

ABSTRAK

Ellsa Ester Laimena. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. STIKP PGRI Pacitan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran TIK. Objek penelitian ini adalah siswa SMK N 1 Pacitan pada kelas X Multimedia. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Creative Problem Solving* (CPS). Materi yang digunakan menjadi pokok pembahasan dalam pembelajaran selama penelitian adalah K3LH dan Pengujian Hasil Perakitan Komputer. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil analisis data memperoleh kesimpulan bahwa Penerapan metode pembelajaran CPS mampu meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Kegiatan diskusi kelompok dan presentasi mampu meningkatkan hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Peningkatan aspek afektif atau sikap selama proses pembelajaran terjadi pada tiap indikator, serta aspek psikomotorik juga mengalami peningkatan pada semua indikator. Indikator ketercapaian yang telah ditentukan yaitu 70% siswa mencapai kriteria baik sekali dan baik telah tercapai. Aspek kognitif yang terlihat dari nilai evaluasi siswa juga mengalami peningkatan, indikator ketercapaian yang telah ditetapkan dapat terpenuhi, yaitu 80% siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM 75, tingkat ketuntasan belajar juga semakin membaik.

Kata Kunci :

Afektif, Kognitif, Metode CPS, Psikomotorik.

ABSTRACT

Ellsa Ester Laimena. Effectiveness of Application of Creative Problem Solving Learning Model to Improve Student Understanding in Information and Communication Technology Subjects. STIKP PGRI Pacitan, 2024.

This study aims to determine how the effectiveness of the Creative Problem Solving learning model can improve students' understanding of ICT lessons. The object of this research is the students of SMK N 1 Pacitan in class X Multimedia. The learning model used is Creative Problem Solving (CPS). The material used to be the subject of discussion in learning during the research is K3LH and Computer Assembly Results Testing. Data collection techniques used are observation, interviews. The data analysis used in this research is data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of data analysis concluded that the application of the CPS learning method was able to improve the quality of the student learning process. Group discussion and presentation activities are able to improve students' cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes. Improvements in affective aspects or attitudes during the learning process occurred in each indicator, and psychomotor aspects also increased in all indicators. The achievement indicator that has been determined is that 70% of students achieve the criteria of very good and good has been achieved. The cognitive aspect that can be seen from the evaluation scores of students has also increased, the achievement indicators that have been set can be met, namely 80% of students are able to get scores above the KKM 75, the level of mastery learning is also getting better.

Keywords:

Affective, Cognitive, CPS method, Psychomotor.