

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM SOLVING* DENGAN MELALUI  
APLIKASI CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN BERFIKIR  
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS  
1 SMA NEGERI 1 PANGKALAN KURAS TA 2019/2020**

**SKRIPSI**

*Ditinjau Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Stara Satu (S1) Pendidikan Akuntansi  
Ekonomi Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau*



**RUKIAH**

**NPM :166811277**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2020**

**SURAT KETERANGAN**

Kami pembimbing skripsi ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Rukiah  
NPM : 166811277  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Telah menyusun skripsi dengan judul :

**"PENERAPAN MODEL *PROBLEM SOLVING* DENGAN MELALUI APLIKASI CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PANGKALAN KURAS TA 2019/2020"**

Dan siap untuk disajikan

Berdasarkan surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Pekanbaru, 12 September 2020  
**Pembimbing Utama**



**Drs. H. SUKARNI, M.SI, Ph. D.**  
NIP. 19610926 1988011001  
NIDN. 0026096101

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL

Penerapan Model *Problem Solving* Dengan Melalui Aplikasi *Classroom*  
Dalam Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi  
Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras Ta 2019/2020

Dipersembahkan dan disusun oleh :


Nama : Rukiah


NPM : 166811277

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Pembimbing Utama

Ketua Program Studi

  
Drs. H. Surkarni, M. Si., Ph.D.

  
Drs. H. Surkarni, M. Si., Ph.D.

Skripsi ini Telah Diterima sebagai salah satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Islam Riau.

Pekanbaru, Agustus 2020

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dra. Hi. Titv Hastuti, M.Pd.

NIP. 195911091987032002

NIDN. 0011095901

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM SOLVING* DENGAN MELALUI APLIKASI  
CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PANGKALAN  
KURAS TA 2019/2020**

Dipersiapkan dan disusun oleh:  
Rukiah  
166811277

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji  
Pada tanggal 12 September 2020  
Tim Pembimbing

  
**Drs. H. SUKARNI, M.Si, Ph. D.**  
NIP. 19610926 1988011001  
NIDN. 0026096101

Tim Penguji

Penguji I	Penguji II
 <b><u>AHMIAD SUYONO, M.Pd</u></b> NPK. 10802417 NIDN. 1015068601	 <b><u>H. Zakir Has, SH, M.Pd</u></b> NIP. 820620020 NIDN. 1007026001

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, September 2020  
Pekan Bidang Akademik

  
**Tity Hastuti, M.Pd**  
NIP. 1959110919870322002  
NIDN. 0011095901



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Telah dilakukan bimbingan skripsi terhadap

Nama : Rukiah

NPM : 166811277

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Jenjang Pendidikan : S1 (Strata)

Pembimbing Utama : Drs. H. Sukarni, M. Si., Ph. D.

Judul Skripsi : Penerapan Model *Problem Solving* dengan Melalui Aplikasi *Classroom* dalam Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras TA 2019/2020

	Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
1	09 Desember 2019	ACC Judul	
2	13 Desember 2019	Perbaikan BAB I	
3	05 Januari 2020	Perbaikan BAB I, II, II	
4	18 Februari 2020	Penambahan Lampiran Soal dan Jawaban	
5	25 Februari 2020	ACC Proposal	
6	25 Agustus 2020	Perbaikan BAB IV dan V	
7	01 September 2020	ACC Skripsi	

Pekanbaru, September 2020

Wakil Dekan Bidang Akademik



**Dra. Hj. Tity Hastuti, M.Pd**

NIP. 195911091987032002

NIDN. 0011095901

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Rukiah

Npm : 166811277

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi atau karya ilmiah ini merupakan hasil pekerjaan saya sendiri kecuali ringkasan atau kutipan (baik langsung maupun tidak langsung), saya ambil dari berbagai sumber dan menyebutkan namanya. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran dan fakta skripsi ini.

Pekanbaru, September 2020

Saya yang menyatakan



**RUKIAH**  
NPM. 166811277

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM SOLVING* DENGAN MELALUI  
APLIKASI CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR  
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS  
1 SMA NEGERI 1 PANGKALAN KURAS TA 2019/2020**

**Rukiah**

**166811277**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa ekonomi Kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras Tahun Ajaran 2019/2020 dengan penerapan Model *Problem Solving* Dengan melalui aplikasi *classroom* penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 18 orang siswa perempuan 17 orang siswa laki-laki. penelitian dilaklaanakan dua siklus dan setiap siklusnya memiliki empat tahapan yaitu: perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, Refleksi. Pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dengan mengerjakan tugas. Teknik pengumpulan data berpikir kreatif yaitu tes yang berupa tugas untuk berpikir kreatif.bedasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem solving* yang menunjukan antara siklus I dan siklus II, sehingga dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I ini 70,4% dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus II 93,1% dengan kategori sangat kreatif. *problem solving* mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras. Dengan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa model *problem solving* mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras.

**Kata kunci :** *model problem solving, berpikir kreatif.*

**APPLICATION OF THE PROBLEM SOLVING MODEL THROUGH THE  
CLASSROOM APPLICATION IN IMPROVING STUDENTS 'CREATIVE  
THINKING IN ECONOMIC STUDENTS CLASS XI IPS 1 SMA NEGERI 1  
PANGKALAN KURAS TA 2019/2020**

**Rukiah**

**166811277**

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the creative thinking of economic students of Class XI IPS1 at SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras for the 2019/2020 academic year by implementing the Problem Solving Model. Through the classroom application, this research is a Classroom Action Research (PTK) with the subject of this study are students of class XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras, totaling 37 students consisting of 18 female students 17 male students. The research was carried out in two cycles and each cycle had four stages, namely: planning, implementing action, observation, reflection. In the first cycle consisted of 3 meetings by doing assignments. The data collection technique for creative thinking is a test in the form of a task to think creatively. Based on the results of the study, it shows that the problem solving learning model shows that between cycle I and cycle II, so it can be seen from the average value obtained in cycle I is 70.4% with enough categories. While in cycle II 93.1% with very creative category. problem solving is able to improve the creative thinking of class XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras. With the research conducted it can be concluded that the problem solving model is able to improve the creative thinking of class XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras.*

**Keywords: problem solving model, creative thinking.**



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Puji syukur kehadiran Allah SWT penguasa alam semesta langit dan bumi yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **‘PENERAPAN MODEL *PROBLEM SOLVING* DENGAN MELALUI APLIKASI CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PANGKLAN KURAS TAHUN 2019/2020’**.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan moral maupun materi sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terimakasih penulis tujukkan kepada :

1. Bapak prof. Dr. H Syafrinaldi SH.,MCL, Rector Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Amnah S.Pd, M.Si Dekan, Ibu Dr. Hj. Tity Hastuti, M.Pd Wakil Dekan I Bidang Akademik, Ibu Dr. Hj. Nurhuda Wakil Dekan II Pembimbing Admitrasi Dan Keuangan serta Bapak Drs. Daharis Wakil Dekan Bidang III Kemahasiswaan dan Alumni pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. H. Sukarni, M. Si., Ph. D Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UIR, Dan Bapak Purba Andy Wijaya , M. Pd, Sekretaris Program Studi Pedidikn Akuntansi FKIP UIR.
4. Bapak Dr. H. Sukarni, M. Si. sebagai pembimbing utama yang telah banyak membantu dalam membimbing, memotivasi, memberikan masukan sehingga proposal ini selesai.
5. Bapak/ibu dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah banyak membekali dengan ilmu pengetahuan dan informasi yang penulis butuhkan

selama mengikuti perkuliahan. Bapak/ibu karyawan Tata Usaha Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan layanan dan informasi selama perkuliahan.

6. Kepala sekolah, SMA N 1 pangkalan kuras yang telah memberikan izin kepada peneliti, TU serta siswa/siswi yang telah memabntu penulis dalam proses penelitian.
7. Kedua orang tua, Ayahnda Bujang AL dan Ibunda Fatimah yang telah memberikan doa dan dukungan serta motivasi secara finansial maupun non finansial. Serat adik Rosidah, dan Rismanto,yang selalu memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Sahabat dan teman-teman seperjuang angkatan tahun 2016 khususnya kelas 7A serta teman semua pihak yang membantu dan memberikan semangat dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua sebagaimana yang diharapkan. Amin.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Pekanbaru, September 2020

Penulis

Rukiah

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Defenisi Operasional .....	9
<b>BAB II TINJAWAN TEORITIS</b> .....	<b>11</b>
A. Model Problem Solving .....	11
a. Pengertian Model Problem Solving .....	11
b. Tujuan Model Problem Solving .....	12
c. Langkah-Langkah Model Problem Solving .....	12
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Problem Solving .....	13
B. Berfikir Kreatif .....	15
a. Pengertian Berfikir Kreatif .....	15
b. Ciri-Ciri Berfikir Kreatif .....	17
c. Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif .....	18
d. Tujuan Kemampuan Berfikir Kreatif .....	18
C. Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) .....	20
D. Pengertian Daring dan Classroom .....	20
a. Pengertian Daring .....	20
b. Pengertian Classroom .....	22
E. Penelitian Relevan .....	24
F. Kerangka Berfikir .....	25
G. Hipotesis .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>

A. Jenis Penelitian .....	27
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	28
C. Subjek Penelitian.....	29
D. Perangkat Pembelajaran .....	31
E. Variabel Penelitian .....	31
F. Prosedur Penelitian .....	33
G. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Teknik Analisis Data .....	36
I. Ketuntasan Klasikal .....	37
J. Indikator Kinerja .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A. Deskripsi Tempat Penelitian .....	39
a. Sejarah Singkat Sekolah SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras .....	39
b. Profil Sekolah .....	39
c. Visi dan Misi Sekolah .....	41
B. Deskripsi Kegiatan Sekolah Sebelum Tindakan .....	42
C. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan.....	43
a. Tindakan Siklus I .....	43
b. Tindakan Siklus II .....	47
D. Analisis Hasil Tindakan .....	52
a. Hasil Penelitian .....	52
b. Daya Serap Berfikir Kreatif .....	53
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Interval Kemampuan Berfikir Kreatif .....	37
Table 2. Daya Serap dan Ketuntasan Individual Siklus I .....	53
Table 3. Daya Serap dan Ketuntasan Individual Siklus II .....	54
Tabel 4. Nilai Berfikir Kreatif Siklus I dan Siklus II.....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir .....	26
Gambar 2. Desain Siklus (PTK) .....	29



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Nilai Berfikir Kreatif Siklus I dan Siklus II .....55



Dokumen ini adalah Arsip Miitik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan harkat, martabat individu dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Karena pendidikan itu sangat penting dalam kehidupan kedepannya sangat berguna bila mengikuti perkembangan zaman yang tren sekarang. Semua perkembangan teknologi sekarang semuanya canggih, maka seorang guru diharapkan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi dimana dia mengajar. Menurut Putrid dan dewi (nafiah, hartatik 2020:9) google classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Dari pembelajaran google classroom bisa membuat siswa belajar dengan aktivitas belajarnya secara mandiri dan siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri dan juga guru bisa mengukur seberapa besar pemahaman siswa dalam pembelajaran melalui google classroom. sehingga menggunakan metode *problem solving* untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa.

pembelajaran google classroom sangat memudahkan pekerjaan guru dan juga memudahkan siswa dalam melihat materi yang guru berikan. Dari pembelajaran google classroom bisa membuat siswa belajar dengan aktivitas belajarnya secara mandiri dan siswa dapat mengukur



kemampuannya sendiri dan juga guru bias mengukur seberapa besar pemaham siswa dalam pemebelajaran melalui google classroom.

Pemecahan masalah merupakan peluasan yang wajar dari belajar aturan. Dalam pemecahan masalah terletak dalam diri pelajar. Memecahkan masalah dapat dipandang sebagai proses dimana pelajar menemukan kombinasi aturan-aturan yang telah dipelajarinya lebih dahulu yang digunakan untuk memecahkan masalah yang baru Nasution (Boy, 2018:3).

Terdapat kekurangan dalam pemecahan masalah dan meningkatkan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi, biasanya terjadi saat proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi atau monoton sehingga membuat siswa kurang tertarik dan merasa jenuh saat mempelajari materi yang disampaikan guru terutama pada mata pelajaran ekonomi. Sehingga siswa kurang berfikir kreatif dan kurang berlatih dalam memecahkan masalah pada mata pelajaran ekonomi.

Menurut Murni,(Boy,2018:4) *problem solving* adalah cara menyajikan pelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Adapun keunggulan *problem solving* diantaranya yaitu melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berfikir kreatif, memecahkan masalah yang dihadapi secara realitas, merangsang perkembangan kemajuan berfikir kreatif siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat sehingga siswa lebih leluasa untuk

mengembangkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak monoton dalam saat pembelajaran ekonomi.

Menurut Assriyanto, dkk. (2014) metode serta model pembelajaran yang sesuai dan diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang aktif, efektif dan interaktif. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah *problem solving*. Dalam studi lapangan yang diamati peneliti Sebelum diterapkan model *Problem Solving* dikelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras proses kegiatan belajar mengajar masih terdapat siswa tidak termotivasi dalam belajar serta kondisi kelas yang tidak kondusif, siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam proses mengajar berlangsung, siswa kurang berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru, masih banyak siswa yang kurang berfikir kreatif. Dari pengamatan peneliti saat melakukan studi lapangan dari situlah peneliti menemukan beberapa masalah untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang objek penelitian.

Hal itu bisa membuat siswa tidak lagi hanya mendengarkan guru mengajar saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa yang semulanya tidak bisa memberikan pendapat atau berfikir kreatif menjadi siswa aktif untuk menggali ilmu pengetahuan, aktif mencari, aktif berdiskusi dengan sesama teman dan guru untuk bisa berfikir kreatif dalam menyampaikan pengetahuan di depan teman-temannya dan guru.

Berfiki kreatif adalah sebuah proses yang mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas. Proses berfikir kreatif tersebut tentunya tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang didapat dengan pengembangan pemikiran yang baik, namun untuk mencapai berfikir kreatif pada siswa maka peneliti harus melakukan penerapan model *problem solving* dengan melalui classroom untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Menurut Sani (yeyen. 2016:121-122) mengemukakan bahwa berfikir kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Hal tersebut menunjukkan bahwa berfikir kreatif dapat mengembangkan daya fikir yang luas, pada peseta didik saat proses belajar secara online melalui penerapan model *problem solving*.

Pelajaran ekonomi itu selalu dinamis berkembang sesuai kondisi ekonomi dan sangat sesuai dengan medel *problem solving* dan siswa akan dibawa pada kondisi kekinian sehingga siswa di tantang untuk berfikir kreatif. sedangkan selama ini disekolah tersebut masih belum pernah menggunakan medel *problem solving* hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik belum mampu untuk mengembangkan berfikir kreatif kemudian peserta didik merasakan jeduh dengan metode yang tidak bervariasi dan kelas yang dikelola guru cenderung pasif,

sehingga menyebabkan siswa tidak termotivasi dalam belajar serta kondisi kelas yang tidak kondusif.

Adapun Siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar berlangsung yaitu disebabkan karena dalam proses belajar mengajar hanya guru yang lebih dominan dalam menjelaskan pembelajaran berlangsung sedangkan dikurikulum 2013 peserta didik dituntut lebih aktif dalam proses belajar peran guru hanya membimbing dan mengarahkan peserta didik pada saat pembelajaran dimulai.

Siswa kurang berani mengemukakan pendapatnya kepada teman maupun guru itu disebabkan karena siswa kurang berpartisipasi dalam terjadinya proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik sehingga kurangnya interaksi guru dengan peserta didik. Dengan model *problem solving* melalui aplikasi classrom akan dapat mengatasi dan meningkatkan berfikir kreatif.

Berdasarkan beberapa paparan dan latar belakang tersebut, siswa masih banyak yang kurang dalam berfikir kreatif sehingga peneliti tertarik untuk melakukan peningkatan dalam penerapan model *problem solving*, oleh karena itu peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian tentang berjudul **“Penerapan Model *Problem Solving* Dengan Melalui Aplikasi Classrom Dalam Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras TA 2019/2020.”**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan di atas, maka identifikasi masalah yang berkaitan dengan penerapan model *problem solving* sebagai berikut :

1. Kelas yang dikelola guru cenderung pasif, sehingga menyebabkan siswa tidak termotivasi dalam belajar serta kondisi kelas yang tidak kondusif
2. Siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar berlangsung
3. Siswa kurang berani mengemukakan pendapatnya kepada teman maupun guru
4. Siswa yang kurang berfikir kreatif

## C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah agar pembahasan dapat mengenai sasaran dan tidak mengambang dalam segi pemahaman. Dalam penelitian ini pembatasan masalahnya Penerapan model *Problem Solving* Dengan melalui aplikasi classrom untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pendapatan Nasional dan Pertumbuhan Ekonomi Kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dalam latar belakang diatas dalam penelitian ini adalah “Apakah Penerapan model *Problem Solving* Dengan Melalui Aplikasi Classrom dapat Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras TA 2019/2020.”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui penerapan model *Problem Solving* Dengan melalui aplikasi classrom untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras TA 2019/2020.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diambil penelitian ini adalah terdiri dari manfaat teoritis yang berdasarkan pertimbangan kontekstual dan konseptual dan berguna untuk perbaikan bagi lembaga bersangkutan, sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Memperluas wawasan sebagai sarana menambah referensi dalam menerapkan penelitian ini sebagai salah satu alternatif perbandingan pembelajaran untuk dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bahan masukan untuk pertimbangan Penerapan model *Problem Solving* dengan melalui aplikasi classroom untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras.

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat memperoleh dalam mengembangkan berfikir kreatif, langsung untuk menumbuhkan kebebasan untuk mengembangkan kompetensi diri dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif atau acuan perbandingan untuk guru mengajar agar keterampilan guru meningkat dalam memberikan penjelasan saat proses pembelajaran di kelas.
- c. Bagi sekolah, salah satu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan memperbaiki pendidikan serta proses pembelajaran ekonomi di SMA dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Untuk peneliti selanjutnya, dapat di gunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk penelitian sejenis dalam usaha pengembangan lebih lanjut.

## G. Defenisi Operasonal

### 1. Metode *Problem Solving*

Menurut Hamiyah & Jauhar (Boy, 2018:7) model *problem solving* merupakan metode yang merangsang berfikir dan menggunakan wawasan tanpa melatih kualitas pendapatan yang di sampaikan oleh peserta didik. Seorang guru harus pandai-pandai merangsang peserta didik untuk mencoba mengeluarkan pendapatnya. Pemecahan masalah adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih peserta didik menghadapi berbagai masalah, baik maslah pribadi maupun masalah kelompok untuk di pecahkan mandiri atau sama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

### 2. Aplikasi Classrom

Menurut Hardiyana (Albitra Septian Syarifudin 2019:3) Melalui Google Classroom diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Google Classroom juga diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan. Oleh karena itu, penggunaan Google Classroom ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa sehingga dapat mengirimkan pekerjaan yang harus dinilai oleh guru secara langsung.



### 3. Berfikir Kreatif

Mudardi & kartini (Ayu, 2016:9) mengatakan bahwa berfikir kreatif (juga disebut berfikir divergen) ialah aktivitas berfikir dalam memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Ciri berfikir kreatif secara kognitif meliputi : kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originaly*), penguraian (*elaboration*). Berfikir kreatif dalam penelitian ini adalah proses yang digunakan untuk menimbulkan ide atau gagasan-gagasan baru.

## BAB II

### TINJAUAN TEORITIS

#### A. Metode Problem Solving

##### a. Pengertian Metode Problem Solving

Menurut Janawai (2013:213) “Problem solving (pemecahan masalah) merupakan pembelajaran di mana peserta didik diharapkan pada suatu kondisi bermasalah. Untuk itu anak didik harus menemukan sejumlah strategi untuk dapat memecahkan masalah tersebut. Siswa harus memiliki kemampuan mengaplikasikan hukum-hukum dan mengkaitkannya dengan lingkungan kemudian merekonstruksinya. Ini menjadi penting di pakai karena anak didik bahkan manusia selalu dihadapkan pada berbagai permasalahan.”

*Problem solving* bukan hanya sekedar bagai mana cara seorang guru mengajar tetapi bagai mana cara untuk berfikir. Sebab dalam pemecahan masalah (*problem solving*) juga untuk dapat mengambil suatu kesimpulan pada data saat pembelajaran.

Kesimpulan dari para ahli tersebut tentang *problem solvig* adalah digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik bisa untuk berusaha memecahkan masalah pembelajaran yang materi guru ajarkan dan peserta didik untuk bisa berfikir kreatif dalam permasalahan yang diberikan saat proses pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak hanya monoton saat proses pembelajaran yang berlangsung dan keterampilan siswa dalam pembelajaran bisa tersampaikan.

Menurut Ireffinger dan Ramayulis (Janawi 2013:214-220), ada tiga tingkatan teknik pemecahan masalah (*problem solving*) secara kreatif:

1. Teknik kreatif tingkat pertama, terdiri atas pemanasan, sumbang saran, dan daftar pertanyaan yang memacu ide.
2. Teknik kreatif tingkat kedua, terdiri dari sinektika dan futuristik.
3. Teknik kreatif tingkat ketiga, yaitu pemecahan masalah (*problem solving*) secara berfikir kreatif.

#### **b. Tujuan Metode Problem Solving**

Tujuan utama dari penggunaan *problem solving* adalah:

1. Mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, terutama dalam mencari sebab-akibat dan tujuan dalam suatu masalah, pembelajaran ini melatih siswa dalam cara-cara mendekati dan cara-cara mengambil langkah-langkah apabila akan memecahkan suatu masalah (*problem solving*).
2. Memberikan kepada siswa pengetahuan dan kecakapan praktis yang bernilai atau bermanfaat bagi keperluan hidup sehari-hari. Pembelajaran ini memberikan dasar-dasar pengalaman yang praktis mengenai bagaimana cara-cara memecahkan masalah dan kecakapan ini dapat diterapkan bagi keperluan menghadapi masalah-masalah lainnya didalam masyarakat (Nuriana, 2009:3).

#### **c. Langkah-Langkah Metode Problem Solving**

Langkah-langkah *Problem Solving* (Suryani Nunuk dan Leo, 2012:58) :

1. Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa yang sesuai dengan taraf kemampuannya.
2. Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Minsalnya dengan memaca buku-buku, bertanya, berdiskusi dan melalui internet globalisasi.
3. Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban yang tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh.
4. Menguji kebenaran jawaban sementara dari masalah tersebut. Dalam hal ini siswa harus berusaha untuk memecahkan masalah sehingga benar-benar yakin bahwa jawaban tersebut benar-benar sesuai.
5. Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tersebut.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Problem Solving**

Menurut Santrock (Yanti 2017:21) *problem solving* merupakan suatu cara menemukan jalan yang sesuai dalam rangka pencapaian tujuan ketika tujuan tersebut belum dapat tercapai, yaitu dalam proses pembelajaran dimana siswa harus bisa memecahkan permasalahan dengan berfikir kreatif saat proses pembelajaran berlangsung.

Kelebihan dari metode *Problem Solving* adalah :

1. Membuat peserta didik mampu menghadapi masalah
2. Menjadi terbuka dalam berbagai pendapat dan mampu membuat pertimbangan untuk memilih satu ketetapan

3. Melatih peserta didik menyelesaikan masalahnya secara terampil
4. Belajar bertindak atas dasar suatu rencana yang matang
5. Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik menjadi kreatif
6. Belajar bertanggung jawab atas keputusan yang telah ditetapkan dalam memecahkan suatu masalah
7. Mendidik suatu sikap-hidup, bahwa setiap kesulitan ada jalan pemecahannya jika dihadapi dengan sungguh-sungguh Rahmad (Boy, 2018:18-19).

Sedangkan kekurangan dari metode *Problem Solving* adalah :

1. Metode ini memerlukan waktu yang cukup jika diharapkan suatu hasil keputusan yang tepat. Padahal kita ketahui bahwa jam-jam pelajaran selalu terbatas.
2. Membutuhkan keterlibatan banyak orang.
3. Dalam satu jam atau dua jam pelajaran mungkin hanya satu atau dua masalah saja yang dapat dipecahkan, sehingga mungkin sekali bahan pelajaran akan tertinggal.
4. Metode ini baru akan berhasil bila digunakan pada kurikulum yang berpusat pada anak dengan pembangunan semesta, dan bukan dari kurikulum yang berpusat pada mata pelajaran seperti pada kurikulum konvensional/tradisional Rahmad (Boy, 2018:19)

## **B. Berfikir Kreatif**

### **a. Pengertian Berfikir Kreatif**

Menurut Saefudin (Inge, 2017:59) mengemukakan bahwa berfikir kreatif diartikan sebagai sesuatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide-ide yang baru, ciptaan yang baru berdasarkan keaslian dan kemampuan peserta didik dalam berfikir kreatif saat diberikan masalah, sehingga bagi seseorang yang berfikir kreatif adalah yang memiliki kemampuan dalam (pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi) saat dikatakan melebihi seseorang yang kategori tergolong dalam intelegen.

Menurut Ahmad Susanto (2013:101) kreatifitas didefinisikan sebagai proses dalam memahami sebuah masalah, mencari solusi yang mungkin, menarik hipotesis, menguji dan mengevaluasi, serta mengkomunikasikan hasil kepada orang lain. Saat peserta didik diberikan suatu masalah maka disitulah seorang guru bisa melihat siswanya dalam menyelesaikan masalah, mencari penyelesaian solusi permasalahan, menentukan cara pandang peserta didik dalam mengambil keputusan dan cara peserta didik saat berfikir kreatif untuk mengkombinasikan kembali gagasan-gagasan atau melihat hubungan baru diantara gagasan-gagasan tersebut.

Dalam hal tersebut ada empat komponen kreatifitas yang dapat diakses yaitu :

- 1) Kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide yang peserta didik miliki saat mereka melakukan evaluasi permasalahan.
- 2) Keluwesan atau fleksibilitas (*flexibility*) yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide beragam yang dimiliki peserta didik, namun berbeda cara penyelesaian.
- 3) Kerincian atau elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan mengembangkan, membumbui, dan mengeluarkan sebuah ide, peserta didik dalam berfikir kreatif harus dapat mengembangkan ide yang telah mereka miliki.
- 4) Orisinalitas (*originality*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa diantara kebanyakan atau jarang. Karena semua peserta didik akan memiliki kemampuan berfikir kreatif yang idenya berbeda.

Menurut Kartini (Ayu, 2016:27 ) mengatakan bahwa berfikir kreatif ( juga disebut berfikir divergen ) ialah aktifitas berfikir dalam memberikan macam-macam ide kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan pada gagasan baru dalam menyelesaikan masalah saat peserta didik berfikir kreatif. Dalam ciri kemampuan berfikir kreatif dapat dibedakan kedalam ciri kognitif dan non-kognitif. Ciri kognitif yaitu : Kelancaran (*fluency*), Keluwesan atau fleksibilitas (*flexibility*), Kerincian atau elaborasi (*elaboration*) , Orisinalitas (*originality*). Sedangkan non-kognitif yaitu : motivasi, sikap dan

kepribadian, hal dari keduanya saling penting dan sangat menunjang dalam peserta didik berfikir kreatif.

#### **b. Ciri-ciri kemampuan Berfikir Kreatif**

Kartini (Ayu, 2016:27-28 ), ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif, sebagai berikut :

- 1) Keterampilan berfikir lancar ( *fluency* )
  - a. Mencetuskan banyak gagasan dalam ide saat menyelesaikan masalah;
  - b. Memberikan banyak cara ide atau saran dalam berbagai hal;
  - c. Bekerja lebih cepat dan melakukannya lebih giat dari pada yang lain.
- 2) Keterampilan berfikir luwes ( *flexibility* )
  - a. Melakukan gagasan ide penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan yang bervariasi untuk peserta didik berfikir kreatif;
  - b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang ide yang berbeda-beda;
  - c. Menyatukan suatu ide konsep dengan cara tertentu yang sangat berbeda.
- 3) Keterampilan berfikir orisisinal ( *originality* )
  - a. Memberikan ide gagasan yang baru saat menyelesaikan masalah;
  - b. Membuat kombinasi-kombinasi ide yang tidak lazim dari bagian informasi yang dikumpulkan melalui unsur-unsur tertentu.



- 4) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi ( *elaboration* )
  - a. Mengembangkan atau memperbanyak gagasan orang lain terhadap ide yang dimiliki peserta didik saat berfikir kreatif;
  - b. Menambah atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut saat dilakukan penyelesaian masalah.

**c. Indikator kemampuan Berfikir Kreatif**

Indikator kreatifitas siswa menurut Ahmad Susanto ( 2013:102 ) yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
2. Mampu menyatakan pendapat secara individual.
3. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, secara tulisan maupun lisan.
4. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan yang berbeda dari orang lain.
5. Mampu mengembangkan atau memperinci suatu gagasan (kemampuan *elaborasi*).

**d. Tujuan-tujuan kemampuan berfikir kreatif**

Menurut Oemar Hamalik (Ayu, 2016:30-31 ) menyatakan bahwa ada tiga langkah mengembangkan kreatifitas adalah :

1. Mengklasifikasikan jenis masalah yang akan disajikan dengan masalah yang ditentukan.

Harus dibedakan antara masalah yang disajikan dengan masalah yang ditemukan. Masalah yang disajikan yaitu masalah yang diberikan

kepada peserta didik. Sedangkan masalah yang ditemukan berarti masalah yang sudah ada, namun harus ditentukan oleh peserta didik. Dan juga dibedakan antara metode pemecahan yang yang diketahui peserta didik dan yang tidak sama sekali diketahui peserta didik.

2. Mengembangkan dan menggunakan keterampilan-keterampilan pemecahan masalah.

Setelah disajikan, guru mengajukan peserta didik mengajukan sebanyak mungkin gagasan penyelesaian yang ide mereka pikirkan. Para peserta didik dapat diajarkan membaca secara kreatif dengan arahan dan dorongan untuk melaksanakan petunjuk-petunjuk yang diberikan informasi tertentu.

3. Ganjaran bagi prestasi belajar kreatif.

Ada lima cara yang digunakan oleh guru untuk memberikan dorongan atau motivasi kepada peserta didik yang telah mencapai prestasi kreatif, yaitu sebagai berikut :

- a. Memperbaiki atau meluruskan pertanyaan-pertanyaan peserta didik yang kurang tepat.
- b. Perbaiki dengan seadilmungkin terhadap ide gagasan dan penyelesaian yang tidak lumrah.
- c. Tunjukkan kepada peserta didik bahwa pendapat gagasan idenya memiliki nilai.
- d. Berikan kesempatan kepada peserta didik yang masih memiliki gagasan dan berikan reward terhadap kegiatan belajar.

- e. Sediakan kesempatan peserta didik untuk belajar berfikir menyimpulkan gagasan tanpa mengabaikan penilaian secara langsung.

### **C. Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)**

Menurut Rosnawati (Jeremi Emmanuel 2019:9). HOTS atau yang sering kita ketahui kemampuan berfikir tingkat tinggi merupakan cara berfikir yang dimana siswa diharuskan untuk bias mengolah data atau soal yang guru berikan sehingga guru bias melihat kemampuan siswa terhadap hasil yang siswa serahkan kepada guru. Contohnya, pada saat ini siswa memberikan gagasan ataupun ide yang siswa dapatkan dalam sebuah jawaban, yang akan dapat untuk disimpulkan saat menjawab soal yang diberikan oleh guru. Kemampuan berfikir tingkat tinggi bias dilakukan ketika orang tersebut menggabungkan data yang diperoleh dengan data yang telah disimpan di ingatannya, lalu menggabungkannya atau memperbaiki untuk mencapai suatu tujuan dari kondisi yang sulit ditangani.

### **D. Pengertian Daring dan Cllasroom**

- a. Pengertian Daring

Menurut Khan (Ernawati 2018:11-12) *e-learning* menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimnapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fliksibel dan terdistribusi.

John Dewey dan Majid (Albitar Septian Syarifudin 2020:33) siswa belajar dengan baik apabila mereka secara aktif dan ketika pembelajaran daring dipilih sebagai pembelajar yang menganti pembelajaran tatap muka sehingga siswa dapat mengonstruksi sendiri pemahaman mereka tentang apa yang dipelajari. Melalui pendapat ini dapat dilihat bahwa pembelajaran daring memiliki keunggulan dalam mengonstruksi pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Dalam pembelajaran daring ini tidak akan ada interaksi atau pembicaraan yang tidak penting saat pembelajaran berlangsung dan melalui pembelajaran daring siswa secara mandiri akan mengkreasi pengetahuan yang akan dikuasainya. Ilmu yang dikuasai siswa akan lebih bermakna dikarenakan didapatkan dari hasil menyimpulkan bukan menghafalkan.

pembelajaran daring atau yang umum dikenal dengan istilah E-learning, memiliki enam prinsip utama:

1. Learning is open (belajar adalah terbuka)
2. Learning is social (belajar adalah sosial)
3. Learning is personal (belajar adalah personal)
4. Learning is augmented (belajar adalah terbantuan)
5. Learning is multirepresented (belajar adalah multirepresentasi / multiperspektif)
6. Learning is mobile (belajar adalah bergerak)

## b. Pengertian Classroom

Menurut Putrid dan dewi (nafiah,hartatik 2020:9) google classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Bertujuan untuk membuat guru dan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, google classroom dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk mengumpulkan tugas, menilai tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Layanan aplikasi ini diasumsikan menjadi salah satu alternative dalam menjawab persoalan dan tantangan pembelajaran dikelas. Seperti terbatasnya waktu yang tersedia didalam kelas, kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi. Dengan demikian, aplikasi ini dapat mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk memudahkan guru / dosen dan siswa/ mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam.

Menurut Azhar Arsyad (Fradila Yulietri Dkk 2015 : 14-16) Melalui Google Classroom diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Google Classroom juga diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan. Oleh karena itu, penggunaan Google Classroom ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa sehingga dapat mengirimkan pekerjaan yang harus dinilai oleh guru secara langsung.

Kesimpulan dari para ahli tersebut tentang pembelajaran google classroom sangat memudahkan pekerjaan guru dan juga memudahkan siswa dalam melihat materi yang guru berikan. Dari pembelajaran google classroom bisa membuat siswa belajar dengan aktivitas belajarnya secara mandiri dan siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri dan juga guru bias mengukur seberapa besar paham siswa dalam pembelajaran melalui google classroom.

a) Kelebihan Model Pembelajaran Flipped Classroom

- 1) Siswa memiliki waktu untuk mempelajari materi pelajaran dirumah sebelum guru menyampaikannya didalam kelas sehingga siswa lebih mandiri
- 2) Siswa dapat mempelajari materi pelajaran dalam kondisi dan suasana yang nyaman dengan kemampuannya menerima materi
- 3) Siswa mendapatkan perhatian penuh dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami tugas atau latihan
- 4) Siswa dapat belajar dari berbagai jenis konten pembelajaran baik melalui video / buku / website
- 5) Siswa dapat mengulang-ulang video tersebut hingga ia benar-benar paham materi, tidak seperti pada pembelajaran biasa, apabila murid kurang mengerti maka guru harus menjelaskan lagi hingga siswa dapat mengerti sehingga kurang efisien
- 6) Siswa dapat mengakses video tersebut dari manapun asalkan memiliki koneksi internet yang cukup

b) Kekurangan Model Pembelajaran Flipped Classroom

- 1) Untuk menonton video, setidaknya diperlukan satu unit komputer atau laptop. Hal ini akan menyulitkan siswa yang tidak memiliki komputer/laptop, mereka harus ke warnet untuk mengakses video tersebut
- 2) Siswa mungkin perlu banyak penopang untuk memastikan mereka memahami materi yang disampaikan dalam video dan siswa tidak mampu mengajukan pertanyaan ke instruktur atau rekan-rekan mereka jika menonton video saja
- 3) Dalam implementasinya di Indonesia, Flipped Classroom hanya bisa diterapkan di sekolah yang siswanya sudah memiliki sarana dan prasarana yang sudah memadai mengingat pada strategi ini menuntut siswa untuk menonton video tutorial di rumah.

**E. Penelitian Relevan**

1. Menurut Yanti Tobing (2017) dalam skripsinya yang berjudul pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* dengan strategi *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS SMA NEGERI 1 Tapung Hilir Kabupaten Kampar. Berdasarkan hasil diperoleh kemampuan akhir siswa untuk kelas XII IPS B dan XII IPS C dengan jumlah masing-masing kelas yaitu 29 dan 30 siswa. Pada tes kemampuan akhir (*Post-Test*) terlihat bahwa kelas XII IPS C mempunyai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas XII IPS B yaitu dengan rata-rata 79,5000 untuk kelas XII IPS C dan rata-rata 69,6552 untuk kelas XII IPS B. Dari data tersebut terlihat metode yang digunakan dalam pembelajaran mempengaruhi hasil

belajar siswa, bahwa metode *Problem Solving* dengan strategi *Think Pair Share* memperoleh nilai tertinggi dari pada metode ceramah.

2. Menurut Boy Setio Nugroho (2018) dengan judul penerapan metode *Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPA 2 DI SMA YLPI Pekanbaru. Penelitian tersebut menyatakan jumlah siswa yang tuntas 17 orang dan yang tidak tuntas 16 orang siswa sehingga diperoleh persentase ketuntasan klasikal 51,51% dengan kategori yang tidak tuntas. Setelah PTK siklus 1 jumlah siswa yang tuntas 21 orang dan tidak tuntas 12 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 63.63%. Siklus 2 jumlah siswa yang tuntas 27 orang dan yang tidak tuntas 6 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 81,81%.

#### **F. Kerangka Berfikir**

Kerangka pemikiran merupakan sebuah konsep dimana kerangka penelitian dapat digambarkan bentuk sebuah kerangka :



**Gambar 1. Kerangka Berfikir**



### G. Hipotesis

Jika diterapkan model pembelajaran *problem solving* maka berfikir kreatif siswa kelas XI IPS1 Negeri 1 Pangkalan Kuras akan meningkat.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Menurut Schmuk dan Mertler (Monika Manullang 2017:21) jenis penelitian ini merupakan (PTK) penelitian tindakan kelas. PTK didefinisikan sebagai sebuah proses investigasi terkendali yang berdaur ulang dan bersifat reflektif mandiri dilakukan oleh guru yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem atau proses dalam guru mengajar baik cara kerja, isi, kompetensi atau situasi pembelajaran saat pemberian materi dari guru kepeserta didik.

Menurut Suyadi (Suharsimi Arikunto:3) penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari tiga kata penelitian, tindakan, dan kelas.

- a) Yang pertama penelitian ini bertujuan untuk mengamati suatu objek dengan cara mencari atau menemukan data yang akurat untuk meningkatkan mutu suatu objek yang diamati tersebut sebagai objek penelitian.
- b) Yang kedua tindakan yang terencana dan sengaja untuk mencapai tujuan tertentu dalam melakukan penelitian dengan objek penelitian.
- c) Yang ketiga disekolah adalah tempat dimana penelitian PTK dilakukan, kelas adalah tempat yang terdapat objek penelitian sekelompok peserta didik yang akan menerima pembelajaran dari gurunya.

Dari unsur tiga kata diatas dapat disimpulkan bahwa PTK adalah suatu tindakan yang merencanakan bentuk kegiatan belajar yang secara

sengaja dilakukan dikelas, kelas yang dimaksud disini yaitu bukan diruangan tertutup saja, melainkan boleh dilapangan atau taman sekolah. Dengan demikian proses belajar peserta didik dapat diketahui secara observasi dan tidak faku di dalam ruangan kelas, dari sini guru dapat melihat kelebihan dan kelemahan pembelajaran yang diterapkan peserta didik selama ini, dan juga proses pembelajaran bisa menggunakan daring atau classroom supaya wawasan dan pengalaman peserta didik tidak hanya disekolahkan maupun dikelas sehingga peserta didik bias menggunakan fasilitas yang sudah mereka miliki seperti ponsel, serta mampu mengambil tindakan-tindakan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik itu. Ini lah tujuan PTK yang sesungguhnya, meningkatkan proses belajar peserta didik.

Menurut Mulyasa (2013:37), tujuan PTK untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru, yaitu untuk menghasilkan pengetahuan, peningkatan kualitas pembelajaran mencakup penyadaran akan nilai-nilai yang dapat dikembangkan yaitu peningkatan aktivitas dan berfikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran.

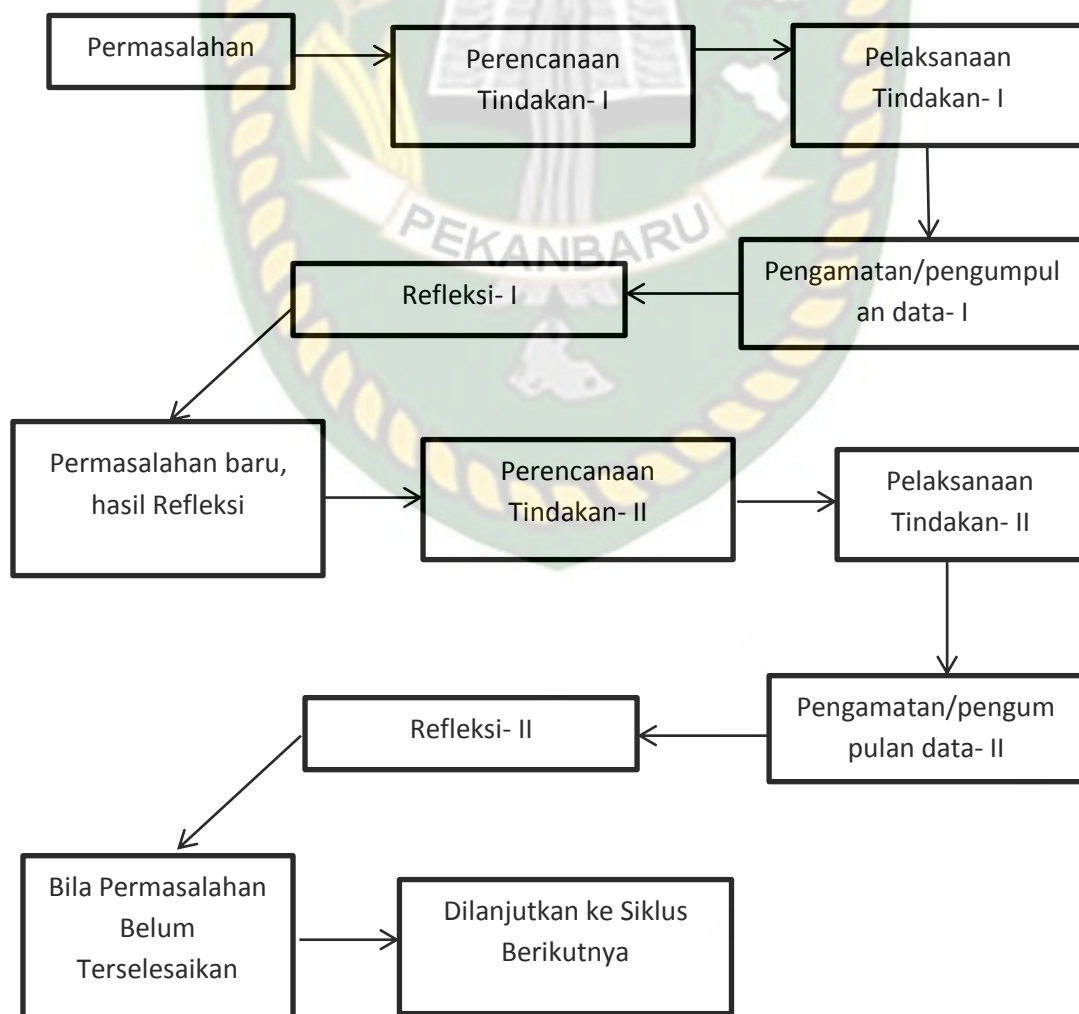
## **B. Waktu Dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian akan dilakukan dikelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras, penelitian ini akan dilakukan setelah seminar proposal pada semester ganjil.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras yang berjumlah 36 orang. Dasar pengambilan siswa kelas XI IPS1 SMA sebagai subjek penelitian karena belajar siswa kelas XI masih banyak siswa yang kurang dalam memecahkan masalah yang guru berikan dan kurang aktif dalam proses belajar. Dan kemampuan bafikir kreatif siswa masih kurang ketika proses belajar dan diberikan masalah dari guru.

**Gambar 2. Desain siklus penelitian tindakan kelas (PTK)**



Sumber: Dimodifikasi dari haryono (2015:51)

Dalam pelaksanaan tindakan kelas, dilakukan secara bertahap selama kegiatan belajar. Ada empat tahap yang akan dilakukan:

- a. Perencanaan : menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana pembelajaran yang disusun dengan peneliti merencanakan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan *problem solving* sehubungan dengan itu peneliti merancang perangkat pembelajaran seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dalam lembar kerja siswa yang disiapkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam system pembelajaran.
- b. Pelaksanaan Tindakan : setelah perencanaan pembelajaran disusun, selanjutnya adalah melaksanakan tindakan dengan mengikuti perencanaan yang ada di RPP.
- c. Observasi : selama berlangsungnya perbaikan pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan yang menggunakan lembar kerja siswa, sesuai pada aspek-aspek yang diamati, dengan menggunakan model *problem solving*.
- d. Refleksi : peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan kriteria, peneliti mengetahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki siklus yang berikutnya. Pada tahap refleksi ini dilaksanakan untuk memahami proses, masalah, persoalan, kendala yang dihadapi dalam penerapan model *problem solving*.

#### D. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini:

- a) Silabus adalah perangkat pembelajaran yang disusun secara materi pembelajaran tertentu yang mencakup pedoman peneliti yang didalamnya berisikan kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, penelitian dan sumber belajar. Pada penelitian ini silabus yang dibuat silabus mata pelajaran Ekonomi SMS Negeri 1 Pangkalan Kuras.
- b) RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), yaitu pedoman suatu persiapan guru atau peneliti untuk melakukan pembelajaran secara sistematis yang berisi langkah-langkah penyampaian materi pembelajaran dengan menerapkan model *problem solving*.
- c) Buku panduan merupakan sumber belajar yang relevan dengan materi. Buku panduan untuk kegiatan belajar agar materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku pelajaran Ekonomi.
- d) Lembar observasi suatu aktivitas pengamatan untuk siswa dan guru dengan langkah-langkah model *problem solving*.

#### E. Variabel Penelitian

1. Penggunaan model *problem solving*

Problem solving (pemecahan masalah) adalah merupakan pembelajaran di mana peserta didik dihadapkan pada suatu kondisi permasalahan untuk

belajar tentang cara berfikir kreatif serta untuk memperoleh kemampuan, pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Adapun indikator dalam model *Problem Solving* yaitu:

1. Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa yang sesuai dengan taraf kemampuannya.
  2. Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya dengan membaca buku-buku, bertanya, berdiskusi dan melalui internet globalisasi.
  3. Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban yang tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh.
  4. Menguji kebenaran jawaban sementara dari masalah tersebut. Dalam hal ini siswa harus berusaha untuk memecahkan masalah sehingga benar-benar yakin bahwa jawaban tersebut benar-benar sesuai.
  5. Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tersebut.
2. Berfikir Kreatif

Indikator berfikir kreatif siswa menurut Ahmad Susanto ( 2013:102 ) yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
2. Mampu menyatakan pendapat secara individual.
3. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, secara tulisan maupun lisan.

4. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan yang berbeda dari orang lain.
5. Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan *elaborasi*).

#### **F. Prosedur Penelitian**

Rencana tindakan merupakan tahapan-tahapan yang akan penulis lakukan dalam penelitian ini dan prosedur yang digunakan dalam melaksanakan tindakan ini dimulai dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali dalam penerapan pembelajaran *problem solving* meliputi:

##### **1. Tahap Persiapan**

- a) Permintaan izin kepada sekolah dan guru mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS1 SMA Negeri Pangkalan Kuras.
- b) Observasi awal untuk mendapatkan gambaran tentang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada guru Ekonomi mengenai proses pelaksanaan mengajar secara *classroom/daring*.
- c) Identifikasi masalah dalam kegiatan proses belajar Ekonomi yang telah dilakukan.

Setelah dilakukan identifikasi masalah terhadap masalah dikelas, pelaksanaan masing-masing siklus dilakukan dengan 2 siklus, ketika 2 siklus ini nanti tidak berhasil akan dilanjutkan ke siklus 3. Pelaksanaannya adalah:



## 2. Siklus I

### a) Tahap perencanaan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan beberapa pembelajaran yang terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

### b) Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini diterapkan model *problem solving* untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I direncanakan terdiri dari 3 kali tatap muka. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I yang berisikan materi Pendapatan Nasional.

### c) Tahap refleksi

Pada tahap ini, diadakan analisis proses dan dampak terjadinya tindakan serta mengemukakan hasil pertemuan-pertemuan tindakan I yang memerlukan perbaikan pada siklus selanjutnya

## 3. Sklus II

### 1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan beberapa pembelajaran yang terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

### 2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini diterapkan model *problem solving* untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus II direncanakan terdiri dari 3 kali tatap muka. Pembelajaran dilakukan sesuai

dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II yang berisikan materi Pertumbuhan Ekonomi.

3) Tahap Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan evaluasi mengenai berfikir kreatif melalui soal dan pengisian lembar kerja siswa.

4) Tahap Refleksi

Menunggu hasil pelaksanaan pada siklus II

**G. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data**

**1. Instrument Pengumpulan Data**

**a. Berfikir Kreatif**

Dalam penelitian ini, berfikir kreatif siswa dapat diukur berdasarkan pengisian soal yang dilakukan dalam pembelajaran.

**2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data meliputi observasi, tes, dokumentasi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

**a. Observasi**

Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mencatat langsung sikap atau perilaku siswa pada saat dalam pembelajaran. Observasi juga digunakan untuk melihat peningkatan berfikir kreatif belajar siswa.

**b. Tes**

Pembelajaran tes digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep. Tes dilakukan 2 kali, yaitu pada siklus I dan pada siklus II

untuk mengetahui peningkatan mutu hasil belajar siswa pada materi tersebut.

c. Dokumentasi

Kajian dokumentasi dilakukan terhadap berbagai arsip yang digunakan dalam upaya untuk memberikan gambaran terhadap penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan pengambilan bukti gambar kegiatan belajar dalam pelaksanaan pembelajaran saat penelitian melalui *classroom/daring*.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Deskriptif

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Bertujuan untuk mendeskripsikan data tentang aktifitas guru dan siswa tentang berfikir kreatif siswa dan daya serap siswa. Kemampuan berfikir kreatif siswa akan dinilai dari jawaban soal yang dikuasai siswa, analisis data ini bertujuan untuk, memperoleh data tentang perkembangan berfikir kreatif siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

### 2. Pengelolaan Data Kemampuan Berfikir Kreatif

$$NILAI = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Menurut Purwanto dan Feni Novianti (Rima Melati 2019:28)

Untuk memudahkan dalam menganalisa data yang diperoleh dan untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif siswa, diberikan nilai dengan kategori tingkatan penilaian sebagai berikut :

**Tabel 1. Interval Kemampuan Berfikir Kreatif**

Interfal (%)	Katagori
90-100	Berfikir sangat kreatif
80-89	Berfikir kteatif dengan baik
70-79	Berfikir cukup kreatif
≤69	Berfikir kurang kreatif

### 3. Keaktifan Guru

Menurut Sudjiano, (2009:43) keaktifan guru merupakan suatu bentuk kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *problem solving* yang menggunakan klasifikasi kriteria sebagai berikut :

- a. Sangat baik, apabila skor perolehan 91%-100%
- b. Baik, apabila skor perolehan 75%-90%
- c. Cukup baik, apa bila skor perolehan 61%-70%
- d. Kurang baik, apabila skor perolehan ≤60
- e. Ketuntasan Individu

Siswa yang dikatakan tuntas akan memperoleh nilai diatas KKM yang sudah ditetapkan yaitu 75.

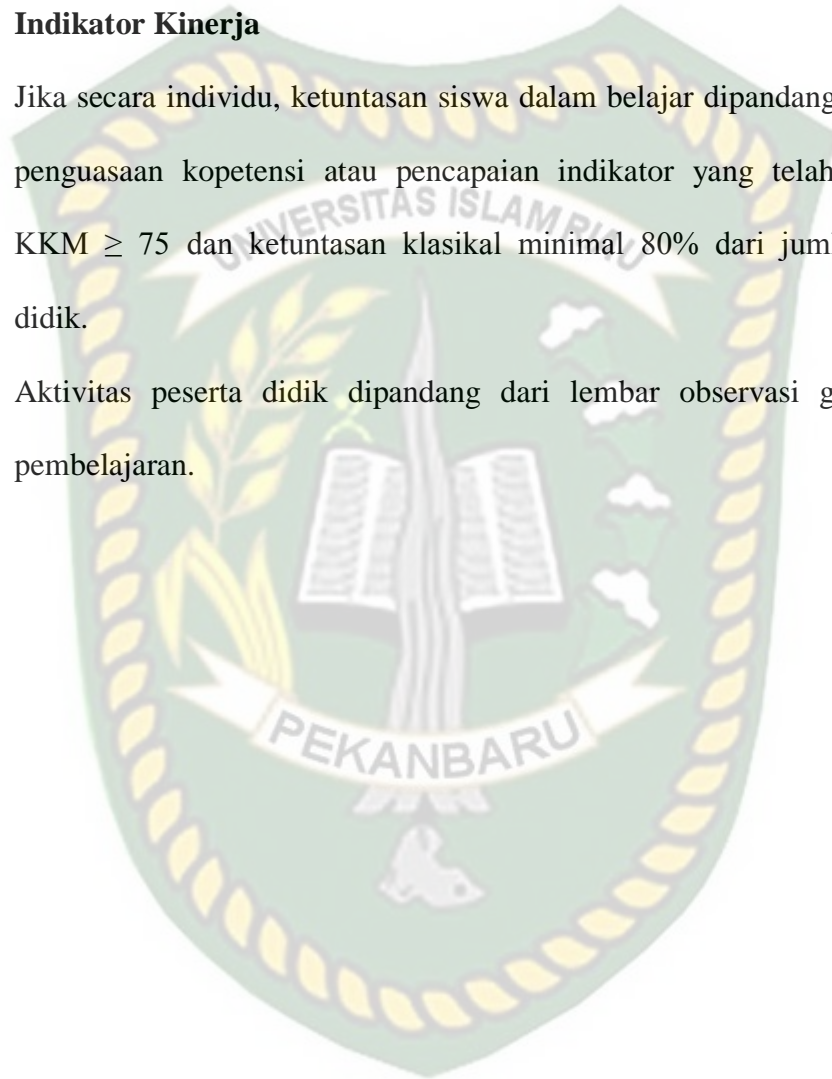
#### I. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal tercapai apabila 85% dari seluruh siswa telah mencapai KKM yaitu 75, maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun rumus yang dipergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

#### **J. Indikator Kinerja**

- a. Jika secara individu, ketuntasan siswa dalam belajar dipandang dari sudut penguasaan kopetensi atau pencapaian indikator yang telah mencapai  $\text{KKM} \geq 75$  dan ketuntasan klasikal minimal 80% dari jumlah peserta didik.
- b. Aktivitas peserta didik dipandang dari lembar observasi guru dalam pembelajaran.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Tempat Penelitian

##### a. Sejarah Singkat Sekolah SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras

SMA NEGERI 1 PANGKALAN KURAS berawal dari SMA LKMD Kelurahan Sorek Satu yang didirikan oleh Tokoh Pendidikan, Tokoh Pemerintah dan Tokoh Masyarakat di kelurahan Sorek Satu pada tahun 1993. SMA LKMD menerima murid pertama pada tahun 1993 berjumlah 42 orang dengan jumlah guru sebanyak 13 orang. Kepala SMA LKMD sorek satu adalah Drs. M. Yunus Syam dengan sekolah pembina SMA 1 langgam saat ini SMA 1 Pangkalan Kerinci. SMA LKMD Sorek Satu menerima murid sebanyak 4 angkatan dan pada tahun 1997 Pemerintahan Kabupaten Kampar menegerikan SMA LKMD menjadi SMA NEGERI 1 PANGKALAN KURAS.

Sampai saat ini SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras telah menerima peserta didikan sebanyak 24 angkatan. SMA saat ini memiliki 26 rombongan belajar dengan jumlah murid 1031 orang lebih dengan jumlah tenaga pendidikan dan kependidikan sebanyak 53 orang. Drs. Ramlis (1997-2001), Drs. Jumaidi (2001-2007), Drs. Suryanto (2007-2012), Erwan B, S.Pd (2012-2016) dan Thomas Abiansah, M.pd. Rata-rata lulusan per tahunnya 300 orang.

##### b. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMA NEGERI 1 PANGKALAN KURAS

NSS : 30.1.09.08.03.001

Akreditasi : A

Alamat : Jalan Pasir Putih

Kecamatan : Pangkalan Kuras

Kabupaten : Pelalawan

Propinsi : Riau

Telepon : 0761- 492258

E-mail : [smansatupangkalankuras@yahoo.co.id](mailto:smansatupangkalankuras@yahoo.co.id)

Web Site : -

Kode Pos : 28382

Nama Kepala Sekolah: **ERWAN, B. S.Pd**

Tempat/Tanggal Lahir: Kuala Terusan, 18 July 1980

NIP. : 198007182005021004

Pangkat / Gol : IV A

Pendidikan : S1

Jurusan : Kimia

Alamat : Sorek 1

No. Telp. : 08126886692

## 1. VISI

“Menjadikan SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras terdepan dalam prestasi dan menjadikan teladan dalam berbudaya yang berwawasan lingkungan dengan dilandasi Iman dan Taqwa”

## 2. MISI

1. Membentuk peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak dan berbudi pekerti luhur,
2. Meningkatkan prestasi akademik lulusan secara berkelanjutan,
3. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimilikinya,
4. Menumbuhkan dan mendorong keunggulan dalam penerapan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni,
5. Mewujudkan sekolah yang berwawasan lingkungan,
6. Meningkatkan prestasi pada bidang ekstra kurikuler,
7. Menumbuhkan dan meningkatkan minat baca siswa,
8. Meningkatkan wawasan pengetahuan, serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi.
9. Disetiap kerja komunitas sekolah, SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras selalu menumbuhkan kedisiplinan sesuai dengan aturan bidang kerja masing-masing saling menghormati dan saling percaya dan tetap menjaga hubungan kerja yang harmonis dengan berdasarkan kepada pelayanan prima, kerjasama, dan silaturahmi.



10. Misi diatas merupakan bagian dari rangkaian kegiatan pencapaian tujuan jangka pendek, menengah dan panjang yang masih perlu diuraikan menjadi beberapa kegiatan yang memiliki tujuan lebih mendetail dan lebih jelas, yang dijabarkan dalam tujuan sekolah.

11. Disetiap kerja komunitas sekolah, SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras selalu menumbuhkan kedisiplinan sesuai dengan aturan bidang kerja masing-masing saling menghormati dan saling percaya dan tetap menjaga hubungan kerja yang harmonis dengan berdasarkan kepada pelayanan prima, kerjasama, dan silaturahmi.

Misi diatas merupakan bagian dari rangkaian kegiatan pencapaian tujuan jangka pendek, menengah dan panjang yang masih perlu diuraikan menjadi beberapa kegiatan yang memiliki tujuan lebih mendetail dan lebih jelas, yang dijabarkan dalam tujuan sekolah.

#### **B. Deskripsi Kegiatan Sekolah Sebelum Tindakan**

Sebelum diterapkan model *Problem Solving* dikelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras proses kegiatan belajar mengajar masih terdapat siswa tidak termotifasi dalam belajar serta kondisi kelas yang tidak kondusif, siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam proses mengajar berlangsung, siswa kurang berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru, masih banyak siswa yang kurang berfikir kreatif.

## C. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

### 1. Tindakan Siklus I

Penerapan Pembelajaran Ekonomi pada siklus 1 melalui model *Problem Solving* sebagai berikut:

#### a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan tindakan siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis 16 Juli 2020, peneliti terlebih dahulu ke sekolah untuk menemui guru yang mengajar ekonomi dikelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Kemudian disepakatilah bahwa pelaksanaan tindakan kelas siklus 1 akan dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Penelitian dilakukan secara online karena terjadi pandemi covid-19 oleh karna itu sekolah diliburkan diseluruh Indinisia. Sebelum melakukan tindakan, dilakukan pra mengajar yaitu menyusun RPP, silabus pembelajaran, bahan ajar, membuat lembar tugas soal.

#### **Pertemuan Pertama ( Rabu, 22 Juli 2020 )**

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Juli 2020 pukul 12:00-13:30 secara online. Peneliti menginformasikan kepada siswa diharapkan untuk mengaktifkan wa grup dan masuk didalam classroom selanjutnya dilakukan pengucapan salam, peneliti memberikan pengarahan kepada siswa sebelum melakukan pembelajaran secara online.

Selanjutnya peneliti menyampaikan materi (mengirimkan file materi yang akan dipelajari oleh siswa melalui classroom dan grup wa) yang akan

dibahas dan mengarahkan materi dengan sesuai proses pembelajaran secara online. Kompetensi yang harus dicapai pada pertemuan ini adalah pengertian pendapatan nasional dan manfaat pendapatan nasional.

Kegiatan inti, pada kegiatan ini siswa diminta untuk memahami materi yang disampaikan peneliti melalui aplikasi *classroom*. Setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan melalui grup wa dan *classroom* tentang materi yang sedang dibahas. Kemudian setelah materi sudah dipahami peneliti memberikan tugas berupa soal pemecahan masalah terkait dengan indikator berfikir kreatif dengan materi pendapatan nasional dan manfaat pendapatan nasional, soal yang diberikan terdiri dari 1 essay (lampiran). Selanjutnya tugas dikumpulkan kembali di *classroom* dan grup wa, peneliti mengoreksi tugas yang dikumpulkan siswa dan hasilnya diberikan secara langsung setelah itu.

Pada kegiatan penutup, peneliti menginformasikan kepada siswa materi berikutnya, serta menutup pembelajaran dan mengucapkan salam untuk mengahiri pertemuan online.

#### **Pertemuan Kedua ( Rabu, 29 Juli 2020 )**

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Juli 2020 pukul 12:00-13:30 wib secara online. Peneliti menginformasikan kepada Siswa diharapkan untuk mengaktifkan wa grup dan masuk didalam *classroom* selanjutnya dilakukan pengucapan salam, peneliti memberikan pengarahan kepada siswa sebelum melakukan pembelajaran secara online. Peneliti mengingatkan kembali tentang model *Problem Solving* yang akan

diterapkan pada saat proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti menyampaikan materi (mengirimkan file materi yang akan dipelajari oleh siswa melalui classroom dan grup wa) yang akan dibahas dan mengarahkan materi dengan sesuai proses pembelajaran secara online. Kompetensi yang harus dicapai pada pertemuan ini adalah komponen-komponen/konsep pendapatan nasional.

Kegiatan inti, pada kegiatan ini siswa diminta untuk memahami materi yang disampaikan peneliti melalui aplikasi *classroom*. Setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan melalui grup wa dan classroom tentang materi yang sedang dibahas. Kemudian setelah materi sudah dipahami peneliti memberikan tugas berupa soal pemecahan masalah terkait dengan indikator berfikir kreatif dengan materi komponen-komponen/konsep pendapatan nasional., soal yang diberikan terdiri dari 1 essay (lampiran). Selanjutnya tugas dikumpulkan kembali di classroom dan grup wa, peneliti mengoreksi tugas yang dikumpulkan siswa dan hasilnya diberikan secara langsung setelah itu.

Pada kegiatan penutup, peneliti menginformasikan kepada siswa materi berikutnya, serta menutup pembelajaran dan mengucapkan salam untuk mengahiri pertemuan online.

### **Pertemuan Ketiga ( Rabu, 05 Agustus 2020 )**

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Rabu, 05 Agustus 2020 pukul 12:00-13:30 secara online. Peneliti menginformasikan kepada siswa diharapkan untuk mengaktifkan wa grup dan masuk didalam classroom selanjutnya dilakukan pengucapan salam, peneliti memberikan

pengarahan kepada siswa sebelum melakukan pembelajaran secara online. Selanjutnya guru menyampaikan materi (mengirimkan file materi yang akan dipelajari oleh siswa melalui classroom dan grup wa) yang akan dibahas dan mengarahkan materi dengan sesuai proses pembelajaran secara online. Kompetensi yang harus dicapai pada pertemuan ini adalah metode perhitungan pendapatan nasional, pendapatan per kapita dan distribusi pendapatan.

Kegiatan inti, pada kegiatan ini siswa diminta untuk memahami materi yang disampaikan peneliti melalui aplikasi *classroom*. Setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan melalui grup wa dan classroom tentang materi yang sedang dibahas. Kemudian setelah materi sudah dipahami peneliti memberikan tugas berupa soal pemecahan masalah terkait dengan indikator berfikir kreatif dengan materi metode perhitungan pendapatan nasional, pendapatan per kapita dan distribusi pendapatan, soal yang diberikan terdiri dari 2 essay (lampiran). Selanjutnya tugas dikumpulkan kembali di classroom dan grup wa, peneliti mengoreksi tugas yang dikumpulkan siswa dan hasilnya diberikan secara langsung setelah itu.

Pada kegiatan penutup, peneliti menginformasikan kepada siswa materi berikutnya, serta menutup pembelajaran dan mengucapkan salam untuk mengahiri pertemuan online.

### **Observasi**

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I pembelajaran *Problem Solving* sudah sedikit mengarah ke pelaksanaan berfikir kreatif siswa. Namun

belum maksimal pada pemecahan masalah soal yang guru berikan masih beberapa siswa yang membuat tugas tersebut yang guru berikan. Sedangkan pada pertemuan 3 pengarah materi yang sesuai dengan model *Problem Solving* mulai membaik. Tugas soal yang dilaksanakan pada Siklus I sedikit mengarah pada berfikir kreatif siswa dan belum maksimal.

### **Hasil Tes**

Tingkat penguasaan siswa ditentukan dari hasil tugas yang diberikan peneliti kepada siswa melalui *classroom*. Pada hasil tugas siklus I terdapat 13 siswa mengirimkan tugas sedangkan siswa yang tidak mengerjakan tugas terdapat 12 siswa. Sisanya terdapat 10 siswa yang mengirimkan tugas tetapi tidak sesuai dengan indikator berfikir kreatif.

### **Refleksi**

- a) Perlu dilakukan upaya motivasi siswa untuk mau mengikuti pembelajaran.
- b) Perlu melatih daya pikir siswa supaya saat ada masalah atau pertanyaan terjawab dengan baik.
- c) Masih terdapat kekurangan siswa dalam mengerjakan tugas yang benar.
- d) Masih ada siswa yang tidak mengerjakan tugas.

## **2. Tindakan Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Kegiatan perencanaan tindakan siklus II yang terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrumen data perangkat pembelajaran seperti Silabus, RPP

dan nilai tugas. Kemudian disepakatilah bahwa pelaksanaan tindakan kelas siklus II akan dilaksanakan 3 x pertemuan. Penelitian dilakukan secara online karena terjadi pandemi covid-19 oleh karna itu sekolah diliburkan diseluruh Indinosia.

### **Pertemuan Pertama (12 Agustus 2020)**

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Agustus 2020 pukul 12:00-13:30 secara online. Peneliti menginformasikan kepada siswa diharapkan untuk mengaktifkan wa grup dan masuk didalam classroom selanjutnya dilakukan pengucapan salam, peneliti memberikan pengarahan kepada siswa sebelum melakukan pembelajaran secara online. Selanjutnya peneliti menyampaikan materi (mengirimkan file materi yang akan dipelajari oleh siswa melalui classroom dan grup wa) yang akan dibahas dan mengarahkan materi dengan sesuai proses pembelajaran secara online. Kopetensi yang harus dicapai pada pertemuan ini adalah penegertian pertumbuhan ekonomi dan cara mengukur pertumbuhan ekonomi.

Kegiatan inti, pada kegiatan ini siswa diminta untuk memahami materi yang disampaikan peneliti melalui aplikasi *classroom*. Setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa siswa untuk menuliskan pertanyaan melalui grup wa dan classroom tentang materi yang sedang dibahas. Kemudian setelah materi sudah dipahami peneliti memberikan tugas berupa soal pemecahan masalah terkait dengan indikator berfikir kreatif dengan materi penegertian pertumbuhan ekonomi dan cara mengukur pertumbuhan ekonomi, pendapatan per kapita dan distrinusi pendapatan, soal yang diberikan terdiri dari 1 essay (lampiran). Selanjutnya tugas

dikumpulkan kembali di classroom dan grup wa, peneliti mengoreksi tugas yang dikumpulkan siswa dan hasilnya diberikan secara langsung setelah itu.

Pada kegiatan penutup, peneliti menginformasikan kepada siswa materi berikutnya, serta menutup pembelajaran dan mengucapkan salam untuk mengahiri pertemuan online.

### **Pertemuan Kedua (19 Agustus 2020)**

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Agustus 2020 pukul 12:00-13:30 wib secara online. Peneliti menginformasikan kepada siswa diharapkan untuk mengaktifkan wa grup dan masuk didalam classroom selanjutnya Dilakukan pengucapan salam, peneliti memberikan pengarahan kepada siswa sebelum melakukan pembelajaran secara online. Peneliti mengingatkan kembali tentang model *Problem Solving* yang akan diterapkan pada saat proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti menyampaikan materi (mengirimkan file materi yang akan dipelajari oleh siswa melalui classroom dan grup wa) yang akan dibahas dan mengarahkan materi dengan sesuai proses pembelajaran secara online. Kopetensi yang harus dicapai pada pertemuan ini adalah teori pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi.

Kegiatan inti, pada kegiatan ini siswa diminta untuk memahami materi yang disampaikan peneliti melalui aplikasi *classroom*. Setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa siswa untuk menuliskan pertanyaan melalui grup wa dan classroom tentang materi yang sedang dibahas. Kemudian setelah materi sudah dipahami peneliti memberikan tugas berupa soal pemecahan masalah terkait dengan indikator berfikir kreatif dengan materi teori pertumbuhan ekonomi dan



pembangunan ekonomi, soal yang diberikan terdiri dari 1 essay (lampiran). Selanjutnya tugas dikumpulkan kembali di classroom dan grup wa, peneliti mengoreksi tugas yang dikumpulkan siswa dan hasilnya diberikan secara langsung setelah itu.

Pada kegiatan penutup, peneliti menginformasikan kepada siswa materi berikutnya, serta menutup pembelajaran dan mengucapkan salam untuk mengahiri pertemuan online.

### **Pertemuan Ketiga (26 Agustus 2020)**

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Agustus 2020 pukul 12:00-13:30 secara online. Peneliti menginformasikan kepada siswa diharapkan untuk mengaktifkan wa grup dan masuk didalam classroom selanjutnya dilakukan pengucapan salam, peneliti memberikan pengarahan kepada siswa sebelum melakukan pembelajaran secara online. Selanjutnya guru menyampaikan materi (mengirimkan file materi yang akan dipelajari oleh siswa melalui classroom dan grup wa) yang akan dibahas dan mengarahkan materi dengan sesuai proses pembelajaran secara online. Kopetensi yang harus dicapai pada pertemuan ini adalah pengertian pembangunan ekonomi dan perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi.

Kegiatan inti, pada kegiatan ini siswa diminta untuk memahami materi yang disampaikan peneliti melalui aplikasi *classroom*. Setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa siswa untuk menuliskan pertanyaan melalui grup wa dan classroom tentang materi yang sedang dibahas. Kemudian setelah materi sudah dipahami peneliti memberikan tugas berupa soal pemecahan masalah terkait

dengan indikator berfikir kreatif dengan materi pengertian pembangunan ekonomi dan perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi soal yang diberikan terdiri dari 2 essay (lampiran). Selanjutnya tugas dikumpulkan kembali di classroom dan grup wa, peneliti mengoreksi tugas yang dikumpulkan siswa dan hasilnya diberikan secara langsung setelah itu.

Pada kegiatan penutup, peneliti menginformasikan kepada siswa materi berikutnya, serta menutup pembelajaran dan mengucapkan salam untuk mengahiri pertemuan online.

### **Observasi**

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II pembelajaran *Problem Solving* sudah mengarah ke pelaksanaan berfikir kreatif siswa. Proses pembelajaran mulai membaik dan sudah banyak memahami model *Problem Solving*. Nilai tugas sudah mulai baik pada siklus II ini karna sudah mengarah ke berfikir kreatif.

### **Hasil Tes**

Tingkat penguasaan siswa ditentukan dari hasil tugas soal. Pada hasil tugas siklus II terdapat peningkatan 26 siswa mengirimkan tugas dan masih ada siswa yang tidak mengerjakan tugas terdapat 5 siswa. Sisanya terdapat 4 siswa yang mengirimkan tugas tetapi tidak sesuai dengan indikator berfikir kreatif.

## Refleksi

Ada peningkatan dalam mengerjakan tugas yang benar dan penambahan siswa yang mengerjakan tugas yang benar namun masih ada yang belum dan Adapun pengurangan dari siswa yang tidak mengerjakan tugas peningkatan pengurangannya sangat bagus.

### D. Analisis Hasil Tindakan

Berdasarkan data yang diperoleh pada observasi siklus I dan siklus II akan dianalisis untuk memperoleh hasil penelitian. Adapun data yang akan dianalisis yaitu tugas soal, dari analisis ini akan diketahui keberhasilan penerapan model *problem solving* dengan melalui aplikasi classroom dalam meningkatkan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras TA 2019/2020.

#### a. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Ekonomi pada pokok bahasan pendapatan nasional dan pertumbuhan ekonomi pada siklus I dan siklus II dengan model *problem solving* pada siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras TA 2019/2020.

b. Daya serap berfikir kreatif

**Tabel 2.**  
**Daya serap dan ketuntasan individual kelas XI ips 1 pada siklus I**

NO	Tingkat Penguasaan	Kategori	Tugas (100%)
1	90-100	Sangat kreatif	2 (8)
2	80-89	Baik	11 (44)
3	70-79	Cukup	-
4	≤60	Kurang	12 (48)
Jumlah			25 (100%)
Rata-rata			70,4%
Kategori			Cukup

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat data yang didapati peneliti bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tes tugas pada siklus 1 dengan jumlah siswa 35 tapi yang membuat tugas sebanyak 25 siswa. Pada siklus 1 dikelompokan menjadi empat kategori yaitu kategori sangat kreatif terdapat 2 siswa 8%, kategori baik terdapat 11 siswa (44%) sedangkan katategori cukup itu tidak ada, dan untuk kategori kurang itu terdapat 12 (48%). Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I ini 70,4% dengan kategori cukup. Untuk itu pada siklus ke II diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Tabel 3.

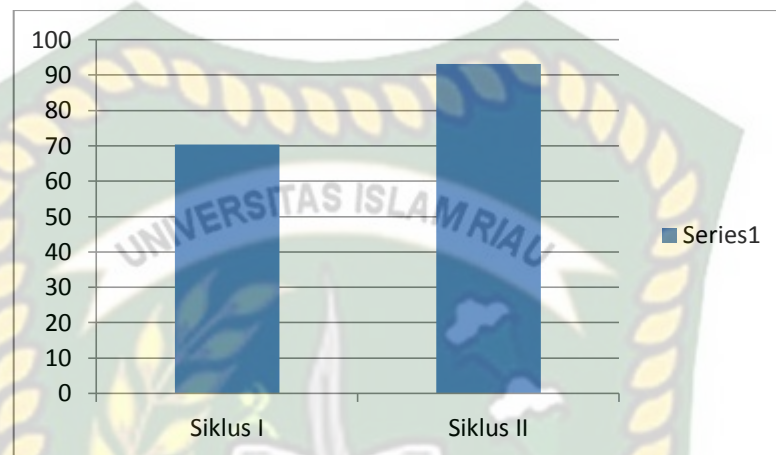
**Daya serap dan ketuntasan individual kelas XI ips 1 pada siklus II**

NO	Tingkat Penguasaan	Kategori	Tugas (100%)
1	90-100	Sangat kreatif	5 (19)
2	80-89	Baik	21 (80)
3	70-79	Cukup	-
4	≤60	Kurang	4 (15)
Jumlah			26 (100%)
Rata-rata			93,1%
Kategori			Sangat kreatif

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat data yang didapati peneliti bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tes tugas pada siklus II dengan jumlah siswa 35 tapi yang membuat tugas sebanyak 26 siswa. Pada siklus II dikelompokan menjadi empat kategori yaitu kategori sangat kreatif terdapat 5 siswa (19%), kategori baik terdapat 21 siswa (80%), sedangkan kategory cukup itu tidak ada, dan untuk kategori kurang itu terdapat 4 dengan (15%). Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II ini 93,1% dengan kategori sangat kreatif.

Gambar 3.

## Perbandingan nilai Berfikir Kreatif Siklus I dan Siklus II



Dari grafik diatas bisa dilihat bahwa perbandingan nilai siklus I dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu kategori sangat kreatif terdapat 2 siswa (8%), kategori baik terdapat 11 siswa (44%), sedangkan kategory cukup itu tidak ada, dan untuk kategori kurang itu terdapat 12 dengan (48%). Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I ini 70,4% dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus II dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu kategori sangat kreatif terdapat 5 siswa (19%), kategori baik terdapat 21 siswa (80%), sedangkan kategory cukup itu tidak ada, dan untuk kategori kurang itu terdapat 4 dengan (15%). Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II ini 93,1% dengan kategori sangat kreatif.

**Tabel 4. Nilai Berfikir Kreatif Siklus I dan Siklus II**

No	Kategori	Ferkuensi Siklus I	Persentase %	Ferkuensi Siklus II	Persentase %
1	Sangat Kreatif	2	8%	5	19%
2	Baik	11	44%	21	80%
3	Cukup	-	-	-	-
4	Kurang	12	48%	4	15%
Jumlah dan Rata-Rata		25(100%)	70,4%	26(100%)	93,1%

Dari perbandingan diatas dan hasil perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II dalam peningkatan berfikir kreatif dari model *problem solving* dikelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras.

#### **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Perbandingan hasil penelitian terdahulu dan peneliti sekarang Menurut Yanti Tobing (2017) dalam skripsinya yang berjudul “pengaruh metode pembelajaran *Problm Solving* dengan strategi *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS SMA NEGERI 1 Tapung Hilir Kabupaten Kampar. Berdasarkan hasil diperoleh kemampuan akhir siswa untuk kelas XII IPS B dan XII IPS C dengan jumlah masing-masing kelas yaitu 29 dan 30 siswa. Pada tes kemampuan akhir (*Post-Test*) terlihat bahwa kelas XII IPS C mempunyai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas XII IPS B yaitu dengan rata-rata 79,5000 untuk kelas XII IPS C dan rata-rata 69,6552 untuk kelas XII IPS B”. Dari data tersebut terlihat metode yang digunakan dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa,

bahwa metode *Problem Solving* dengan strategi *Think Pair Share* memperoleh nilai tertinggi dari pada metode ceramah.

Menurut Boy Setio Nugroho (2018) dengan judul “penerapan metode *Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPA 2 DI SMA YLPI Pekanbaru. Penelitian tersebut menyatakan jumlah siswa yang tuntas 17 orang dan yang tidak tuntas 16 orang siswa sehingga diperoleh persentase ketuntasan klasikal 51,51% dengan kategori yang tidak tuntas. Setelah PTK siklus 1 jumlah siswa yang tuntas 21 orang dan tidak tuntas 12 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 63.63%. Siklus 2 jumlah siswa yang tuntas 27 orang dan yang tidak tuntas 6 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 81,81%”.

Dan hasil peneliti sekarang penerapan model *problem solving* merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa agar menjadikan siswa lebih kreatif dalam memecahkan masalah dalam suatu pelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dua siklus pembelajaran model *problem solving* yang sama pada setiap siklusnya.

Menurut Janawai (2013:213) “Problem solving (pemecahan masalah) merupakan pembelajaran di mana peserta didik diharapkan pada suatu kondisi bermasalah. Untuk itu anak didik harus menemukan sejumlah strategi untuk dapat memecahkan masalah tersebut. Siswa harus memiliki kemampuan mengaplikasikan hukum-hukum dan mengkaitkannya dengan lingkungan



kemudian merekonstruksinya. Ini menjadi penting di pakai karena anak didik bahkan manusia selalu dihadapkan pada berbagai permasalahan.”

*Problem solving* bukan hanya sekedar bagai mana cara seorang guru mengajar tetapi bagai mana cara untuk berfikir. Sebab dalam pemecahan masalah (*problem solving*) juga untuk dapat mengambil suatu kesimpulan pada data saat pembelajaran.

Penelitian yang dilakun bertempat di SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras di kelas XI IPS 1 dengan jumlah sampel 35 siswa, dengan mata pejaran ekonomi. Penelitian dilakukan dimulai pada hari Rabu tanggal 22 Juli 2020. Sistem dalam penelitian ini secara online menggunakan aplikasi *classroom* dan *whattaap*, sehingga tidak terjadi tatap muka dengan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan adanya proses pembelajaran secara online pada siklus I hasil berpikir kreatif yang diambil dari nilai tugas dengan rata-rata sebesar 70,4% dengan kategori cukup bahwa ketinggian penguasaan tugas siswa itu terdapat dua siswa yang mendapatkan 90 sehingga mendapatkan (8%), sedangkan untuk tingkat penguasaan tugas terdapat 11 siswa dengan kategori (44%), namun tingkat penguasaan tugas pada katategori cukup itu tidak ada artinya dalam siklus I ini terdapat siswa yang tidak berpikir kreatif. Untuk perluh ditingkatkan untuk berpikir kreatif pada pertemuan selanjutnya atau pada siklus ke II, sehingga bisa melihta apakah terdapat peningkatan atau tidak.

Pada siklus II kemampuan berpikir siklus II siswa dalam kegiatan pembelajaran sudah lebih baik dan siswa lebih berpikir kreatif dalam memecahkan

masalah yang diberikan oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* yaitu dengan nilai rata-rata tingkat penguasaan tugas siklus II bahwa tingkat penguasaan tugas siswa itu terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai 100 sehingga mendapatkan (19%), sedangkan untuk tingkat penguasaan tugas terdapat 21 siswa (80%) dengan kategori baik, namun tingkat penguasaan tugas pada kategori cukup itu tidak ada. Kemudian kategori kurang itu terdapat 4 siswa dengan (15%). Untuk itu pada kategori siklus II ini sangat meningkat sehingga pada kategori sangat kreatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa antara siklus I dan II terdapat perbedaan yang signifikan sehingga dengan menggunakan metode *problem solving* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan pelajaran yang terdapat masalah-masalah yang nyata. Dengan meningkatnya berpikir kreatif siswa diharapkan dapat memecahkan masalah dengan baik dan teliti, dan tanggap, sehingga tujuan tercapai.

Dengan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa model *problem solving* mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian yang telah dilaksanakan di kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras tahun ajaran 2019/2020 dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II, sehingga dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I ini 70,4% dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus II 93,1% dengan kategori sangat kreatif.

#### B. Saran

1. Bagi Guru
  - a. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dipelajari dengan memberikan arahan pada materi yang disampaikan.
  - b. Memiliki pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran terutama pada model *Problem Solving*.
  - c. Guru sebaiknya sesering mungkin memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung agar peserta didik untuk mampu bertanya pada guru.

## 2. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik perlu membiasakan diri untuk lebih banyak melakukan aktivitas guna memperoleh pemahaman materi yang lebih baik.
- b. Peserta didik perlu membiasakan dalam hal bertanya maupun pemecahan masalah yang guru berikan.
- c. Peserta didik perlu mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

## 3. Bagi Peneliti

- a. Bagi peneliti, yang ingin mengadakan penelitian dengan menggunakan model *Problem Solving* agar sebelumnya mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan materi yang diajarkan, sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Saputa M Eko. 2018. *Penerapan Model Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Ma*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/3617/>
- Arikunto. Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_, 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_, 2015 “*Penelitian tindakan kelas*”. Jakarta: Bumi Aksara
- Emmanuel. Jeremy. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa X IPS SMA PGRI Pekanbaru*: Universitas Islam Riau Sekripsi tidak dipublikasi.
- Febrianti Yeyen. Dkk. 2016. *Analisis Kemampuan Berfikir Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang*. Jurnal Profit Volume 3, Nomor 1.(121-122).
- Gunawan. Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hartatik, Sri dan Nafiah. 2020. *Penerapan Manajemen Pembelajaran Berbasis Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Membuat Perangkat Pembelajaran*. Journal Education and Human Development, 5(1): 12 doi : 10.33086/ehdj.V5i1.148
- Haryono. 2015. “*penelitian tindakan kelas (PTK)*”. Yogyakarta: Amara Books
- Inge. dkk. 2017. *Kemampuan Berfikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Masalah Kesebangunan di SMPN 11 Jember*. Jurnal Edukasi. IV(3): 59-62.
- Janawi. 2013. *Metodologi dan Pendekatan Pembelajaran*. Ombak : Yogyakarta.
- Manullang Monika 2017 *penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi kelas x ips sma negeri 14 pekanbaru tahun ajaran 2016/2017* : Universitas Islam Riau Sekripsi tidak dipublikasi.
- Mulyasa. 2013. “*Praktek penelitian tindakan kelas*”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nugroho. Boy Setio. 2018. *Penerapan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran*

*Ekonomi kelas X IPA 2 di SMA YLPI Pekanbaru* : Universitas Islam Riau Sekripsi tidak dipublikasi.

Rahmiati. ayu. 2016. *Pengaruh teknik brainstorming dengan menggunakan media visual terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa SMA 6 Pekanbaru* : Universitas Islam Riau Sekripsi tidak dipublikasikan.

Riduwan. 2009. *Metode dan teknik menyusun proposal penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Rusman. 2017. *Model-model Pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Kencana.

Suparlan & Tim Redaksi Pustaka Baru. (2014). *Panduan Lengkap Ejaan yang Disempurnakan*. Yogyakarta : Pustakabarupress.

Sudjana. Riza. 2015. *Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah mate matika siswa kelas VII SMP Negeri 18 Pekanbaru*: Universitas Islam Riau Sekripsi tidak dipublikasi.

Sudaryono. 2013. *Pengembangan instrument penelitian pendidikan*. Yogyakarta : Graha ilmu

Suryani Nunuk. Leo. 2012. *Strategi belajar mengajar*. Ombak : Yogyakarta

Susanto. Ahmad. 2013. *Teori belajar pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta : Prenada Media Group

Syarifudin, Albitra Septian. 2020. *Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 5(1): 33.

Tobing Yanti. 2017. *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving dengan Strategi Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Tapung Hilir Kabupaten Kampar*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau Sekripsi tidak dipublikasi

Yulietri, Fradila Dkk. 2015. *“Model Flipped Classroom Dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar”*. Jurnal Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana UNS. 13(2): 14-16.

Yusuf Murni, 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia Group.