelajaran seperti ini, guru memperoleh gambaran bahwa pola pikir siswa masih bisa dikembangkan, dan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn.



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan:

1. Pembelajaran Berdasarkan Masalah merupakan salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas (berpikir kreatif) siswa. Dengan pembelajaran seperti ini siswa semakin terlatih untuk berbicara, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat orang lain, mengurangi sikap egois dalam pembelajaran, memupuk motivasi belajar yang tinggi, minat belajar yang tinggi, memupuk disiplin diri, memanfaatkan waktu luang untuk selalu belajar.
2. Pembelajaran Berdasarkan Masalah, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pembelajaran berdasarkan masalah siswa selalu ditantang dengan harus banyak membaca, mencermati dan berusaha memberikan pemecahan terhadap permasalahan yang terjadi di sekolah, keluarga dan masyarakat baik di Indonesia maupun di luar negeri. Dengan model pembelajaran seperti ini menuntut siswa selalu memanfaatkan waktu untuk belajar dengan memanfaatkan segala sumber belajar yang ada disekitar siswa.
3. Dengan pembelajaran berdasarkan masalah memungkinkan guru untuk menerapkan prinsip pembelajaran korelasi, integrasi, motivasi, aktivitas, dan pemusatan perhatian siswa. Dengan teraplikasikannya multi interaksi dalam pembelajaran, mengarahkan pembelajaran bermuansa PAKEM. Hal ini merupakan tuntutan kurikulum di Indonesia saat ini (KTSP).
4. Dengan Pembelajaran Berdasarkan Masalah mengharuskan guru menguasai sejumlah permasalahan sesuai materi yang dipelajari. Hal ini memberikan nilai positif bagi guru, karena guru juga harus banyak membaca dan menganalisis permasalahan yang akan diajukan pada siswa. Guru juga menjadi tertantang untuk

meng gali dan menemukan permasalahan di masyarakat sehubungan dengan materi pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Hendaknya guru PKn yang menjadi sasaran penelitian di SMA tempat berlangsungnya penelitian ini memiliki komitmen yang tinggi untuk tetap mau melaksanakan pembelajaran berdasarkan masalah jika memang relevan dengan pencapaian Kompetensi Dasar.
2. Hendaknya para guru yang telah memahami dan mengimplementasikan model pembelajaran berdasarkan masalah, mau mensosialisasikannya kepada guru-guru lain yang memang belum memahaminya. Sehingga, dengan semakin seringnya siswa menagalisis masalah dan mencoba mengatasinya akan semakin terlatih keterampilan berpikir siswa, dan akhirnya siswa akan semakin cerdas intelektual, emosional, sosial, dan spritualnya.
3. Dengan melihat kondisi bangsa kita dewasa ini, yakni merosotnya nilai-nilai karakter bangsa, dan mengantisipasi tidak terjerumusnya para peserta didik kita pada hal-hal yang negatif, hendaknya para pengambil kebijakan di lingkungan pendidikan, mulai pendidikan di SD sampai ke Perguruan Tinggi, selalu memberikan pencerahan maupun sosialisasi kepada para guru/dosen tentang berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa, sehingga mengarahkan siswa pada penguasaan sejumlah nilai-nilai karakter bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hefzallah Ibrahim Michail, 2004. *The New Educational Technologies and Learning* USA, Springfield, Illinois.
- Ibrahim M, dan Nur M, 2000. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*, Surabaya, University Press. Is of Teaching, USA, Prentice Hall, Inc
- Joyce Bruce and Weil Marsha, 1980, *Model of Teaching*, New Jersey, Prentice-Hall
- Munandar, Utami, 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Nur, M, 2002. *Psikologi Pendidikan. Fondasi untuk Pengajaran*. Surabaya, PPS, Unesa.
- Partin, Ronald L, 2009. *Kiat Nyaman Mengajar di dalam Kelas*; Jakarta, Indeks.
- Reiser Robert A and Dempsey, 2007, *Trends and issues in Instructional Design and Technology*, Columbus, Ohio, Pearson Merrill Prentice Hall
- Semiawan, Conny, R, 2007. *Catatan kecil tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta; Prenada Media Group.
- Sunarto, H dan Hartono Agung, 2008. *Perkebangan Peserta Dididk*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Sutikno Sobry, 2005. *Pembelajaran Efektif*, Mataram, NTP Press
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progrsif*, Jakarta, Kencana Prenada Media.
- Tim Abdi Guru, 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta, Erlangga
- Wena, Made, 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Zuriah, Nurul, 2007. *Pendidikan Moral & Budi Pekerti : Dalam Persepektif Perubahan*, Malang, Bumi Aksara.

LAMPIRAN



LAMPIRAN I

DATA TABULASI KREATIFITAS SISWA KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	EKSPERIMEN	NAMA SISWA	KONTROL
		POSTES		POSTES
1	Ade Siska	65	Andreas Primsa Sitepu	60
2	Alfi Syahri	75	Ade Delyana Br. Sitepu	80
3	Bertha Herlina	65	Ade Wiro	75
4	Chindy Anggraini	80	Ayu Wandira	80
5	Darwiyanti Nur Indah Sari	65	Desi Ratna Sari	65
6	Debi Br PA	65	Desi Wulandari	70
7	Dedi Alamsyah	55	Efendi Bangun	50
8	Desi Yani	60	Ertri Sari	60
9	Devi Oktaviani	60	Edi Medianta	60
10	Dio	65	Eriita Apriyani Gurki	70
11	Elsa Yati	75	Eva Nurzana	65
12	Emanuel Cristhian	75	Fefri Alvino	55
13	Emas Rishana	65	Fatria	65
14	Emi Nina Charona	60	Hendra Cipta Tarigan	60
15	Ester sigalingging	85	Herdiman Lesmana	65
16	Evi Amalia	85	Idaman Bangun	55
17	Fauzi	55	Irsan Surya Sbr	65
18	Indra Syahputra	75	Iwayan Sari	50
19	Juliana Soraya Barus	65	Karmila	70
20	Leci Esterina	65	Krisna Apulisa	70
21	Leti Yansari	65	Melinda br. Bangun	75
22	M.Ramadhani	65	Marheni Br. Meliala	60
23	M.Taufik	85	M. Gani	60
24	Maya Maha Senja	75	Nurmala Sari	60
25	Mellinda Puji Astuti	65	Nirmayani Br. Purba	85
26	Mivta Haruja	65	Peni Syahfitri	65
27	Novaliana Simbolon	65	Permana Putra	60
28	Novriansyah	65	Pratenta Ratna Sari	80
29	Nur Aisyah	65	Rasma Sri Ulina	65
30	Nurul Ulmi	75	Ria Ermida	70
31	Raja Malemta Sembiring	55	Siska Noviani	65
32	Risky Dhana	65	Saipul Amri	70
33	Rode Melisa	70	Saprizal	65
34	Rone Julianta	55	Septi Dwi Cahya	60
35	Ruliana Sembiring	80	Saprianti	60

36	Sely Handayani	85	Susi Sundari	65
37	Sinar Bahagia Ginting	75	Sari Febriana	55
38	Siska Andriani	65	Taufiq Hidayat	55
39	Sri Devi Selviana	60	Wahyuni Rahayu	60
40	Sri Wulandari	65	Witriana	75
41	Toni Sitepu	65	Winda Sriyana	70
42	Yoga	70	Yunita Dewi	80
	ΣX	2860	ΣX	2730
	\bar{X}	68,0952381	$\bar{X} \bar{X}$	65
	SD	8,406761285	SD	7,80869
	SD^2	70,67363531	SD^2	60,9756



LAMPIRAN 2

UJI NORMALITAS

Kelas Eksperimen

a. Postes

Dari tabulasi nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol (lampiran 1) maka untuk postes kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

$$\bar{X} = 68,1 \quad SD = 8,41 \quad n = 42$$

No	Post-Test	Fi	F kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	[F(Zi)-S(Zi)]
1	55	4	4	-1,56	0,05938	0,09524	0,03586
2	60	4	8	-0,96	0,16853	0,19048	0,02195
3	65	19	27	-0,37	0,35569	0,47619	0,1205
4	70	2	29	0,23	0,59095	0,69048	0,09953
5	75	7	36	0,82	0,79389	0,85714	0,06325
6	80	2	38	1,41	0,92073	0,90476	0,01597
7	85	4	42	2,01	0,97778	1	0,02222

Dari tabel diatas diperoleh harga $L_o = 0,1205$ kemudian nilai tersebut dikonsultasikan pada daftar tabel uji liliefors dengan taraf nyata signifikansi $\alpha = 0,05$, maka diperoleh harga L_{tabel} adalah :

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{42}} = 0,1367$$

Dengan membandingkan kedua harga tabel tersebut diperoleh harga $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,1205 < 0,16$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data nilai pretest kelas eksperimen adalah berdistribusi normal.

Kelas Kontrol

a. Post- test

Dari tabulasi nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol (lampiran 1) maka untuk pretes kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

$$\bar{X} = 65 \quad SD = 6,13 \quad n = 42$$

No	Post-Test	Fi	F kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	[F(Zi)-S(Zi)]
1	50	2	2	-1,92	0,02743	0,04762	0,02019
2	55	4	6	-1,28	0,10027	0,14286	0,04259
3	60	11	17	-0,64	0,32997	0,40476	0,07479
4	65	11	28	0	0,5	0,59524	0,09524
5	70	7	35	0,64	0,73891	0,83333	0,09442
6	75	3	38	1,28	0,89973	0,90476	0,00503
7	80	4	42	1,92	0,97257	1	0,02743

Dari tabel diatas diperoleh harga $L_o = 0,09524$ kemudian nilai tersebut dikonsultasikan pada daftar tabel uji liliefors dengan taraf nyata signifikansi $\alpha = 0,05$, maka diperoleh harga L_{tabel} adalah :

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{42}} = 0,1367$$

Dengan membandingkan kedua harga tabel tersebut diperoleh harga $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,09524 < 0,1367$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data nilai pretest kelas eksperimen adalah berdistribusi normal.

LAMPIRAN 3

UJI HOMOGENITAS DATA

Untuk menguji apakah kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen digunakan uji kesamaan dua varians.

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka data homogen. Uji kesamaan varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut

a. Post-test

Dari perhitungan varians nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol (Lampiran 1) diperoleh data sebagai berikut:

$$S_{ek}^2 = 70,67$$

$$n = 42$$

$$S_{kon}^2 = 60,98$$

$$n = 42$$

Dengan demikian maka:

$$F_{hitung} = \frac{70,67}{60,98} = 1,16$$

Kemudian F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang = 41 dan dk penyebut = 41 diperoleh $F_{tabel} = 1,69$, ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa varians data post-test kedua kelas sampel adalah homogen.

LAMPIRAN 4

UJI HIPOTESIS (PENGARUH PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH TERHADAP KREATIVITAS SISWA)

Dari data post-test siswa maka dapat diketahui kebenaran hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{n}}}$$

$$s_{gab}^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dimana:

$$dk = n_1 + n_2 - 2 \quad \alpha = 0,05$$

Jika $-t_{1-1/2} < t < t_{1-1/2}$ maka H_a diterima. Dari hasil nilai post-test diperoleh:

$$\bar{X}_1 = 68,1$$

$$\bar{X}_2 = 65$$

$$s_1^2 = 70,67$$

$$s_2^2 = 60,98$$

$$n_{1,2} = 42$$

$$s_{gab}^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Maka,

$$s_{gab}^2 = \frac{(42-1)70,67 + (42-1)60,98}{42 + 42 - 2}$$

$$s_{gab}^2 = \frac{3413,08 + 2879,4}{84 - 2}$$

$$s_{gab}^2 = 76,74$$

$$s = 8,76$$

Sehingga, t_{hitung} nya menjadi:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{n}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{68,1 - 65}{8,76 \sqrt{\frac{1}{42} + \frac{1}{42}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{3,1}{8,76 \sqrt{\frac{2}{42}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{3,1}{1,93} = 1,60$$

Dari distribusi t diperoleh t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 82$ dapat dicari pada daftar distribusi t dimana $t_{(0,975;60)} = 1,671$ dan $t_{(0,975;120)} = 1,658$ sehingga $t_{(0,975;82)}$ diperoleh dengan menginterpolasi:

$$t_{(0,975;82)} = 1,671 + \frac{82 - 60}{120 - 60} (1,658 - 1,671)$$

$$t_{(0,975;82)} = 1,671 + \frac{22}{60} (-0,013)$$

$$t_{(0,975;82)} = 1,66$$

Sesuai dengan kriteria pengujian pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 82$ diperoleh $-t_{1-1/2} < t < t_{1-1/2}$, $-1,66 < 1,60 < 1,66$ maka **H_0 ditolak tetapi menerima H_a** . maka dapat diartikan bahwa "Hasil kreatifitas siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional."

LAMPIRAN 5

DATA TABULASI HASIL BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN DAN
KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	EKSPERIMEN		NAMA SISWA	KONTROL	
		PRETES	POSTES		PRET ES	POSTES
1	Ade Siska	40	75	Andreas Primsa	30	70
2	Alfi Syahri	50	85	Ade Delyana S	45	85
3	Bertha Herlina	45	75	Ade Wiro	40	85
4	Chindy Anggraini	55	85	Ayu Wandira	45	80
5	Darwiyanti Nur IS	40	80	Desi Ratna Sari	30	70
6	Debi Br PA	35	75	Desi Wulandari	50	80
7	Dedi Alamsyah	30	70	Efendi Bangun	25	65
8	Desi Yani	35	70	Ertri Sari	30	70
9	Devi Oktaviani	30	75	Edi Medianta	30	70
10	Dio	30	75	Erlita ApriyaniG	30	75
11	Elsa Yati	40	85	Eva Nurzana	35	75
12	Emanuel Cristhian	45	85	Fefri Alvino	30	70
13	Emas Rishana	30	75	Fatria	35	75
14	Emi Nina Charona	30	75	Hendra Cipta T	30	70
15	Ester sigalingging	55	85	HerdimLesmana	30	75
16	Evi Amalia	45	85	Idaman Bangun	25	70
17	Fauzi	30	70	Irsan Surya Sbr	30	75
18	Indra Syahputra	40	80	Iwayan Sari	25	80
19	Juliana S Barus	30	75	Karmila	40	85
20	Leci Esterina	35	70	Krisna Apulisa	45	85
21	Leti Yansari	30	75	Melinda Bangun	40	80
22	M.Ramadhani	35	75	Marheni Meliala	30	75
23	M.Taufik	45	85	M. Gani	40	70
24	Maya Maha Senja	30	75	Nurmala Sari	40	75
25	Meilinda PujiAstuti	35	75	NirmayaniPurba	30	70
26	Mivta Haruja	30	75	Peni Syahfitri	30	75
27	Novaliana S	30	75	Permana Putra	30	75
28	Novriansyah	35	75	Pratenta Ratna S	45	70
29	Nur Aisyah	30	70	Rasma Sri Ulina	40	85
30	Nurul Ulmi	35	70	Ria Ermida	30	80
31	Raja Malemta S	25	65	Siska Noviani	30	75
32	Risky Dhana	30	75	Saipul Amri	30	75

33	Rode Melisa	30	75	Saprizal	30	75
34	Rone Julianta	25	75	Septi Dwi Cahya	45	75
35	Ruliana Sembiring	45	85	Saprianti	30	85
36	Sely Handayani	40	80	Susi Sundari	35	70
37	Sinar Bahagia G	35	75	Sari Febriana	25	65
38	Siska Andriani	30	75	Taufiq Hidayat	25	65
39	Sri Devi Selviana	25	70	Wahyuni Rahayu	30	70
40	Sri Wulandari	30	75	Witriana	40	85
41	Toni Sitepu	35	80	Winda Sriyana	40	80
42	Yoga	30	80	Yunita Dewi	45	85
	ΣX			ΣX		
		1485	3210		1440	3170
	\bar{X}			\bar{X}		
		35,3571	76,4286		34,2857	75,4762
	SD			SD	6,9467	
		7,60238	5,21322		9	6,12965
	SD^2			SD^2	48,2578	
		57,7962	27,1777		8	37,5726



LAMPIRAN 6

UJI NORMALITAS

Kelas Eksperimen

a. Post-tes

Dari tabulasi nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol (lampiran 1) maka untuk post-tes kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

$$\bar{X} = 76,43 \quad SD = 5,21 \quad n = 42$$

No	Pre-Test	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	[F(Zi)-S(Zi)]
1	65	1	1	-2,19	0,0143	0,0214	0,0071
2	70	7	8	-1,23	0,1094	0,1905	0,0811
3	75	21	29	-0,27	0,3936	0,4904	0,0968
4	80	5	34	0,69	0,7550	0,8095	0,0545
5	85	8	42	1,64	0,9495	1	0,0505

Dari tabel diatas diperoleh harga $L_o = 0,0968$ kemudian nilai tersebut dikonsultasikan pada daftar tabel uji liliefors dengan taraf nyata signifikansi $\alpha = 0,05$, maka diperoleh harga L_{tabel} adalah :

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{42}} = 0,1367$$

Dengan membandingkan kedua harga tabel tersebut diperoleh harga $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,0968 < 0,16$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data nilai post-tes kelas eksperimen adalah berdistribusi normal.

Kelas Kontrol

a. Post- test

Dari tabulasi nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol (lampiran 1) maka untuk pretes kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

$$\bar{X} = 75,48 \quad SD = 6,13 \quad n = 42$$

No	Pre-Test	Fi	F kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	[F(Zi)-S(Zi)]
1	65	3	3	-1,71	0,0436	0,0714	0,0278
2	70	12	15	-0,89	0,1867	0,3571	0,1204
3	75	13	28	-0,08	0,4681	0,6667	0,0986
4	80	6	34	0,74	0,7704	0,8095	0,0391
5	85	8	42	1,55	0,9394	1	0,0606

Dari tabel diatas diperoleh harga $L_o = 0,1204$ kemudian nilai tersebut dikonsultasikan pada daftar tabel uji liliefors dengan taraf nyata signifikansi $\alpha = 0,05$, maka diperoleh harga L_{tabel} adalah :

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{42}} = 0,1367$$

Dengan membandingkan kedua harga tabel tersebut diperoleh harga $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,1204 < 0,16$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data nilai post-test kelas kontrol adalah berdistribusi normal.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
(STATE UNIVERSITY OF MEDAN)
LEMBAGA PENELITIAN
(RESEARCH INSTITUTE)

Jl. W. Iskandar Psr. V-korak Pos No.1589 Medan 20221 Telp. (061) 6636757, Fax. (061) 6636757, atau (061) 6613365 Psw 228. E-mail:
Penelitian_Unimed@yahoo.com - penelitian_unimed@gmail.com.

SURAT PERJANJIAN PENGGUNAAN DANA (SP2D)
No.: 166/UN33.8/PL/2011

Pada hari ini Rabu tanggal delapan bulan Juni tahun dua ribu sebelas, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Dr. Ridwan Abd. Sani, M.Si : Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA
2. Dra. Sariana Marbun, M. Pd : Dosen FIP bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana *Research Grant*, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) untuk melakukan kegiatan penelitian *Research/Teaching Grant* sebagai berikut :

Pasal 1

Berdasarkan PO Unimed dan SK Rektor Nomor : 0486/UN33.1/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011, tentang kegiatan Penelitian *Research/Teaching Grant*, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* berjudul :

"Pengaruh Pembelajaran Berdasarkan Masalah Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas X SMA Negeri 1 Salapian Kabupaten Langkat"

yang berada di bawah tanggung jawab yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 5 (lima) bulan, terhitung sejak diterbitkannya SP2D ini ditandatangani.

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah), secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 40% yaitu Rp. 4.000.000,- (Empat Juta Rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan kemajuan *Research/Teaching Grant* dan laporan penggunaan dana kepada PIHAK PERTAMA.
4. Tahap ketiga sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil *Research/Teaching Grant* kepada PIHAK PERTAMA.
5. PIHAK KEDUA dikenakan pajak (PPH) sebesar 15% dari jumlah dana kegiatan yang diterima dan disetorkan ke kas negara.
6. Biaya materai untuk SP2D dan kuintansi yang berkaitan dengan administrasi kegiatan ditanggung oleh PIHAK KEDUA

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA mengajukan/menyerahkan rincian anggaran biaya (RAB) pelaksanaan kegiatan sesuai dengan besarnya dana penelitian yang telah disetujui.
2. Semua kewajiban yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dan aset Negara termasuk kewajiban membayar dan menyetorkan pajak dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 4

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan serta menyerahkan laporan hasil kegiatan *Research/Teaching Grant* kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 1 (selambat-lambatnya tanggal 12 Nopember 2011) sebanyak 8 (delapan) eksemplar, dalam bentuk "Hard Copy" disertai dengan 2 (dua) buah file elektronik "Soft Copy" yang berisi laporan hasil penelitian dan naskah artikel ilmiah hasil penelitian dalam bentuk compact disk (CD).
2. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil kegiatan melalui forum yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian yang dananya dibebankan kepada pihak kedua.
3. Desiminasi kegiatan dilakukan di Unimed dengan mengundang dosen dan mahasiswa sebagai peserta.
4. Bukti pengeluaran keuangan menjadi arsip pada PIHAK KEDUA dan 1 (satu) rangkap dilaporkan ke Lemlit Unimed dalam bentuk laporan penggunaan dana *Research/Teaching Grant* paling lambat tanggal 12 Nopember 2011.

Pasal 5

1. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* sesuai dengan Pasal 1 diatas, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan.
2. Apabila sampai batas waktu masa penelitian ini berakhir PIHAK KEDUA belum menyerahkan hasil kegiatan kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% perhari dan setinggi-tingginya 5% dari seluruh jumlah dana kegiatan yang diterima sesuai dengan Pasal 2.
3. Bagi dosen yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam tahun anggaran berjalan dan proses pencairan biaya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum cair yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan PIHAK KEDUA harus membayar denda sebagaimana tersebut diatas kepada Kas Negara.
4. Dalam hal PIHAK KEDUA tidak dapat memenuhi perjanjian pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan yang telah diterima kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan kembali ke Kas Negara

Pasal 6

Laporan hasil kegiatan *Research/Teaching Grant* yang tersebut dalam Pasal 4 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Ukuran kertas kuarto
- b. Warna cover hijau
- c. Dibawah bagian kulit/cover depan ditulis : dibiayai oleh Dana PO Unimed SK Rektor No.0486/UN33.L/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011
- d. Pada bagian akhir laporan hasil penelitian dilampirkan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D)

Pasal 7


Hak cipta produk *Research/Teaching Grant* tersebut ada pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan dan penyebaran laporan hasil kegiatan berada dalam PIHAK PERTAMA

Pasal 8

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima) dimana 2 (dua) buah diantaranya dibubuhi materai sesuai dengan ketentuan yang berlaku yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA, satu rangkap untuk PIHAK PERTAMA satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya akan digunakan bagi pihak yang berkepentingan untuk diketahui.
Hal-hal yang belum diatur dalam Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini akan ditentukan kemudian oleh dua belah pihak.


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
Dr. Rizwan Abd. Rani, M. Si
NIP. 1962051019880301017

PIHAK KEDUA


Dr. Sariana Marbun, M. Pd
NIP. 196103271986012002