

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X ELEKTRONIKA INDUSTRI SMKN 3 MATARAM

THE IMPLEMENTATION OF LEARNING MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING TO INCREASE THE CONCENTRATION OF STUDENT LEARNING INDEPENDENCE ON THE SUBJECTS OF DIGITAL SIMULATION CLASS X ELECTRONICS INDUSTRY SMKN 3 MATARAM

Oleh : Imam Supardi , FT Universitas Negeri Yogyakarta (email: imamkill13@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan konsentrasi dan kemandirian belajar siswa kelas X Elektronika Industri SMKN 3 Mataram pada mata pelajaran Simulasi Digital. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Siswa dibagi menjadi tujuh kelompok masing – masing kelompok terdiri dari enam orang siswa. Penelitian dilaksanakan masing -masing dua kali pertemuan dalam setiap siklus . Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan , tindakan , observasi dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan instrument observasi konsentrasi dan kemandirian belajar. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi dan kemandirian belajar siswa melalui beberapa perilaku yang diamati disetiap masing – masing lembar observasi. Hasil penelitian diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* konsentrasi belajar pada siklus I pertemuan I sebesar 50% dan pertemuan II sebesar 60,58%. Meningkatkan pada siklus II pertemuan I sebesar 67,98% dan pertemuan II sebesar 75,92%. Kemandirian belajar siswa pada siklus I pertemuan I sebesar 50% dan meningkat pada pertemuan II sebesar 60,20%. Pada siklus II pertemuan I kemandirian belajar siswa sebesar 68,36% dan meningkat pada pertemuan II sebesar 75,85%. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria indikator ketercapaian.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, *Creative Problem Solving*, Konsentrasi Belajar, Kemandirian Belajar.

Abstract

This study attempts to know whether learning model Creative Problem Solving can improve Concentration and Independence learn a student X Electronics Industry SMKN 3 Mataram in subjects digital simulation. Students were divided into seven groups each group consist of six students. In this study, each cycle carried out in twice meetings. Every cycle consisting of four step there were is planning, action, observation and reflection. Data collection use instrument observation concentration and independence learning. Sheets observation students used to see an increase in the concentration student learning and independence through some behavior observed every each instrument observation.

The results of the study known that the implementation of kind of classroom Creative Problem Solving related to concentration on the cycle I first meeting 50% and the meeting was II of 60,58%. Increase in cycle II meeting I was 67,98% and the meeting II was 75,92%. Independence student learning cycle meeting on II was 50% and increased at a meeting II was 60,20%. On the cycle II meeting I student learning Independence was 68,36% and increased at a meeting II was 75,85%. The result has fulfilled the criteria for indicators be achieved.

Keyword : Research Class Action , Creative Problem Solving , Concentration, Independence Learning.

PENDAHULUAN

Perubahan merupakan sesuatu yang terjadi pada bidang pendidikan. Upaya pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan nasional, berbagai upaya seperti pengembangan dan penyempurnaan kurikulum, pengembangan materi pembelajaran, perbaikan sistem evaluasi, pengadaan buku dan alat pembelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, peningkatan kompetensi guru, serta peningkatan mutu pimpinan sekolah.

Berdasarkan observasi sebagian peserta didik hanya mengikuti pelajaran saja, tetapi kurang memperhatikan ilmu-ilmu yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik sering mengalami kesulitan berkonsentrasi karena disebabkan kurang berminat terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari. Peserta didik lebih tertarik dengan hal-hal yang tidak berhubungan dengan belajar, seperti tidak berperan aktif saat proses belajar tapi hanya melamun, mengobrol dan berbicara dengan teman sebangkunya, bermain social media, mengirim pesan, bahkan ada pula yang tertidur di dalam kelas.

Berdasarkan informasi yang didapat melalui wawancara dengan bapak Wahyudi Adefalily selaku guru kelas X TEI diperoleh

hasil bahwa siswa mendapatkan mata pelajaran Simulasi Digital yang di sampaikan dengan metode konvensional, disamping itu siswa kurang berkembang karena penggunaan metode yang tidak variatif, kemampuan guru salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar.

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan Konsentrasi dan Kemandirian belajar siswa setelah di Implementasikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran simulasi digital dengan tujuan mengetahui peningkatan Konsentrasi dan Kemandirian belajar siswa kelas X Elektronika Industri SMKN 3 Mataram dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Dewi (2008:28) model *Creative problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009), pembelajaran merupakan upaya terselenggara dari guru untuk membelajarkan siswa mengenai bagaimana memperoleh

pengetahuan, ketrampilan dan sikap lalu memprosesnya. Sudah seharusnya pembelajaran diarahkan agar siswa dapat memperoleh ketiga potensi tersebut sebagai bekal untuk masa depannya.

Dalam Supriyo (2008: 103), konsentrasi adalah pemusatan perhatian pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Implikasi pengertian di atas berarti pemusatan pikiran terhadap bahan yang dipelajari dengan mengesampingkan semua hal yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran tersebut.

Menurut Yamin (2010: 116) “Belajar mandiri adalah belajar yang bebas menentukan arah, rencana, sumber, dan keputusan untuk mencapai tujuan akademik bukan bebas dari aturan-aturan keagamaan, aturan-aturan negara, aturan-aturan adat atau masyarakat.” Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Kemandirian Belajar adalah suatu kegiatan belajar yang mandiri dengan kemauan sendiri, tidak bergantung kepada orang lain, bebas menentukan arah, rencana, sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar dan tanggung jawab serta keputusan sendiri dalam menyelesaikan masalah belajar yang sedang dihadapinya.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan pembelajaran *Creative Problem Solving* kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu solusi yang tepat dan diharapkan dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan kemandirian belajar siswa, sehingga sangat penting untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Konsentrasi dan

Kemandirian pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Siswa Kelas X Teknik Elektronika Industri SMK N 3 Mataram.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam istilah bahasa Inggrisnya adalah *Classroom Action Research*. Penelitian ini dilakukan secara partisipatif dan kolaboratif. Desain dari penelitian yang akan digunakan adalah desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart di dalamnya terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflection*).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMKN 3 MATARAM kelas X Teknik Elektronika Industri yang beralamat di Jl. Pendidikan No.47 Mataram, Lombok, Nusa Tenggara Barat tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dilakukan kurang lebih 4 minggu dari tanggal 1 November – 1 Desember 2016.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SMKN 3 Mataram jurusan TEI yang berjumlah 42 siswa.

Jenis Tindakan

1. Pra Siklus
2. Siklus I dan siklus II yang terdiri dari :
 - a. Tahap Perencanaan
 - b. Tahap Tindakan
 - c. Tahap Observasi/Pengamatan
 - d. Tahap Refleksi

Teknik dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah : (1) lembar observasi pengamatan pelaksanaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk mengetahui pelaksanaan tindakan dan untuk memperkuat hasil penelitian. (2) observasi Konsentrasi dan Kemandirian Belajar siswa untuk melihat peningkatan Konsentrasi dan Kemandirian Belajar siswa. (3) Dokumentasi untuk mendokumentasikan proses berlangsungnya proses kegiatan didalam kelas dengan dilengkapi RPP dll.

Teknik Analisa Data

Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang dilakukan dalam tiga komponen yaitu proses pemilihan data sesuai kriteria yang ditentukan, penyajian data yakni proses penghitungan data dan penarikan kesimpulan yakni proses memberikan makna terhadap hasil perhitungan data yang didapatkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Konsentrasi belajar siswa pada saat pra siklus, sesuai dengan data pengamatan siswa kelas X TEI dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Simulasi Digital yakni Bapak Wahyudi. A.Md ., di SMK N 3 Mataram bahwasanya dalam pembelajaran konsentrasi siswa dalam belajar masih sangat kurang terutama untuk interaksi antar siswa (diskusi) dan presentasi kelompok dalam proses pembelajaran. Untuk siklus I telah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, rata-rata

konsentrasi belajar siswa pada siklus I mencapai 60,58% dan pada akhir siklus II rata-rata konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital meningkat menjadi 75,92%. Kemandirian belajar siswa pada saat pra siklus, sesuai dengan data pengamatan siswa kelas X TEI dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Simulasi Digital yakni Bapak Wahyudi. A.Md ., di SMK N 3 Mataram bahwasanya dalam pembelajaran konsentrasi siswa dalam belajar masih sangat kurang terutama untuk interaksi antar siswa (diskusi) dan presentasi kelompok dalam proses pembelajaran. Untuk siklus I telah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, rata-rata konsentrasi belajar siswa pada siklus I mencapai 60,20% dan pada akhir siklus II rata-rata Kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital meningkat menjadi 75,85%.

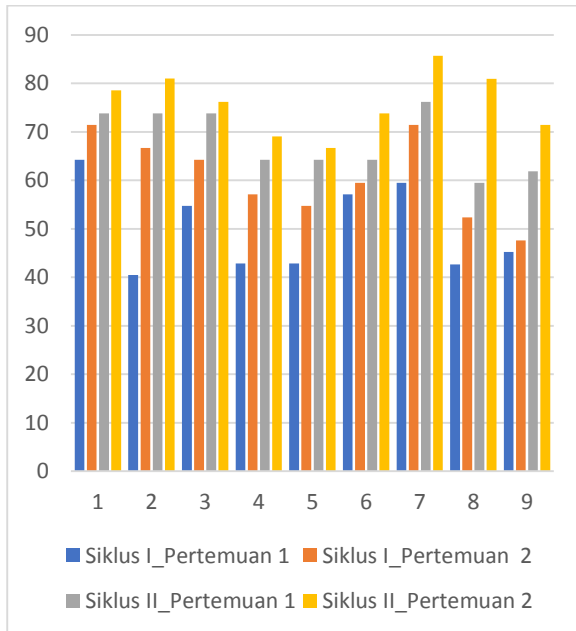
Tabel 1. Presentase hasil konsentrasi belajar siswa

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru	71,42	78,57
2	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	66,7	81
3	Siswa tidak gaduh selama pembelajaran berlangsung	64,28	76,19
4	Siswa bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh guru	57,14	69,04
5	Siswa memberi pendapat mengenai materi yang di sampaikan guru	54,72	66,66
6	Siswa tidak gaduh selama diskusi dengan	59,52	73,81

	kelompok lain berlangsung		
7	Siswa memperhatikan penjelasan materi dari kelompok lain saat presentasi.	71,42	85,71
8	Siswa bersikap aktif dengan bertanya kepada kelompok lain	52,38	80,95
9	Siswa memberikan pendapat mengenai materi yang disampaikan kelompok lain	67,41	71,42

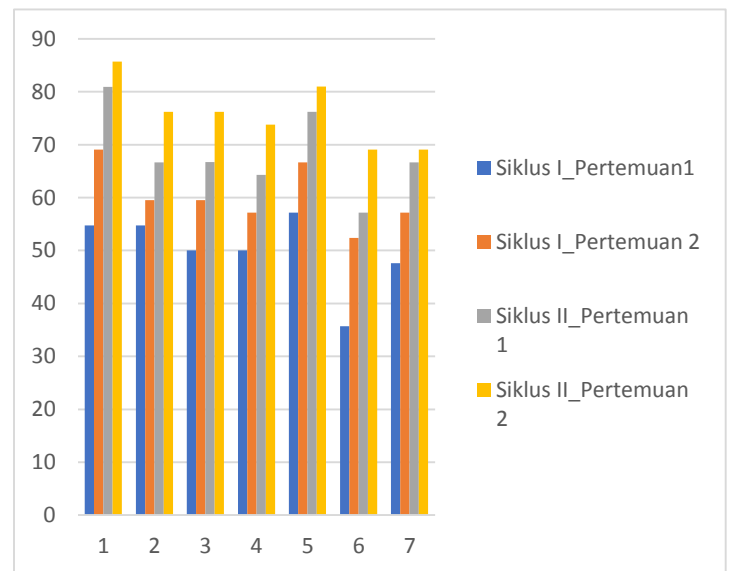
Tabel 2. Presentase Kemandirian Belajar

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Siswa mencari bahan materi dari sumber lain dengan tepat	69,04	85,71
2	Siswa dapat memecahkan masalah ketika mendapat pertanyaan dari guru	59,52	76,19
3	Siswa percaya diri saat melakukan presentasi	59,5	76,2
4	Siswa menggunakan pertimbangan ketika mendapat pertanyaan/gagasan dari kelompok lain	57,14	73,18
5	Siswa mampu menyampaikan kesimpulan tentang materi secara kelompok	66,66	80,95
6	Siswa mampu menyampaikan kesimpulan tentang materi secara individu	57,14	69,04
7	Siswa tidak mencontek siswa lain ketika diberikan soal oleh guru	57,14	69,04



Gambar 1. Grafik Peningkatan Konsentrasi belajar

Pada siklus I target keberhasilan pembelajaran telah tercapai untuk masing-masing indikator, rata-rata konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital 60,58% dan meningkat pada siklus II sebesar 75,92%.



Gambar 2. Grafik peningkatan kemandirian belajar

Pada siklus I target keberhasilan pembelajaran telah tercapai untuk masing-masing indikator, rata-rata kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital 60,20% dan meningkat pada siklus II sebesar 75,85%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan konsentrasi dan kemandirian belajar siswa kelas X TEI pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK N 3 Mataram.

Pada siklus I rata-rata konsentrasi belajar Simulasi Digital setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* rata-rata konsentrasi belajar yang diperoleh 60,58% dan meningkat pada siklus II sebesar 75,92%. Dan Pada siklus I rata-rata kemandirian belajar Simulasi Digital setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* rata-rata konsentrasi belajar yang Digital 60,20% dan meningkat pada siklus II sebesar 75,85%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terjadi peningkatan konsentrasi belajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* hal tersebut dapat dilihat dari presentasi pada siklus I sebesar 60,58% dan pada siklus II meningkat menjadi 75,92%.
2. Terjadi peningkatan kemandirian belajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* hal tersebut dapat dilihat dari presentasi pada siklus I sebesar

60,20% dan pada siklus II meningkat menjadi 75,85%.

Saran

Siswa dapat menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran sehingga siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan lebih optimal dan menyajikan permasalahan – permasalahan yang lebih variatif, selain itu peneliti berikutnya disarankan untuk meneliti kemampuan penalaran adaptif dengan indikator yang belum diteliti dalam penelitian ini.

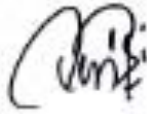
DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, P. (2008). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)*.
- Dimiyati dan Mujiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyo. (2008). *Studi Kasus Bimbingan Konseling*. Semarang: CV.
- Yamin, M. (2010). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.

Menyetujui,

Yogyakarta, Agustus 2017

Penguji Utama



Dessy Irmawati, MT
NIP.197912142010122002

Dosen Pembimbing



Muhammad Munir, M.Pd
NIP.196305121989011001