

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era revolusi industri 4.0 telah berkembang pesat dan menjadi tantangan bagi manusia dalam persaingan global. Era revolusi industri 4.0 merupakan fenomena pengkolaborasian antara teknologi *cyber* dan teknologi otomatisasi (Yunita Wisel dkk., 2020). Pada era ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi akan semakin meningkat sehingga akan mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia dalam segala bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital (*cyber system*) dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan pendidikan dalam era ini telah dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 (Adawi, 2008). Pendidikan pada era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan berat dan baru bagi tenaga pendidik di Indonesia. Tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik di era revolusi industri 4.0 berupa perubahan dari segi cara belajar, pola berpikir, serta cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam berbagai bidang (Adawi, 2008). Era revolusi industri 4.0 peserta didik dituntut untuk memiliki dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi serta literasi informasi dan teknologi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan yang harus dimiliki dan

dikembangkan peserta didik pada era ini. Dalam upaya mencetak siswa yang mampu memiliki dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, maka perlu memperhatikan setiap proses kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah. Dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah, diharapkan dapat mengarahkan perubahan pada diri siswa atau peserta didik secara terencana baik dalam setiap aspek, seperti aspek pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), keterampilan (*psikomotor*), dan perilaku (Yunita Wisela dkk., 2020). Melihat bahwa pendidikan berperan penting untuk mengembangkan kemampuan siswa, maka pemerintah telah menetapkan Kurikulum 2013 sebagai alternatif masalah pendidikan di Indonesia.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengintegrasikan *skill, theme, concepts*, dan *topic*. Kurikulum 2013 dirancang untuk lebih menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat pendidikan dasar yang akan menjadi pondasi bagi tingkat berikutnya (Supalan, 2019). Dirancangnya kurikulum 2013 dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang besar, dimana kurikulum ini memiliki kaitan yang erat dalam proses peningkatan pembelajaran berbasis pemecahan masalah, tujuannya yaitu agar peserta didik lebih terbiasa dalam memecahkan segala bentuk permasalahan melalui inovasi, imajinasi dan nalar sehingga akan berdampak pada peningkatan kemampuan siswa selama proses pembelajaran (Esterlina, 2019). Implementasi kurikulum ini diharapkan mampu menghasilkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter serta mampu beradaptasi dalam memanfaatkan *internet of*

*things* (IOT) (Yunita Wisela dkk., 2020). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 sangatlah penting guna untuk mendukung dan menstimulus siswa dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah. Apalagi di situasi pandemi Covid-19 saat ini, pemerintah telah mengeluarkan beberapa himbauan pencegahan seperti gerakan bekerja dari rumah (*work from home*) dan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Pembelajaran daring atau *e-learning* menjadi solusi yang paling tepat untuk memaksimalkan proses belajar mengajar di tengah pandemi Covid-19. Oleh sebab itu, tenaga kependidikan diwajibkan untuk bisa memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin guna menunjang proses pembelajaran daring atau *e-learning*. Pembelajaran daring atau *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang dilakukan tanpa adanya tatap muka secara langsung melainkan memanfaatkan internet sebagai media penghubung atau berinteraksi (Adawi, 2008). Secara sederhana, pembelajaran elektronik (*e-Learning*) atau daring merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media yang membantu dalam penyampaian materi, berinteraksi, dan memfasilitasi segala bentuk proses pembelajaran jarak jauh (Adawi, 2008). Pembelajaran daring atau *e-learning* memanfaatkan beberapa *platform* seperti *google classroom*, *google meet*, *edmodo*, *zoom*, dll. Diharapkan dengan penerapan kurikulum 2013 yang ditunjang dengan pemanfaat teknologi secara maksimal mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran fisika.

Pemecahan masalah adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memahami suatu permasalahan, memperoleh dan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin sehingga menjadi dasar kuat dan memunculkan berbagai pandangan dan perspektif untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Yusnita, 2018). Arituyana (dalam Puspita, 2018) menjelaskan bahwa dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada pada setiap proses pembelajaran, peserta didik memiliki peran yang besar dan aktif dalam memahami, mengeksplorasi, menemukan dan mengumpulkan berbagai fakta, data atau informasi sebagai dasar teori, prinsip, konsep atau kesimpulan dari masalah. Proses pemecahan masalah yang diterapkan pada pembelajaran fisika memiliki hakikat sebagai dasar peningkatan proses bernalar atau berpikir sehingga mampu mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang dimiliki dan diperoleh guna untuk memecahkan suatu permasalahan baru yang muncul. Pembelajaran fisika yang diperoleh siswa di sekolah seharusnya mampu memberikan berbagai pengalaman baru, nyata dan langsung kepada siswa sehingga diharapkan mampu mengasah dan mengembangkan kemampuannya dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep yang telah diperoleh dan dipelajari. Dengan demikian, siswa memiliki peluang dalam mengembangkan kemampuannya dan aktif menemukan berbagai konsep secara individu yang bermakna, otentik, holistik, serta aplikatif yang merupakan ciri dari proses pemecahan masalah (Hariawan dkk., 2014). Berbanding terbalik dengan harapan, pada kenyataannya dalam proses pembelajaran fisika di sekolah masih sangat bersifat teoritis atau hanya

menekankan pada teori-teori yang ada dan juga kurang menerapkan metode atau model pembelajaran yang lebih cocok dengan berbagai permasalahan yang dialami siswa. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran fisika cenderung berfokus pada guru atau sepihak yang mengakibatkan peserta didik memiliki peluang yang kecil dan kurang aktif dalam mengasah dan mengembangkan kemampuannya dalam berpikir, memecahkan masalah dan menerapkan pengetahuannya pada fenomena di kehidupan sehari-hari (Yunita Wisela dkk., 2020).

Realita dilapangan berdasarkan hasil survei dari laporan studi TIMSS pada tahun 2015 yang telah menempatkan Indonesia pada peringkat ke-45 dari 49 negara lainnya (Esterlina, 2019). Kemudian tahun 2015 pada *Programme for International Student Assesment* (PISA), Indonesia masih dikategorikan rendah dalam pembelajaran fisika. Hal ini dapat dilihat dari pemerolehan rata-rata skor sebesar 403 pada pelajaran sains sehingga Indonesia berada pada peringkat 69 dari 76 negara lainnya (OECD, 2016). Pada program yang sama yakni *Programme for International Student Assesment* (PISA) tahun 2018, Indonesia berada pada peringkat 70 dari 78 negara dengan pemerolehan rata-rata skor sebesar 396 dalam pelajaran sains (OECD, 2016). Skor rata-rata tersebut telah membuktikan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih terkategori rendah terutama dalam pelajaran sains. Apalagi melihat kemerosotan skor rata-rata yang diperoleh dari tahun 2015 ke tahun 2018 yang menyebabkan Indonesia menduduki peringkat 8 terendah. Melihat hasil survei tersebut terlihat jelas bahwa kemampuan peserta didik dalam

pemecahan masalah masih rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian dilakukan oleh Ardhana (dalam Santyasa, 2017) dimana ia melakukan survei terhadap beberapa SMA yang terdapat di Singaraja dan Malang. Ardhana memperoleh kesimpulan yakni sebagian besar kepala sekolah pada SMA yang disurvei menyatakan ketidakpuasan dengan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Esterlina (2019) menyatakan bahwa siswa belum bisa mengembangkan *high order thinking skill* dengan maksimal sehingga masih tergolong rendah, begitu pula kemampuan dalam hal melakukan analisis, evaluasi, menarik kesimpulan, dan membuat hipotesis dari suatu masalah masih sangat rendah.

Hasil berbagai penelitian dan survei tersebut telah memperlihatkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kesenjangan ini timbul karena dalam proses mengajar di sekolah masih menerapkan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga mempengaruhi peluang peserta didik dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran yang biasanya digunakan di sekolah pada umumnya yakni model pembelajaran *Direct Instruction* (DI), dimana salah satu kelemahan dari model ini yakni pembelajaran masih didominasi oleh guru atau guru dijadikan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan (*teacher centered*) pada proses pembelajaran. Suana (dalam Fauziah dkk., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Direct Instruction* dimana guru mendominasi pembelajaran (*teacher centered*) serta proses pembelajaran yang hanya sekedar menghafal dan membaca akan menjadi hambatan terbesar bagi siswa dalam pengembangan

kemampuan berpikirnya. Senada dengan argumen yang dikemukakan oleh Bakar & Panjaitan (dalam Fauziah dkk., 2020) bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa yakni penggunaan model pembelajaran yang menitik beratkan pada metode ceramah sehingga menjadikan model tersebut kurang menarik. Pembelajaran yang bersifat *teacher centered* merupakan pembelajaran yang akan menempatkan siswa sebagai objek, jadi selama proses pembelajaran berlangsung siswa tidak berperan aktif dan kurang diberikan kesempatan dalam berargumentasi, mengeksplorasi setiap permasalahan sehingga mengakibatkan siswa tidak aktif dan hanya terpaku pada materi yang dipaparkan oleh guru (Yunita Wisela dkk., 2020). Kelemahan dari model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) menyebabkan siswa cenderung pasif karena pembelajaran bersifat *teacher centered* yang biasanya berlangsung satu arah sehingga pembelajaran kurang bermakna. Oleh karena itu, gagasan atau ide baru dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya dalam pembelajaran fisika sangat diperlukan.

Solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis pada pemecahan masalah (*Creative Problem Solving*). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) bersifat *student center* yang memberi peluang siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran fisika. Pepkin (dalam Syazali, 2018) menyatakan “model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan penguatan keterampilan.” Menurut Treffinger (dalam Afifa, 2017), pemecahan masalah diyakini secara aktif dan kreatif dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari beberapa fase *Creative Problem Solving (CPS)* yakni: *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding* sehingga membantu dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa (Yunita Wisela dkk., 2020). *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu dalam memecahkan masalah dengan cara mengeksplorasi ide atau gagasan baru dengan menganalisis berbagai pendekatan yang digunakan dalam pemecahan masalah, yang pada akhirnya akan menemukan solusi melalui perencanaan dalam memecahkan masalah (Esterlina, 2019). Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* memiliki orientasi yang terletak pada suatu investigasi, eksplorasi dalam penemuan masalah yang bertujuan untuk pemecahan masalah. Pada model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, siswa diberikan peluang dan kebebasan dalam mengembangkan seluruh inovasi dan kreativitas pada proses pembelajaran berlangsung, salah satu contohnya yakni siswa diberikan kebebasan dalam menyelesaikan suatu masalah dengan ide dan caranya sendiri. Jika hasil dari proses pemecahan masalah yang diharapkan tidak sesuai, maka siswa harus merancang dan memikirkan kembali ide atau gagasan yang tepat

untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Mayasari (dalam Nur dkk., 2017) memperoleh kesimpulan bahwa dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah (CPS) secara bertahap mampu membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah dibandingkan dengan penerapan metode ceramah atau proses pembelajaran yang terpaku pada penjelasan guru. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* mampu memberi dampak yang positif dan mengarahkan siswa dalam mengeksplorasi dan menerapkan pengetahuannya sebagai upaya memecahkan segala bentuk permasalahan yang dihadapi.

Bukti empiris yang mendukung mengenai dampak positif penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa yakni, **Pertama**, Hobri dkk., (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Effect of Jumping Task Based on Creative Problem Solving on Students’ Problem Solving Ability*” yang dilakukan pada kelas VIII SMP di Jember, Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pemberian tugas menggunakan teknik *Jumping Task* berdasarkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pemberian tugas dengan model konvensional. Hasil lainnya juga menunjukkan bahwa penerapan pembagian tugas berdasarkan model pembelajaran *Creative Problem*

*Solving* (CPS) memberikan dampak signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan penerapan model konvensional. **Kedua**, Fauziah dkk., (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Effect of Thinking Actively in a Social Context and Creative Problem Solving Learning Models on Divergent-Thinking Skills Viewed from Adversity Quotient*” yang dilakukan pada 271 siswa SD umum di Laweyan, Surakarta, Indonesia pada tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dan efektif diterapkan dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. **Ketiga**, Yunita Wisela dkk., (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Effect Of Creative Problem Solving (CPS) Learning Model For Problem Solving Ability And Physics Learning Achievement Student*” yang dilakukan di SMAN 8 Mataram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, uji hipotesis MANOVA menghasilkan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar fisika. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *creative problem solving* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mengajukan sebuah penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis *E-Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Kelas XI di SMAN 2 Singaraja”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang diajukan adalah “Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis *E-Learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) berbasis *E-Learning* ditinjau dari hasil *posttest* siswa di SMAN 2 Singaraja ?”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis *E-Learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) berbasis *E-Learning* ditinjau dari hasil *posttest* siswa di SMAN 2 Singaraja.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti diantaranya :

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, kajian penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberi gambaran umum implementasi dari model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbasis *E-Learning* pada pembelajaran fisika di SMAN 2 Singaraja.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Guru

Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada guru fisika mengenai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas XI di SMAN 2 Singaraja melalui implementasi dari model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbasis *E-Learning* pada pembelajaran fisika.

#### 2. Bagi Siswa

Bagi Siswa, memberikan informasi mengenai pentingnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran fisika melalui implementasi dari model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbasis *E-Learning* pada pembelajaran fisika, sehingga siswa mampu mengembangkan dan mengasah kemampuannya agar lebih baik lagi.

### 3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam bidang penelitian pendidikan sebagai langkah awal dalam mempersiapkan diri sebagai pengajar berkualitas.

## 1.5 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Singaraja pada kelas XI MIPA pada mata pelajaran fisika tahun pelajaran 2020/2021. Dimana nantinya diambil sampel 2 kelas, kelas pertama sebagai kelas kontrol (*control group*) dan kelas kedua sebagai kelas eksperimen (*experiment group*). Variabel penelitian yang digunakan adalah variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kovariat. Variabel bebas meliputi model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis *E-Learning* dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) berbasis *E-Learning* di SMAN 2 Singaraja. Variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah akhir siswa berupa test (*posttest*). Variabel kovariatnya adalah kemampuan pemecahan masalah awal siswa berupa test (*pretest*).

## 1.6 Definisi Variabel Penelitian

### 1.6.1 Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel penyebab adanya perubahan pada variabel yang lainnya. Menurut Field (dalam Manalu, 2020) variabel bebas merupakan variabel yang membawa pengaruh pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative*

*Problem Solving* (CPS) Berbasis *E-Learning* dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) berbasis *E-Learning*.

### 1.6.2 Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan jenis variabel yang dipengaruhi oleh adanya perubahan dari variabel bebas. Menurut Field (dalam Manalu, 2020) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah akhir siswa berupa test (*posttest*).

### 1.6.3 Variabel Kovariat

Variabel kovariat adalah jenis variabel yang difungsikan untuk mengurangi *noise* pada analisis data yang disebabkan oleh adanya variabel lain selain variabel yang diteliti, sehingga hasil dari variabel yang diteliti lebih terlihat dengan jelas (Manalu, 2020). Variabel kovariat biasanya berupa pra uji (*pretest*) atau suatu variabel yang pengaruhnya harus dihilangkan secara statistik. Variabel kovariat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah awal siswa berupa tes (*pretest*).

## 1.7 Definisi Konseptual

### 1.7.1 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan penguatan keterampilan (Nur

dkk., 2017). Menurut Afifa (2017), pemecahan masalah diyakini secara aktif dan kreatif dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari beberapa fase *Creative Problem Solving (CPS)* yakni: *fact finding, problem Finding, Idea Finding, Solution Finding, dan Acceptance Finding* sehingga membantu dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa (Yunita Wisela dkk., 2020).

### 1.7.2 Model Pembelajaran *Direct Instruction (DI)*

Model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* atau bisa disebut model pembelajaran langsung merupakan suatu pendekatan proses pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami keterampilan dasar (*basic*) dan memperoleh pengetahuan dari pendidik secara bertahap. Model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* merupakan jenis model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teaching center*) (Depdiknas, 2004), yang berarti guru memiliki tugas dan peranan yang mendominasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran langsung memiliki landasan yakni landasan teori belajar sosial atau teori pemodelan tingkah laku yang diperoleh melalui suatu observasi (Arsyad dkk., 2015)

### 1.7.3 Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Lesh (dalam Azizah, 2013) menyatakan bahwa proses pemecahan masalah merupakan cara berpikir atau bernalar, menganalisis, mengeksplorasi dengan memanfaatkan pengetahuan, wawasan dan pengalamannya yang terkait pada masalah yang dihadapi. Cooney (dalam Yusnita, 2018) menyatakan bahwa “kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa dapat membantu dalam berpikir logis dan analitik dalam menentukan dan mengambil setiap keputusan dalam kehidupan nyata serta mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam menghadapi permasalahan atau situasi baru. Sedangkan Gegne (dalam Yusnita, 2018) juga menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa akan memunculkan strategi baru dalam menghadapi suatu masalah secara mandiri.

## 1.8 Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *creative problem solving*, model pembelajaran *direct instruction*, dan kemampuan pemecahan masalah.

### 1.8.1 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terdiri dari beberapa tahapan yaitu : (1) *fact finding*, (2) *problem finding*, (3) *idea finding*, (4) *solution finding*, dan (5) *acceptance finding*.

### 1.8.2 Model Pembelajaran *Direct Instruction* (DI)

Model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) terdiri dari beberapa tahapan yaitu : (1) menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, (2) mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, (3) membimbing pelatihan, (4) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, dan (5) memberikan kesempatan untuk latihan mandiri.

### 1.8.3 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah terdiri dari beberapa tahapan yaitu : (1) memahami masalah (*understand the problem*), (2) membuat rencana (*devise a plan*), (3) melaksanakan rencana (*carry out the plan*), dan (4) melihat kembali (*looking back*).

