

## BAB II

### KERANGKA TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Hakikat Belajar

Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan manusia melalui pengalaman dan latihan untuk memperoleh kemampuan baru dan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari latihan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yaitu pengalaman. Belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Djamarah (2008:13) menyatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Trianto (2009:16) menyatakan bahwa belajar adalah sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Selanjutnya, Slameto (2010:2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Hamalik (2004:27) menyatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification of strengthening of behavior through experiencing). Menurut

pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan proses perubahan dalam diri seseorang berdasarkan dari pengalaman dan latihan baik itu dalam bentuk pemahaman, sikap dan keterampilan.

## **2. Hakikat Hasil Belajar**

Belajar dilakukan untuk mengupayakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar Mulyono (2009:37).

Sudjana (2009:22) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan dan berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Gagne seperti dikutip Sudjana (2009:22) membagi lima kategori hasil belajar yakni: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. (4) kemampuan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani dan

(5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan maka dilakukanlah evaluasi, yang umumnya diperoleh dari hasil tes yang dilakukan setelah selesai melaksanakan kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diperoleh berupa pengetahuan (ranah kognitif), sikap (ranah afektif), dan keterampilan (ranah psikomotor).

Menurut Benyamin Bloom seperti dikutip Sudjana (2009:22), secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni :

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik meliputi keterampilan dan kemampuan bertindak. Anita Harrow dalam Ella Yulaelawati (2004: 63) ranah psikomotor dimulai dengan gerakan refleks yang sederhana pada tingkatan rendah ke gerakan syaraf otot yang lebih kompleks ke tingkatan tertinggi. Berikut Jenjang ranah psikomotorik menurut Dave (1967) dalam Chijioke (2013: 21).

a. Meniru (*Imitation*) Jenjang ini merupakan kemampuan menirukan pola perilaku yang telah diamati dari orang lain.

- b. Menggunakan Jenjang ini merupakan kemampuan melakukan tindakan tertentu dengan mengikuti petunjuk dan berlatih tanpa bantuan visual dari orang lain.
- c. Ketepatan (*Precision*) Jenjang ini merupakan kemampuan bekerja dengan cepat dan tepat dengan sedikit kesalahan tanpa menggunakan petunjuk visual atau tertulis.
- d. Merangkaikan (*Artikulation*) Jenjang ini merupakan kemampuan menunjukkan serangkaian gerakan yang akurat, sesuai prosedur, cepat dan tepat.
- e. Naturalisasi (*Naturalization*) Jenjang ini merupakan kemampuan melakukan gerakan secara seponatan atau otomatis. Memiliki performa tingkat tinggi secara alami, mempunyai bakat alam tanpa perlu berpikir atau belajar banyak tentang hal itu.

Bloom (1979) berpendapat bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Singer (1972) menambahkan bahwa mata pelajaran yang berkaitan dengan psikomotor adalah mata pelajaran yang lebih beorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik dan keterampilan tangan. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu. Disamping itu juga Edwardes (1981) menjelaskan bahwa proses pembelajaran praktik mencakup tiga tahap, yaitu: (a) penyajian dari pendidik, (b) kegiatan praktik peserta didik, dan (c) penilaian hasil kerja peserta didik.

Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara menilai hasil belajar psikomotor. Ryan (1980) menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui:

(1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap, (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya. Sementara itu Leighbody (1968) berpendapat bahwa penilaian hasil belajar psikomotor mencakup: (1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, (2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, (3) kecepatan mengerjakan tugas, (4) kemampuan membaca gambar dan atau simbol, (5) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

Jadi dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Psikomotorik merupakan dari proses pengalaman dan latihan yang terlihat baik dalam bentuk pengetahuan, kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar dan atau simbol, keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan. Kemudian adanya perubahan sikap dan keterampilan atau keahlian yang setelah melakukan proses belajar .

### **3. Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak**

Menurut Mulyono (1999:38) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan belajar yang telah terprogram, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran

atau tujuan intruksional.

Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu tes hasil belajar yang dilakukan setelah selesai program pengajaran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Nana Sudjana (1998: 28) bahwa prestasi belajar adalah penilaian dari usaha kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf yang dapat mencerminkan hasil yang oleh seseorang dalam jangka waktu tertentu.

Pengertian perangkat lunak menurut Al Bahra bin Ladjamudin (2006:3) menjelaskan bahwa perangkat lunak adalah objek tertentu yang dapat dijalankan seperti kode sumber, kode objek atau sebuah program yang lengkap. Produk perangkat lunak memiliki pengertian perangkat lunak yang ditambahkan dengan semua item dan pelayanan pendukung yang secara keseluruhan dapat memenuhi kebutuhan pemakai. Produk perangkat lunak memiliki banyak bagian yang meliputi manual, referensi, tutorial, intruksi instalasi, data sampel, pelayanan pendidikan, pelayanan pendukung teknis dan sebagainya. Semua yang dihasilkan oleh proyek perangkat lunak adalah produk kerja (work product). Menggambar Dengan Perangkat Lunak merupakan mata diklat yang diajarkan di SMK Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan. Mata pelajaran ini juga termasuk salah satu mata pelajaran Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Mata pelajaran ini bertujuan pada penguasaan bagaimana menggambar suatu konstruksi dengan Komputer. Dengan siswa kompeten dari mata pelajaran ini, maka siswa akan mampu melanjutkan pelajaran program keahlian Teknik Gambar Bangunan dengan ilmu yang lebih mendalam.

Menggambar dengan Perangkat Lunak memiliki tugas meneruskan maksud perancang dengan tepat kepada orang lain.

Adapun kompetensi dasar mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan, yaitu : Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk menggambar secara efektif. Yang menjadi materi pelajaran dalam penelitian ini adalah setting Notasi Dan setting Layer yang terdapat pada perangkat lunak.

Pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak, pencapaian tujuan pembelajarannya ada dua ranah yaitu kognitif dan psikomotorik. Sudjana (2009:22) menyatakan pada ranah kognitif, siswa harus dapat memahami materi, mengingat kembali, menerapkan, menganalisis, dan melakukan sintesis terhadap soal yang diberikan guru, dimana siswa harus mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Pada ranah psikomotorik, akan berhubungan langsung dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan (*abilities*) siswa. Dalam ranah ini guru melihat kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa melalui observasi dan test perbuatan yang berhubungan dengan mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak.

Caroll dalam Kusdaryani dan Trimo (2009: 143) menyebutkan sejumlah faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu : (a) waktu yang tersedia, (b) usaha individu, (c) bakat, (d) kualitas pembelajaran, dan (e) kemampuan untuk memanfaatkan proses pembelajaran. Jika dilihat dari salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pembelajaran dan kemampuan memanfaatkan proses pembelajaran.

Slameto (2010) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha

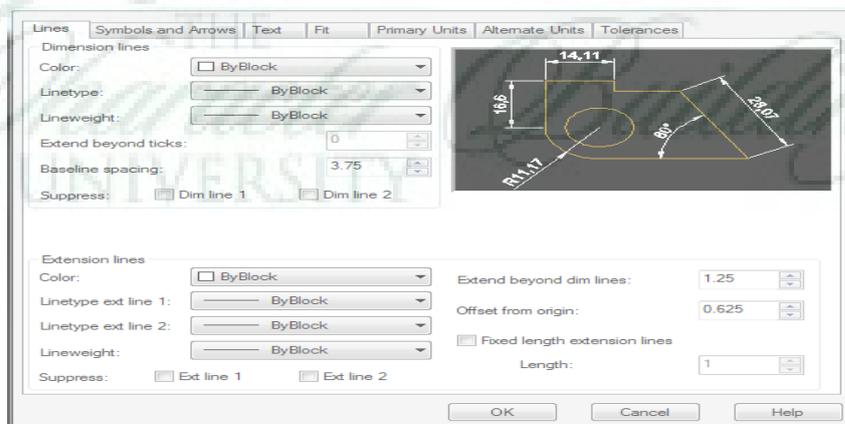
yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagaimana hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak yaitu pencapaian peningkatan proses belajar mengajar terhadap mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak pada ranah psikomotorik, akan berhubungan langsung dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan (*abilities*) siswa.

Adapun ruang lingkup materi pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak pada penelitian ini adalah Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk menggambar secara efektif, (*Setting Notasi*) dan (*Setting Layer*) :

**a. (*Setting Notasi*).**

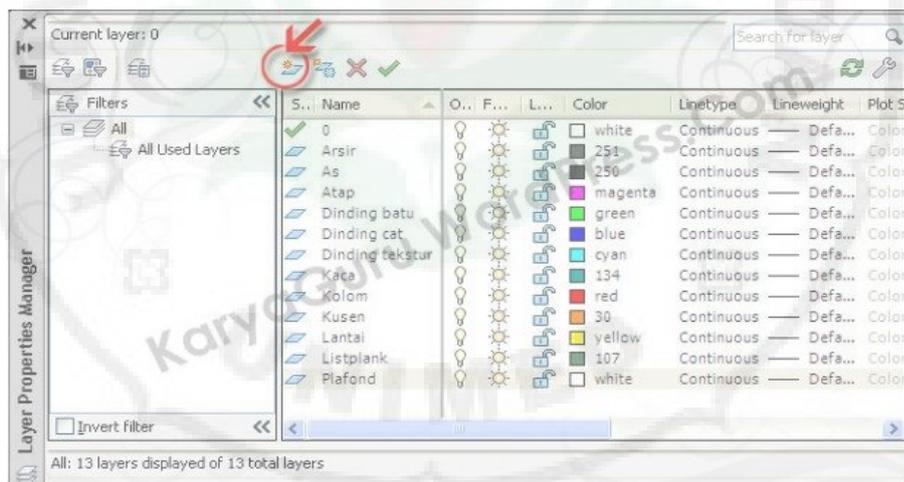
Memberi notasi atau keterangan untuk objek-objek di AutoCAD dapat dibuat dengan MultiLeader. Multileader terdiri dari panah, garis dan teks sehingga anda bisa langsung memasukan keterangan notasi dengan cepat tanpa membuat satu-satu objek tersebut, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 2.1. Cara Mengatur Notasi (*setting Notasi*).

**b. (Setting Layer).**

Tujuan pembuatan layer pada setting awal Autocad ini agar memudahkan para designer ataupun drafter mengolah dan mengedit sebagian object yang ingin kita edit dari object keseluruhan agar tidak mengganggu object lain yang tidak ingin di modifikasi. Layer - layer ini nantinya bisa di aktif dan non aktifkan saat memodifikasi object. pengaturan layer juga dilakukan di awal sebelum pengolahan data, karena kalau tidak semua object akan bercampur dalam satu layer, dan ini memusingkan jika objek yang kita buat banyak variasinya, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 2.2. Cara Mengatur Layer (*setting Layer*).

Dari semua materi atau kompetensi dasar dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak , yang peneliti jadikan bahan penelitian adalah materi atau kompetensi dasar mengenai cara *setting* layer dan *setting* Notasi. Materi atau kompetensi dasar ini dipilih karena memiliki indikator yaitu siswa dapat Menyelidiki macam-macam fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak dan mengemukakan fungsi fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak.

Berdasarkan uraian di atas tentang hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak adalah hasil usaha siswa setelah mengikuti proses belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak dengan materi Penggunaan fasilitas Pendukung Gambar 2 Dimensi Pada Perangkat Lunak dan biasanya berbentuk skor atau nilai.

#### **4. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Menurut Baer, Ismiyanto (2010: 104) *Creative Problem Solving* adalah salah satu model pembelajaran yang dianggap paling efektif dalam membantu pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Ditinjau dari konsep dasarnya,

model *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang mengacu kepada pendekatan heuristik, dengan konsep bahwa mengajar adalah upaya guru dalam menciptakan sistem lingkungan yang dapat mengoptimalkan kegiatan belajar bagi peserta didik. Dalam model ini tugas pengajar lebih sebagai fasilitator dan motivator belajar bagi peserta didiknya.

Menurut Pepkin Mansur Muslich, (2008: 224) model *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Jadi siswa tidak hanya menghafalkan materi pembelajaran tanpa dipikir, tetapi menggunakan ketrampilan dalam memecahkan masalah sehingga memperluas proses berpikir.

Suyitno, Masnur Muslich (2008: 224) sebagai soal yang dianggap sebagai “masalah” adalah yang memerlukan soal keaslian berpikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan siswa telah mengetahui cara menyelesaikannya, karena telah jelas ada hubungan

antara yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal. Pada masalah siswa tidak tahu bagaimana cara menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pikiran, memilih strategi pemecahannya, dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah.

Model *Creative Problem Solving* juga merupakan model dengan pendekatan konstruktivisme, dimana yang menjadi pusat pembelajaran adalah siswa. Dalam pendekatan konstruktivisme tugas guru adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran, menjadikan pengetahuan lebih bermakna dan relevan bagi siswa, siswa juga dituntut untuk biasa menemukan dan menerapkan ide-idenya sendiri.

Menurut Suryosubroto (2009: 199) *Creative Problem Solving* mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Siswa dapat mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah dalam *Creative Problem Solving*
- b. Siswa dapat menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
- c. Siswa dapat mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan yang berkaitan dengan kriteria-kriteria yang ada.
- d. Siswa dapat memilih solusi yang optimal.
- e. Siswa dapat mengembangkan rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.
- f. Siswa dapat mengartikulasikan bagaimana *Creative Problem Solving* dapat digunakan dalam berbagai bidang/situasi.

Menurut Noller, Muhammad Al Maghazi (2005: 199) solusi kreatif sebagai

upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui sikap dan pola pikir kreatif, memiliki banyak alternative, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat, berfikir divergen, dan fleksibel dalam upaya pemecahan masalah. *Creative Problem Solving* dibangun atas tiga macam komponen, yaitu: ketekunan, masalah dan tantangan

Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih banyak kepada peserta didik untuk lebih mengembangkan diri, sehingga siswa dapat lebih mengenal diri dan tahu apa yang dibutuhkan oleh siswa. karena pada dasarnya yang lebih tahu sejauh mana dan apa yang dibutuhkan adalah siswa itu sendiri. Dengan pembelajaran melalui model *Creative Problem Solving* peserta akan lebih mandiri.

Pendidik sebagai fasilitator membantu memberikan kemudahan siswa dalam proses pembelajaran (langkah yang diperlukan menyajikan beberapa alternatif sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, menyediakan media pembelajaran). Pendidik sebagai motivator yang memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar dalam proses pembelajaran siswa lebih bersemangat, aktif, kreatif, inovatif dan dapat bekerja sama (memberikan penguatan berupa umpan balik).

#### **a. Sintaks Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Menurut Osborn (1952) proses dari model pembelajaran *Creative Problem Solving*, terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

##### 1) Klarifikasi masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

2) Pengungkapan pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai cara penyelesaian masalah.

3) Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat atau strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

4) Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkan sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Model pembelajaran CPS adalah suatu model pembelajaran Yang terdiri dari : - **Klarifikasi masalah** meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan. **Pengungkapan pendapat**, pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai cara penyelesaian masalah. -**Evaluasi dan pemilihan** pada tahap ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat atau strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah. - **Implementasi** pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkan sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

**b. Kelebihan model *Creative Problem Solving* Pepkin (2012) adalah :**

- 1) Siswa memiliki keterampilan memecahkan masalah.

- 2) Merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif, rasional, logis, dan menyeluruh.
- 3) Pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
- 4) Menimbulkan keberanian pada diri siswa untuk mengemukakan pendapat dan ide-idenya.

**c. Kelemahan model *Creative Problem Solving***

- 1) Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa itu tidak mudah.
- 2) Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar yang banyak berpikir untuk memecahkan permasalahan secara individu maupun kelompok yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar merupakan tantangan atau bahkan kesulitan bagi siswa.
- 3) Proses pembelajaran memerlukan waktu yang lama.
- 4) Kurang sistematis apabila metode ini diterapkan untuk menyampaikan bahan baru.

**B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian Tut Wuri Handayani Manurung (2016) Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Padasiswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Al Hidayah Medan “ Dalam penelitiannya ditemukan adanya peningkatan hasil Kemampuan Berpikir kreatif setelah diterapkan tiga Siklus dengan rata-

rata 81,41% dengan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Creative Problem Solving* (CPS)

2. Penelitian Sri Indah Lestari (2012) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Pembelajaran 2012/2013” Dalam penelitiannya ditemukan adanya peningkatan hasil belajar setelah dikenakan perlakuan dengan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Creative Problem Solving* (CPS)
3. Penelitian Fahrul Rozi (2016) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Menerapkan Dasar-dasar Gambar Teknik Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2015/2016 ” Dalam penelitiannya ditemukan adanya peningkatan hasil belajar setelah dikenakan perlakuan dengan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Creative Problem Solving* (CPS)

### **C. Kerangka Konseptual**

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran

#### *Creative Problem Solving*

Berhasil atau tidaknya pembelajaran di dalam kelas diketahui melalui hasil belajar siswa. Ketika hasil belajar siswa menjadi rendah pasti ada suatu masalah yang harus dicermati guru secara benar dan teliti. Pembelajaran yang rendah harus ditingkatkan melalui berbagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat dilihat dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang merupakan hasil proses belajar mengajar yang mereka alami. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan Nana Sudjana (2009: 3), hasil belajar

adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek psikomotorik. Hasil pembelajaran keterampilan pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak dapat ditingkatkan dengan berbagai inovasi model pembelajaran yang bersifat meningkatkan hasil belajar siswa.

Inovasi pembelajaran yang paling sesuai yang akan diterapkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok. Dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini akan melatih siswa mempresentasikan hasil gambar yang ditugaskan oleh guru. Prinsipnya siswa yang menggambar sesuai tugas dari guru akan mempresentasikan kepada teman sekelasnya agar semua siswa dapat memahami materi belajar. Dengan demikian model pembelajaran *Creative Problem Solving* diduga dapat meningkatkan hasil belajar Menggambar Dengan perangkat Lunak.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi, sebagai alternatif tindakan dipandang paling tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui PTK. Adapun hipotesis tindakan yang diajukan pada penelitian ini adalah :Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam 2019/2020.