

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu usaha pelibatan pengetahuan profesional yang dimiliki guru kepada siswa melalui proses interaksi dalam lingkungan belajar. Sejalan dengan Djamaluddin (2019: 13), pembelajaran ini merupakan kegiatan terpenting dalam proses pendidikan, sebab pembelajaran mengandung dua konsep yang saling berkaitan yakni belajar dan mengajar, sehingga konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem dan juga menandakan bahwa kualitas pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak hal.

Salah satu hal yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah dari pelaksanaan pembelajaran itu sendiri. Hal tersebut ditegaskan dalam Aryuni (2015: 24), bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Seperti yang diketahui bersama, sejak awal kemunculannya, COVID-19 telah memberikan banyak dampak terhadap berbagai bidang tanpa terkecuali pendidikan. Baik jangka pendek maupun jangka panjang, keputusan dalam pendidikan yang diambil pemerintah telah menetapkan penggantian sistem pembelajaran tatap muka dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Upaya pemutusan rantai penyebaran COVID-19 serta pembaharuan informasi terus dilakukan, sejalan dengan langkah penanganan yang tepat. Upaya tersebut terus membuahkan hasil dengan mengubah zona merah dalam peta resiko COVID-19 menjadi perlahan berwarna hijau yang menandakan kategori insiden COVID-19 yang rendah. Tantangan baru bagi pendidikan setelah mengubah sistem pembelajaran jarak jauh berbasis dalam jaringan (daring), kembali perlahan diubah menjadi sistem pembelajaran tatap muka adalah perlunya adaptasi dengan kondisi belajar yang baru yakni pembelajaran tatap muka terbatas di kelas pasca COVID-19.

Pentingnya adaptasi kondisi belajar baru pasca COVID-19 sama penting kaitannya dengan upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Bagaimana proses pembelajaran yang terjadi di kelas tentu saja memiliki pengaruh terhadap

keberhasilan mutu pendidikan. Dalam mengawali kembali pembelajaran tatap muka tersebut dan sejalan dengan kurikulum 2013, penting adanya pembelajaran aktif sebagai bentuk kolaborasi belajar yang berpusat pada siswa. Kolaborasi ini bermakna adanya kerja sama, selain guru yang berperan dalam mendorong dan memfasilitasi belajar siswa, namun siswa juga berperan sebagai partisipan aktif diantaranya dengan membuat keputusan atas apa dan bagaimana mereka belajar dengan menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif dengan bimbingan guru dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi serta menyadari akan potensinya (Anonim, 2017: 4). Dengan begitu, proses pembelajaran dapat menghasilkan suatu perubahan yang bertahap dalam diri siswa, baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Dalam memperoleh perubahan pada diri siswa, maka perlu didasari dengan melihat kondisi nyata di lapangan, dimana upaya perubahan tersebut tidak dapat terjadi secara instan. Adanya penyediaan kondisi belajar dapat menunjang terhadap bagaimana terjadinya proses belajar pada diri siswa. Seperti pembelajaran aktif atau kolaboratif tadi, penyediaan kondisi belajar juga dapat diperoleh dengan bantuan dari berbagai elemen dalam pembelajaran di kelas. Suparman (2012: 116) menjelaskan bahwa sistem pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi hingga diperoleh interaksi yang optimal. Optimalisasi tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya komponen pembelajaran yang saling bersinggungan, meliputi guru, siswa, tujuan pembelajaran, metode, materi, alat, serta evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, dalam menentukan strategi, pendekatan, model, serta media dalam pembelajaran, penting bagi guru untuk memperhatikan komponen pembelajaran tersebut.

Komponen pembelajaran pada masa transisi ini juga mengalami beberapa penyesuaian dengan kondisi belajar siswa. Seiring dengan masa transisi sistem pembelajaran pasca COVID-19 dan terus berubahnya tuntutan zaman yang diikuti oleh kebutuhan pendidikan, proses pembelajaran pun secara terus menerus perlu dilakukan pembaharuan serta perbaikan dalam proses belajar

mengajar di kelas. Adanya transisi tersebut menyebabkan siswa dan guru perlu beradaptasi secara bertahap sejalan dengan zona peta resiko COVID. Selain adanya masa transisi pembelajaran tersebut, komponen pembelajaran juga sangat dekat kaitannya dengan pembaharuan kebutuhan pembelajaran. Pada dasarnya menurut Dahar dalam Sumartini (2016: 148), tujuan utama proses pendidikan salah satunya adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, sehingga tujuan akhir pembelajaran bukan hanya untuk memahami dan menguasai apa yang sedang terjadi, tetapi juga memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa dan menempatkannya pada situasi yang baru. Sejalan dengan masa adaptasi, dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila guru dapat menimbulkan kreatifitas siswa dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari, terutama yang berkaitan dengan bidang keilmuan yang sedang dipelajari.

Dalam kemampuan pemecahan masalah, Takwin dalam Sumanty (2017: 73) menyebutkan kemampuan tersebut dipandang perlu dimiliki siswa, terutama siswa MA/SMA. Keterampilan ini membantu siswa membuat keputusan dengan tepat, sistematis, logis, dan mempertimbangkan perspektif yang berbeda. Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki pengaruh besar terhadap penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Peralihan pembelajaran biologi menjadi tatap muka tidak semata menjadikan permasalahan pendidikan selesai, perlu kembali adanya penyesuaian dengan kondisi belajar, seperti dalam kesiapan dan cara belajar, metode penyampaian guru, kefokuskan siswa dalam menangkap materi ajar yang disampaikan guru, sikap pada saat pembelajaran berlangsung (apakah sejalan dengan pembelajaran aktif kurikulum 2013), serta komponen pembelajaran.

Salah satu upaya peningkatan keterampilan proses pembelajaran, yaitu pemahaman siswa yang dapat dicapai dengan guru melibatkan siswa secara langsung, seperti melibatkan peran siswa dalam pemecahan masalah. Menurut Saputra (2020: 2) pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk

membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa, namun tugas guru membantu siswa mencapai keterampilan pemecahan masalah tersebut. Mata pelajaran biologi juga memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena biologi melatih siswa untuk berpikir logis, rasional, kritis, kreatif, dan ilmiah dalam memecahkan masalah biologi.

Orientasi pembelajaran biologi di MA/SMA harus mampu mengembangkan potensi siswa sehingga dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mempunyai pemahaman konseptual serta pengetahuan kognitif yang baik. Pada pembelajaran sistem ekskresi kelas XI MIPA 5 dan XI MIPA 6 di MAN 2 Kota Bandung, belum banyak pembelajaran menggunakan kemampuan pemecahan masalah, selain itu hasil belajar kognitif siswa pada masa transisi ini belum dapat mencapai nilai maksimal yaitu dengan kriteria ketuntasan minimum 80 dan masih terdapat nilai dibawah KKM tersebut pada sebagian siswa dalam kelas. Kondisi pembelajaran di kelas, pada pembelajaran biologi seringkali guru menggunakan metode ceramah dengan bantuan media torso, sementara berdasarkan Wirabumi (2020: 111), metode ceramah salah satunya memiliki kelemahan pada minimnya kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah dan mengembangkan keberanian dalam mengungkapkan pendapat. Faktor lainnya dalam sulitnya pengimplementasian kegiatan pemecahan masalah dalam pembelajaran adalah belum terdapatnya model atau contoh nyata dari kegiatan pemecahan masalah itu sendiri dalam pembelajaran biologi. Dengan pembelajaran biologi yang membutuhkan dan mengutamakan keterampilan pemecahan masalah siswa, diharapkan guru dapat mengembangkan keterampilan tersebut sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitifnya.

Ahmadiyanto (2016: 984) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah proses pembelajaran, yang melalui hal tersebut dapat menyebabkan perubahan perilaku baik dari pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa yang diharapkan dapat lebih baik dari sebelumnya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyatakan, bahwa terjadi penurunan hasil belajar siswa

selama pandemi COVID-19 di hampir seluruh satuan pendidikan yang melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), baik secara daring maupun luring terbatas. Kemendikbud mencatat sebanyak 20% sekolah secara nasional menyatakan bahwa sebagian siswanya tidak memenuhi kompetensi atau mengalami *learning loss* akibat PJJ. Berdasarkan data tersebut, menjadi catatan bagi pendidik agar dapat perlahan memperbaiki dan meningkatkan capaian hasil belajar siswa salah satunya hasil belajar kognitif karena dapat menjadi salah satu indikator tercapai atau tidaknya proses pembelajaran dari segi pengetahuan tersebut.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat mengasah kreativitas dalam penyelesaian masalah serta diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif biologi siswa, adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Sintaks model pembelajaran ini diawali dengan identifikasi atau klarifikasi masalah, selanjutnya *brainstorming* dengan pengungkapan pendapat, lalu evaluasi dengan memilih penyelesaian yang terbaik untuk memecahkan masalah, dan dilanjut dengan pengimplementasian. Dalam Shoimin (2014: 56), model pembelajaran *creative problem solving* adalah model pemecahan masalah melalui teknik-teknik sistematis dalam merancang konsep-konsep kreatif untuk memecahkan masalah, ini merupakan bagian penting yang membangun *creative problem solving*. Pemilihan topik yang tepat dalam mengembangkan kreatifitas pemecahan masalah siswa, yaitu topik sistem ekskresi karena berkaitan erat dengan kehidupan manusia terutama pada bioproses sehari-hari dan guna mencapai hasil belajar kognitif yang maksimal selama pembelajaran tatap muka terbatas di MAN 2 Kota Bandung.

Selain model pembelajaran yang dipilih, kegiatan pembelajaran juga diharapkan dapat berlangsung optimal manakala dilengkapi dengan media yang dapat menunjang pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *pictorial riddle*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Resta tahun 2013, menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *pictorial riddle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, menurut Himah et al. (2015: 262) pembelajaran biologi tidak terlepas dari

gambar yang akan membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa sehingga jika dalam pembelajaran siswa disertai gambar, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran ini menekankan pada proses pemecahan masalah yang disajikan dalam bentuk gambar sehingga siswa dapat membangun pengetahuan oleh diri mereka sendiri. Ditegaskan melalui Awal dalam Indrawati (2020: 7) media *pictorial riddle* memiliki beberapa kelebihan diantaranya melalui gambar yang menimbulkan teka-teki dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis siswa, serta dapat dengan mudah memperdalam materi yang dengan begitu siswa dapat mengingat dalam waktu yang lama, sehingga diharapkan apabila model pembelajaran *creative problem solving* dipadukan dengan media *pictorial riddle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas XI MIPA 6 sebagai kelas eksperimen di MAN 2 Kota Bandung.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantu *Pictorial Riddle* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* pada materi sistem ekskresi?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi?
3. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang dikehendaki adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* pada materi sistem ekskresi.
2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi.
3. Untuk menganalisis respon siswa terhadap model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan, khususnya kepada siswa dan guru di MAN 2 Kota Bandung. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian secara teoritis memiliki manfaat diantaranya sebagai upaya keikutsertaan dalam peningkatan dan pengembangan ilmu pengetahuan, dengan memberikan kontribusi ilmiah dalam pembelajaran biologi, serta sebagai dasar dan acuan penelitian lebih lanjut terkait hasil belajar kognitif siswa pada model pembelajaran *creative problem solving*, media *pictorial riddle*, dan materi biologi sistem ekskresi.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat melatih keterampilan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya dalam menerapkan pengetahuan terhadap masalah yang nyata dihadapi saat pembelajaran serta melatih kepenulisan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif dan kreatif salah satunya dalam penyelesaian masalah sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pelaksanaan mengajar dengan mengenalkan model pembelajaran yang selaras dengan pembelajaran aktif dalam kurikulum 2013, sehingga dapat menjadi tolak ukur dan bahan pertimbangan guna melakukan pembenahan dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan informasi yang bermanfaat, membantu guru dalam mengembangkan model dan media pembelajaran, serta menjadi dasar untuk mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran dalam memberikan pengaruh hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi dengan model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle*.

E. Kerangka Pemikiran

Dalam merancang proses pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar adalah hal yang harus dikuasai siswa di setiap mata pelajaran sesuai dengan kurikulum. Berdasarkan Permendikbud No. 37 Tahun 2018, materi sistem ekskresi merupakan salah satu materi yang perlu dikuasai kelas XI. Kompetensi Inti (KI) adalah keterampilan minimal yang harus dimiliki siswa, meliputi kompetensi spiritual atau religi (KI 1), sosial (KI 2), konsep (KI 3) dan aplikasi (KI 4). Melalui kompetensi inti tersebut, siswa dapat memiliki kualifikasi terhadap kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan tercapai pada setiap semester. Di samping kompetensi inti, terdapat juga kompetensi dasar yang perlu dikuasai siswa. Kompetensi Dasar (KD) materi sistem ekskresi terdapat pada KD 3.9 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem ekskresi dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem ekskresi manusia.

Hasil belajar merupakan tujuan dari proses pembelajaran, yang terdiri dari tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Warsono dan Hariyanto (2012: 20), dari ketiga ranah tersebut ranah kognitif paling menonjol dan unggul dalam memberikan hasil langsung dengan menunjukkan kemampuan siswa untuk menguasai suatu mata pelajaran tertentu. Ranah kognitif ini mengacu pada kemampuan intelektual siswa seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir yang menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dalam Irhamni dan Asniati (2017: 72), siswa tidak selalu memiliki prestasi belajar yang maksimal, seperti yang diharapkan orang tua dan guru. Dengan kata lain, keberhasilan belajar siswa tidak selalu baik dan tidak selalu buruk. Hal ini dikarenakan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor siswa itu sendiri, lingkungan, sarana belajar, sarana prasarana, dan bagaimana semua faktor tersebut berinteraksi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, mengingat hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai maksimal dan belum adanya model atau contoh nyata kegiatan pemecahan masalah dalam materi sistem ekskresi pembelajaran biologi, maka perlu adanya pembaharuan atau inovasi model pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa secara menyeluruh. Indikator hasil belajar kognitif yang digunakan dalam penelitian ini memuat dua dari total enam tingkatan menurut klasifikasi Bloom. Dua Indikator hasil belajar kognitif tersebut disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran dan diurutkan secara hierrarki dalam taksonomi Bloom seperti diantaranya C4 (Menganalisis) dan C5 (Mengevaluasi).

Hasil belajar kognitif siswa menurut Priyayi et al. (2017: 179) dapat diukur melalui instrumen dan bentuk soal, sehingga upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa perlu didukung oleh penyusunan RPP, soal tes, lembar observasi, dan lembar angket respon yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi sistem ekskresi. Apabila instrumen tersebut sudah sesuai dan soal sudah melalui uji coba, maka dalam proses pembelajaran, soal berupa *pretest* dapat diberikan sebelum penyampaian materi atau kegiatan

inti pembelajaran. Dalam menguji pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi ini dilakukan penelitian pada 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

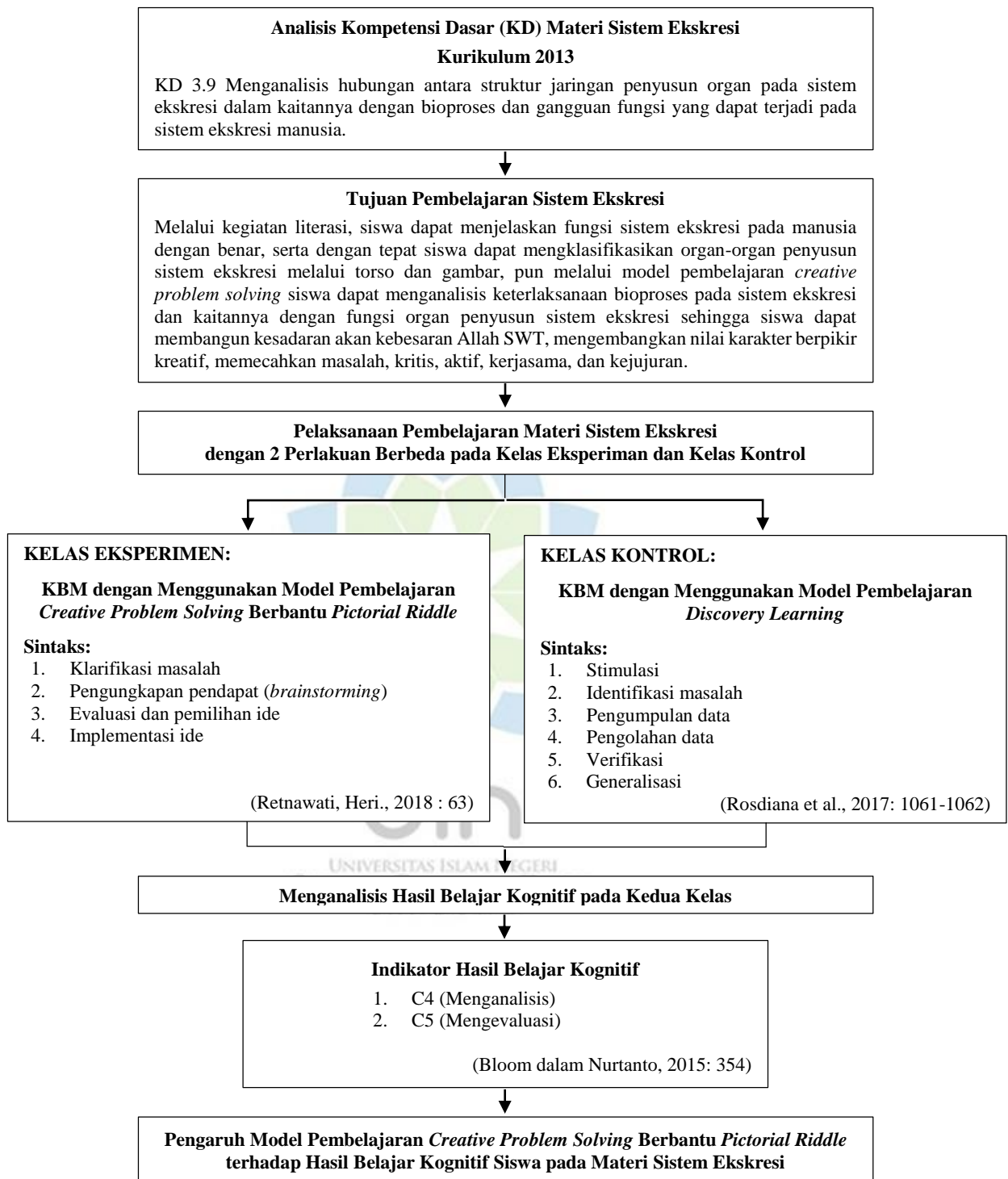
Pemberian *pretest* diberikan pada kedua kelas tersebut, yang membedakan adalah pada kelas eksperimen, pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* setelah pemberian *pretest*, sementara pada kelas kontrol, pembelajarannya menggunakan pendekatan *scientific 5M* dengan model pembelajaran *discovery learning*. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan dilanjutkan dengan alur pengisian *post test*, hal yang membedakan terhadap perlakuan kedua kelas adalah terdapatnya pengisian angket respon siswa serta observasi setelah pengisian *post test* pada kelas eksperimen untuk mengumpulkan informasi mengenai respon guru dan siswa terhadap model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* yang telah diujikan. Kedua kelas selanjutnya akan dilakukan analisis data selama proses belajar mengajar, sehingga dapat diketahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi.

Sementara itu, kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* dikemukakan oleh Pepkin dalam Heri Retnawati (2018: 63), adalah penggabungan prosedur dari Van Oech dan Osborn dan memiliki sintaks atau tahapan pembelajaran yang terdiri dari (1) Klasifikasi masalah, tahap ini dimulai dengan memberikan informasi kepada siswa tentang masalah yang akan dipecahkan. Untuk memecahkan masalah, perlu dipastikan semua siswa memahami masalah yang akan dihadapinya, termasuk mempertimbangkan kriteria dari keberhasilan proses pemecahan masalahnya; (2) *Brainstorming* adalah tahapan penyampaian ide yang dapat digunakan sebagai strategi pemecahan masalah; (3) Evaluasi dan pemilihan, dalam proses ini siswa mendiskusikan konsep atau ide serta strategi yang tepat untuk pemecahan masalah. Pada fase ini, siswa mengevaluasi,

memodifikasi, dan mengeliminasi atau menyeleksi setiap ide sebagai hasil dari *brainstorming*, yang kemudian diambil berdasarkan pilihan mereka; (4) Implementasi, setelah menentukan strategi atau ide mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan, dalam tahapan ini selanjutnya perlu dilakukan implementasi sebagai langkah penerapan sampai menemukan solusi terbaik dari masalah yang diajukan.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat kesempatan untuk dapat mengenalkan model pembelajaran yang selaras dengan pembelajaran aktif dalam kurikulum 2013, sehingga pada akhirnya diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Secara umum, kerangka pemikiran dari penelitian pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi, disajikan pada Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.





Gambar 1.1 Skema/Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu “Model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi”. Sedangkan hipotesis statistiknya yaitu sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* dengan siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*).

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* dengan siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*).

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan beberapa tahun terakhir, terdapat beberapa penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantu *pictorial riddle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi. Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dengan rencana penelitian:

1. Penelitian Yusnita (2018) menunjukkan diantaranya (1) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap kelas yang menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantu media *pictorial riddle* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* (2) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantu media *pictorial riddle* pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. (3) terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *creative problem solving*

berbantu media *pictorial riddle* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

2. Penelitian Salamah (2019) dengan hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* memperoleh rata-rata sebesar 89,39% aktivitas guru dengan kategori sangat baik dan 83,26% aktivitas siswa dengan kategori baik. Keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen meningkat dengan N-Gain 0,61 dan kelas kontrol N-Gain 0,52. Respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan model *creative problem solving* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,7 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh model *creative problem solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi perubahan lingkungan dengan $t_{hitung} (2,5) > t_{tabel} (1,66)$.
3. Penelitian Harefa et al. (2020) diperoleh bahwa dikelas eksperimen dengan melakukan *pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar 62,65 dan *post-test* diperoleh rata-rata hasil belajar 84,61. Sedangkan dikelas kontrol pada *pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar 64,54 dan *post-test* diperoleh rata-rata hasil belajar 73,70 yang artinya model *creative problem solving* lebih berpengaruh pada hasil belajar. Kesimpulan penelitian berdasarkan perhitungan uji hipotesis diketahui $t_{hitung} = 5,216$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,667$ dengan signifikan 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya “ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar kognitif siswa”.
4. Penelitian Fitriyah et al. (2015), hasil penelitiannya menunjukkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan *mind mapping* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional berbeda sangat signifikan (Sig.=0,00) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 11 Jember dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen sebesar 77,45 dan kelas kontrol sebesar 59,31. Sementara pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa siswa kelas dengan rerata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 68,70 dan kelas kontrol sebesar 58,26; sedangkan

rerata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 86,18 dan kelas kontrol sebesar 72,63. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan *mind mapping* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional berbeda sangat signifikan (Sig.=0,00) terhadap hasil belajar afektif siswa siswa kelas VII SMP Negeri 11 Jember dengan rerata nilai afektif kelas eksperimen sebesar 79,24 dan kelas kontrol sebesar 64,50.

5. Penelitian Luzyawati (2017) diperoleh bahwa hasil kemampuan berpikir kritis dari 32 siswa menunjukkan 50% siswa berada pada kategori sangat baik, 26,5% berkategori baik, dan 23,5% siswa berada pada kategori sedang. Pencapaian kelima indikator berpikir kritis dari seluruh siswa pun berbeda, dimana pencapaian indikator berpikir kritis memberi penjelasan sederhana memiliki persentase paling tinggi yaitu 90% (sangat baik) dibanding indikator lainnya, indikator berpikir kritis membangun keterampilan dasar memiliki persentase 84% (baik), indikator berpikir kritis menyimpulkan memperoleh persentase 80% (baik), dan indikator memberi penjelasan lanjutan memperoleh persentase 60% (sedang) dimana pencapaian indikator ini paling rendah dibandingkan indikator lainnya serta indikator mengatur strategi dan taktik dimana memperoleh persentase 73 (baik). Sehingga diperoleh rata-rata kemampuan berpikir kritis seluruh siswa di kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Sindang Indramayu yaitu 77% dengan kategori baik.