

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING
(CPS) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MAHASISWA
DALAM BERKOMUNIKASI PADA MATAKULIAH PUBLIC RELATION DI
PERGURUAN TINGGI KESEHATAN**

Al Kudri ¹⁾, Tomi Tamara²⁾

¹Program Studi D-3 Kebidanan, STIKes Dharma Landbouw Padang
email: al.kudri@yahoo.com

²Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, STIKes Dharma Landbouw Padang,
email: tamaratomi89@gmail.com

***Abstract** :Based on the results of observations made at the Public Relations Study Program D-3 Medical Record and Health Information of STIKes Dharma Landbouw Padang, problems were found, namely students had difficulty doing problem solving in communicating during learning. This study aims to determine the effect of creative problem solving learning models on students' problem solving skills in communicating in public relations courses at health colleges.*

This type of research is quasi-experimental research. The independent variable used in this study was the application of the Creative Problem Solving (CPS) learning model and the direct learning model. The dependent variable used is student problem solving competence in communication obtained after taking a series of test results on learning that is experimented with. Determination of the sample was taken by purposive sampling technique with a sample of 60 people consisting of 30 classes B as the experimental class and 30 classes C as the control class. The data collection technique in this study is by giving tests and non-tests. End of analysis using t test.

The results showed that the value of t_{count} (4.95) > t_{table} (1.68) means that H_0 was rejected or there were differences in students' problem solving abilities in communication which were taught by the creative problem solving learning model (CPS) with direct learning models. The difference is the problem solving ability of students in communicating who learn with creative problem solving (CPS) problem solving is higher than the problem solving ability of students who study with direct learning models.

Based on the research that has been done, it can be concluded that there is influence of the creative problem solving learning model on students' problem solving skills in communicating in public relations subjects.

***Keywords:** Learning model, creative problem solving, direct learning, student problem solving skills in communication.*

Abstrak : Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada matakuliah *Public Relation* Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan STIKes Dharma Landbouw Padang, ditemukan masalah yaitu mahasiswa sulit melakukan pemecahan masalah dalam berkomunikasi pada saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi pada mata kuliah *public relation* di perguruan tinggi kesehatan.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen semu. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan model pembelajaran langsung. Variabel dependen yang digunakan adalah kompetensi pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi yang diperoleh setelah mengikuti serangkaian tes hasil belajar terhadap pembelajaran yang dieksperimenkan. Penentuan sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel 60 orang yang terdiri dari 30 kelas B sebagai kelas eksperimen dan 30 kelas C sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes dan non tes. Akhir analisis menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} (4,95) > t_{tabel} (1,68)$ berarti H_0 ditolak atau ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dengan model pembelajaran langsung. Perbedaannya adalah kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi yang belajar dengan pemecahan masalah *creative problem solving* (CPS) lebih tinggi daripada pada kemampuan pemecahan masalah mahasiswa yang belajar dengan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi pada matakuliah *public relation*.

Kata Kunci: Model pembelajaran, *creative problem solving*, pembelajaran langsung, kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi.

A. PENDAHULUAN

Mata kuliah *Public Relation* merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang bagaimana cara menjaga *image* dan tata cara berkomunikasi dengan publik. Mata kuliah *Public Relation* dapat melatih kemampuan yang baik dalam berkomunikasi. Rawat (2015) menjelaskan bahwa komunikasi merupakan komunikasi memiliki peran penting dalam pembelajaran. Komunikasi dapat membantu dalam berbagi ide atau pendapat antara pendidik dan peserta didik. Effendy (2009:98) menyatakan komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Salah satu contoh bentuk sederhana dalam proses komunikasi antara lain adalah proses pembelajaran perkuliahan. Proses pembelajaran pada perkuliahan *Public Relation* harus mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan yang pada ujungnya akan berpengaruh pada kualitas sumber daya manusia. Namun, kenyataannya masih banyak terdapat kendala dalam melakukan komunikasi yang baik, sehingga masalah masih sulit dipecahkan oleh peserta didik. Seperti komunikasi yang terjadi saat diskusi, tanya jawab saat pembelajaran dan tugas menganalisis contoh kasus pelayanan publik yang diberikan dosen. Nampaknya sederhana proses komunikasi tersebut berlangsung, tapi dalam kenyataannya tidaklah demikian. Apabila komunikator kurang mahir dalam menyampaikan pesan, maka komunikasi akan gagal menangkap pesan sehingga terjadi *miss communication*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terhadap mahasiswa Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan STIKes Dahrma Landbouw Padang ditemukan beberapa masalah diantaranya sulitnya mahasiswa dalam melakukan analisis kasus mengenai pelayanan publik yang diberikan dosen, seringnya terjadi *miss communication*

ketika melakukan kegiatan pembelajaran, sulitnya melakukan analisis terhadap pemecahan masalah yang muncul serta rendahnya kreatifitas mahasiswa dalam melakukan pemecahan masalah. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, diperlukan suatu upaya untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga proses komunikasi berjalan dengan baik. Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Sehingga apabila masalah timbul dalam komunikasi, mahasiswa mampu melakukan pemecahan terhadap masalah tersebut.

Telah digunakan model pembelajaran langsung, namun model tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan sehingga memerlukan kombinasi berbagai model pembelajaran agar kelemahannya dapat diminimalkan. Salah satu upaya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. *Creative problem solving* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif, dosen bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah dan juga menyediakan topik diskusi yang dapat merangsang mahasiswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Pepkin (2004:77) mendefinisikan model *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa dalam Berkomunikasi Pada Mata Kuliah *Public Relation* Di Perguruan Tinggi Kesehatan”.

B. TINJAUAN TEORITIS

Model Pembelajaran

Konsep model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto, 2010: 51). Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Arends (2013: 46) yang menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan pembelajaran, tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Model Pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran. Tingkat perkembangan kognitif siswa dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Kistner, 2015).

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan (Pepkin, 2004:1). Ketika dihadapkan pada suatu

pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan untuk memecahkan masalah, untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir. Karen dalam Cahyono (2009:32) menuliskan langkah langkah CPS dalam pembelajaran sebagai hasil gabungan prosedur Von Oech dan Osborn, yaitu: (1) Klarifikasi masalah, yaitu pemberian penjelasan kepada peserta didik tentang masalah yang diajukan agar peserta didik dapat memahami tentang penyelesaian yang diharapkan; (2) Pengungkapan gagasan, peserta didik dibebaskan untuk mengungkapkan gagasan tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah; (3) Evaluasi dan seleksi, setiap kelompok mendiskusikan pendapat atau strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah; dan (4) Implementasi, peserta didik menentukan strategi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Fernando (2014) juga menjelaskan bahwa Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) efektif digunakan dalam pemecahan masalah dan dapat meningkatkan kreativitas dalam melakukan pemecahan masalah. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, ketrampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir mahasiswa.

Komunikasi

Komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Manusia tidak dapat hidup sendiri sehingga membutuhkan interaksi dengan pihak lain. Jembatan interaksi tersebut dilakukan melalui komunikasi. Pada saat berkomunikasi, pihak yang menyampaikan pesan atau komunikator berusaha menyampaikan pesan sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh penerima pesan atau komunikan dan kemudian komunikan akan memberikan *feed back* atau umpan balik atas pesan yang disampaikan tersebut (Sumarto, 2016:23). Rawat (2015) menjelaskan bahwa komunikasi merupakan komunikasi memiliki peran penting dalam pembelajaran.

Komunikasi dapat membantu dalam berbagi ide atau pendapat antara pendidik dan peserta didik. Menurut Hubeis, dkk (2012: 5) komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik langsung (secara lisan) maupun tidak langsung (media), proses penyampaian arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan baik sengaja maupun tidak sengaja. Dengan demikian, komunikasi merupakan proses penyampaian pesan atau gagasan baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak dari pesan tersebut dapat mengubah sikap seseorang sehingga selaras dengan apa yang menjadi ekspektasi penyampai pesan.

Public Relation

Public relations merupakan pendekatan yang sangat strategis dengan menggunakan konsep-konsep komunikasi (Kasali, 2015:19). Menurut Ruslan (2002 : 10), peran *PR* pada intinya salah satunya yaitu sebagai *communicator* atau penghubung antara organisasi atau lembaga yang diwakili dengan publiknya. Dari uraian tersebut dijelaskan *Public Relations* berperan sebagai perwakilan perusahaan dalam melakukan komunikasi dengan publik *internal* dan *eksternal*. Dari pernyataan di atas, terlihat jelas bahwa peran komunikasi dalam *Public Relations* sangat erat kaitannya. *Public relations* erat kaitannya dengan publik, karena fungsinya adalah menjadi jembatan komunikasi antara perusahaan dan publiknya.

Keterkaitan antara Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Pemecahan Masalah dalam Komunikasi

Pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Contohnya tujuan pengajaran, tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran yang digunakan guru/dosen sangat bervariasi, tergantung kebutuhan dan kesesuaian dengan materi yang diajarkan. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan (Pepkin, 2004:1). Ketika dihadapkan pada suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan untuk memecahkan masalah, untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Jika dikaitkan dengan pembelajaran *Public relations* di kelas, sangat banyak peran *Public relations* tersebut terhadap kemampuan komunikasi mahasiswa secara interpersonal maupun intrapersonal.

Dalam perkuliahan *Public relations* sering terjadi proses komunikasi antara sesama mahasiswa maupun dengan dosen. Namun, proses komunikasi tersebut sering tidak tersampaikan dengan baik sehingga menimbulkan masalah. Akhirnya, informasi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran/perkuliahan *Public relations* tidak tersampaikan dengan baik. Maka dari itu, perlu adanya model pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menganalisis dan melakukan pemecahan masalah terhadap proses komunikasi yang terjadi.

Jadi, dengan diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat melatih dan mengasah aspek kreativitas,berfikir analisis, melatih kemampuan pemecahan masalah mahasiswa secara holistik. Aspek-aspek kompetensi tersebut dapat dilatih dan diarahkan melalui kegiatan dalam melakukan diskusi melalui analisis pertanyaan dan analisis situasi seperti contoh kasus yang diberikan dosen kepada mahasiswa. Sehingga dari pertanyaan yang diberikan tersebut mampu membangkitkan, melatih kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam pembelajaran, serta mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas dan dapat berpengaruh terhadap kompetensi belajar mahasiswa.

C. METODE PENELITIAN

Waktu dan Tempat

Penelitian ini telah dilaksanakan bulan Juni-Juli pada Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan STIKes Dharma Landbouw Padang.

Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Dalam penelitian ini rancangan penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control-Group Posttest Only Design*.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tingkat 1 Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan STIKes Dharma Landbouw Padang yang terdiri dari 3 kelas yang terdaftar tahun 2018/2019 berjumlah 112 orang. Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti membutuhkan 2 kelas sebagai sampel. Penentuan sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel 60 orang yang terdiri dari 30 kelas B sebagai kelas eksperimen dan 30 kelas C sebagai kelas kontrol.

Variabel dan Data Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel penelitian yaitu sebagai berikut.

- Variabel bebas (X), variabel yang mempengaruhi variabel terikat yaitu penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan model pembelajaran langsung.
- Variabel terikat (Y), variabel yang mempengaruhi variabel bebas yaitu kompetensi pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi. Kompetensi ini diperoleh setelah mengikuti serangkaian tes hasil belajar terhadap pembelajaran yang dieksperimentasikan.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer, karena data langsung diperoleh dari sampel untuk melihat kompetensi pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi dalam pembelajaran setelah penelitian melalui tes. Sumber data penelitian adalah mahasiswa kelas B dan C untuk Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan STIKes Dharma Landbouw Padang yang merupakan sampel dalam penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes dan non tes. Pemberian tes dilakukan untuk mengukur kompetensi mahasiswa pada aspek kognitif mahasiswa. Tes ini diberikan diakhir pertemuan setiap satu kompetensi dasar. Soal tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda. Soal tes yang digunakan untuk kedua kelas sampel. Sedangkan alat ukur non tes terdiri dari lembar observasi yang diisi oleh observer untuk melihat aspek afektif dan aspek psikomotor mahasiswa selama pembelajaran berlangsung.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kompetensi Kognitif Mahasiswa

Berikut disajikan hasil post test kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa dalam Berkomunikasi

Statistika	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Ukuran Sampel	30	30
Rata-rata	73,2	61,2
Nilai Tertinggi	92	88
Nilai Terendah	64	40
Standar deviasi	8,672	10,1
Varians	75,2	102,79

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), menunjukkan kompetensi belajar kognitif siswa yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung yaitu pada kelas eksperimen 73,2 dan pada kelas kontrol 61,2. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis untuk kompetensi belajar kognitif mahasiswa yang dikemukakan dilakukan dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t pada kedua sampel, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data nilai tes akhir yang diperoleh dari kedua kelas sampel.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas ini mempunyai kriteria bahwa sampel berdistribusi normal apabila didapatkan hasil $L_0 < L_t$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji *chi kuadrat* pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Sampel

Kelas Sampel	N	L_0	L_t	Kriteria Pengujian	Keterangan
Kelas Eksperimen	30	0,0231	0,161	$L_0 < L_t$	Normal
Kelas Kontrol	30	0,0353	0,161		

Pada Tabel 2 terlihat bahwa kedua kelas sampel mempunyai nilai L_0 lebih kecil dari L_t , maka H_0 diterima. Dapat dilihat bahwa L_0 pada kelas eksperimen = 0,0231 lebih kecil $L_t = 0,161$ dan L_0 kelas kontrol = 0,0352 lebih kecil dari $L_t = 0,161$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kompetensi belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dimaksudkan untuk menguji homogenitas varians antar kelompok. Apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji F. Kriteria jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima. Lebih jelasnya lihat hasil perhitungan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas Kelas Sampel

Varian		α	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	0,05	0,732	1,85	Homogen
75,2	102,79				

Berdasarkan perhitungan diperoleh: varian hasil belajar terbesar pada kelas eksperimen sebesar 75,2 dan varian hasil belajar terkecil pada kelas kontrol 102,79. maka hasil uji F diperoleh $F = \text{varian hasil belajar terbesar} / \text{varian hasil belajar terkecil} = 75,2 / 102,79 = 0,732$. Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang = $30 - 1 = 29$ dan dk penyebut = $30 - 1 = 29$, diperoleh harga $F_{hitung} = 0,732$ dan F_{tabel} pada taraf nyata 0,05 dk 29 : 29 adalah 1,85. Ternyata $F_{hitung} < F_{tabel}$, sehingga kedua sampel memiliki data yang homogen. Dengan demikian H_0 diterima dalam taraf nyata 5%, maka dapat disimpulkan bahwa sampel mempunyai variansi yang homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Dari uji normalitas dan homogenitas didapat bahwa data kompetensi belajar kognitif kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, untuk itu pengujian hipotesis ini dilakukan dengan uji t. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih tinggi dari pada kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi mahasiswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbedaan Rata-rata Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa dalam Berkomunikasi

Kelas	N	Rata-Rata	t_{hitung}	dK	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	30	73,2	4,95	58	1,68	Hipotesis diterima
Kontrol	30	61,2				

Pada Tabel 4 diperoleh nilai t_{hitung} (4,95) lebih besar dari t_{tabel} (1,68) berarti H_0 ditolak atau terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan model pembelajaran langsung. perbedaannya adalah kemampuan pemecahan

masalah mahasiswa dalam berkomunikasi yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih tinggi dari pada kemampuan pemecahan masalah komunikasi mahasiswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi.

Hasil Kompetensi Afektif Mahasiswa

Data penelitian pada kompetensi afektif diperoleh melalui pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Data penelitian kompetensi afektif kedua kelas sampel disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Nilai Aspek Afektif Kelas Sampel

Kelas	Pertemuan Ke-			Rata-rata
	1	2	3	
Eksperimen	83,2	82,9	86,1	84,1
Kontrol	77,7	77,9	79,0	78,2

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata penilaian kompetensi afektif pada kelas eksperimen 84,1 dan kelas kontrol 78,2. Kelengkapan data dapat dilihat terlampir.

Hasil Kompetensi Psikomotor Mahasiswa

Data penelitian pada kompetensi psikomotor diperoleh melalui pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Data penelitian kompetensi psikomotor kedua sampel disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Nilai Aspek Psikomotor Kelas Sampel

Kelas	Pertemuan Ke-			Rata-rata
	1	2	3	
Eksperimen	68,3	74,2	83,3	75,3
Kontrol	63,3	62,5	61,7	62,5

Berdasarkan Tabel 6, rata-rata penilaian psikomotor pada kelas eksperimen 75,3 dan kelas kontrol 62,5. Kelengkapan data dapat dilihat terlampir.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi yang menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* lebih tinggi dari kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi yang menerapkan model pembelajaran langsung. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi pada matakuliah *public relation*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, adapun saran yang disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan apabila dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model pembelajaran yang digunakan.
2. Diharapkan kepada Dosen mata kuliah *Public Relation* di STIKes Dharma Ladnbouw Padang agar lebih kreatif lagi dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas, karena metode dan model pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arend, R. 2013. *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyono. 2009. *Penerapan Creative Problem Solving (CPS)*. FKIP. Universitas Negeri Semarang. Jurnal (Online). Diakses Tanggal 10 April 2018.
- Cheolil Lim, Kyungsun Park and Miyoung Hong. 2010. An Instructional Model with an Online Support System for Creative Problem Solving . *International Journal for Educational Media and Technology*. Diakses Tanggal 22 April 2019.
- Effendy, O.U. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fernando C. Sousa, Ileana P. Monteiro, Andre P. Walton and Joao Pissarra. 2014. *Adapting Creative Problem Solving to an Organizational Context: A Study of its Effectiveness with a Student Population*. Joernal International Number 14. Diakses Tanggal 22 April 2019.
- Hubeis, Musa, dkk. 2012. *Komunikasi Profesional, Seperangkat Pengembangan Diri*. Bogor: IPB Press.
- Kasali, R. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Kistner, Saskia; Rakoczy, Katrin; Otto, Barbara; Klieme, Eckhard; Büttner, Gerhard. 2015. Teaching learning strategies. The role of instructional context and teacher beliefs. *Journal for educational research online 7 (2015) 1, S. 176-197*. Diakses Tanggal 22 April 2019.
- Pepkin, K.L.2004. *Creative Problem Solving In Math*. Dalam N. Sriwati, G. Suhandana, dan N. Atmadja, e-Journal Program Pasca Sarjana Univ. Pendidikan Ganesha Prodi AP Vol.4 Tahun 2013 (hal 3). Singraja: Univ. Pendidikan Ganesha.
- Rawat, Deepti Ms. 2015. Importance Of Communication In Teaching Learning Process. *An International Peer Reviewed and Revered Scholarly* .
- Ruslan, Rosady. 2002. *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sagala, S. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Sumarto. 2016. *Komunikasi Dalam Kegiatan Public Relations*. Jurnal Informasi Kajian Ilmu Komunikasi Volume 46. Nomor 1. Juni 2016 (Online). Diakses Tanggal 10 April 2018.
- Syukur, A. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Konsep Saling Ketergantungan Dalam Ekosistem*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati, Cirebon. Diakses Tanggal 10 April 2018.
- Zulyadaini. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SMA*. Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Batanghari. Jurnal Ilmiah Dikdaya (Online). Diakses Tanggal 10 April 2018.