

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING***  
**TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 4**  
**SD NEGERI 1 KALIAWI TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Nyoman Putri Andayani<sup>1</sup>, Yulia Siska<sup>2</sup>, Ridho Agung Juwantara<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [nyomanputri002@gmail.com](mailto:nyomanputri002@gmail.com)<sup>1</sup>, [yuliasiska1985@gmail.com](mailto:yuliasiska1985@gmail.com)<sup>2</sup>, [ridhoaj57@gmail.com](mailto:ridhoaj57@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen berjenis *true experimental design*, karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi yang berjumlah 58 siswa, sampel terdiri dari kelas 4A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 29 orang dan 4B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 29 orang. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *chi kuadrat*, uji homogenitas dengan uji *fisher*. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji-*t*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis dengan hasil uji  $t = 2,65 > t_{tab}=2,00$ , sehingga  $H_0$  ditolak berarti  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, Hasil Belajar IPAS

**Abstract:** The aim of this research is to determine the influence of the creative problem solver learning model on the science and science learning outcomes of grade 4 students at SD Negeri 1 Kaliawi. The research method used is the true experimental design method, because this research design can control all external variables that influence the course of the experiment. The population in this study was all 4th grade students at SD Negeri 1 Kaliawi, totaling 58 students, the sample consisted of class 4A as the experimental class, totaling 29 people and 4B as the control class, totaling 29 people. The data analysis technique uses the normality test with the chi square test, the homogeneity test with the Fisher test. Followed by hypothesis testing with the t-test. Based on the results of the analysis and discussion of the research data, the results of the hypothesis test were obtained with test results  $t = 2.65 > t_{tab} = 2.00$ , so that  $H_0$  was rejected, meaning  $H_a$  was accepted, so it can be concluded that there is an influence of the creative problem solver learning model on the science learning outcomes of class students. 4 SD Negeri 1 Kaliawi.

**Keyword:** Creative Problem Solving Learning Model, Science Learning Outcomes

## **PENDAHULUAN**

Sebagai pengelola pembelajaran, seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang dinamis dan kondusif. Sebagai evaluator, guru diharapkan mampu mengevaluasi sejumlah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan serta memantau sampai dimana penguasaan materi yang telah disajikan. Idealnya dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru harus dapat melatih siswa untuk bertanya, mengamati,

menyelidiki, membaca, mencari, dan menemukan jawaban atas pertanyaan baik yang diajukan oleh guru maupun yang mereka ajukan sendiri.

Peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh terhadap semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan akan berdampak pada hasil belajarnya. Guru harus membuat suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan inovatif dalam pembelajaran apalagi pelajaran yang membutuhkan hafalan dan mencatat ataupun meringkas, salah satunya adalah

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Materi pembelajaran IPAS itu sendiri mendalami tentang kehidupan bersosial, dan bersosial itu amatlah penting bagi seluruh manusia yang kehidupannya saling membutuhkan atau membantu satu sama lainnya, oleh karena itu siswa harus memahami pembelajaran IPAS agar kehidupan siswa lebih terarah dalam memahami kajian-kajian ilmu sosial yang terkandung di dalamnya, sehingga pencapaian hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Seorang guru bukan hanya bertugas memberikan sejumlah informasi di depan kelas. Seorang guru berkewajiban merencanakan dan melakukan segala hal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian akan tercapai kondisi sinergis yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kualitas pembelajaran IPAS akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Tingkat keterlibatan siswa serta interaksi yang terjadi dalam pembelajaran untuk menciptakan tujuan yang telah diprogramkan tergantung kepada guru dalam merancang dan mengembangkan suatu sistem instruksional yang baik. Guru yang profesional akan selalu berusaha merancang serta menerapkan berbagai alternatif pendekatan dan pengelolaan kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Hasil belajar menjadi tujuan akhir dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Keberhasilan guru dalam proses belajar dapat dilihat dari tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa yang nampak pada perubahan sebagai aspek yang diharapkan. Proses pembelajaran di sekolah merupakan proses interaksi antara siswa dan guru maupun lingkungan, dengan harapan akan terjadi perubahan pada diri siswa. Perubahan pada diri siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang semestinya dalam proses diupayakan guru dengan pendekatan dan model yang

sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan dari tanggal 1–3 Agustus 2023 dan dengan banyak berdiskusi bersama guru kelas IV di SD Negeri 1 Kaliawi, dipaparkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV kurang menguasai materi pembelajaran IPAS. Kemampuan analisis siswa dalam pembelajaran IPAS dianggap masih kurang. Beberapa materi dalam pembelajaran IPAS yang sulit dimengerti dan sering menimbulkan pertanyaan dari siswa, sehingga menguras banyak waktu untuk menjelaskan ulang materi tersebut agar dapat dipahami dengan jelas oleh siswa. Sulitnya siswa dalam memahami materi tersebut tergambar dalam pencapaian hasil belajar yang diperoleh pada ulangan harian yang dilaksanakan, dimana masih terdapat banyak siswa yang hasil belajarnya tergolong rendah terkhusus dalam pelajaran IPAS.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dikarenakan beberapa faktor diantaranya permasalahan pertama adalah model pembelajaran yang kurang bervariasi. Selama ini proses pembelajaran cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode seperti ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa terbiasa hanya diberikan materi tanpa terlibat dalam mencari pengetahuannya sendiri. Permasalahan kedua, proses pembelajaran yang masih kurang menyenangkan dan sesuai dengan beragam gaya belajar siswa. Hanya beberapa siswa yang mampu terlibat aktif dan merespon pembelajaran. Sedangkan siswa lain menjadi kurang tertarik, tidak fokus dan lebih banyak mengobrol dengan temannya. Permasalahan ketiga, dalam kegiatan pembelajaran masih kurang melibatkan siswa untuk mempraktikkan dan mengaitkan teori yang sedang dipelajari dengan kehidupan sehari-harinya. Sehingga pembelajaran menjadi

membosankan, kurang bermakna dan materi pelajaran menjadi mudah dilupakan oleh siswa.

Penggunaan metode dan model seorang guru diharapkan memberikan kesenangan dan kepuasan terhadap siswa dalam mencapai tujuannya dalam penguasaan pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana menyenangkan salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Hasil belajar adalah suatu yang diperoleh dalam usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dalam pembelajara. Setelah melakukan usaha dan oleh setelah mengikuti pembelajaran, maka akan didapat penilaian atau hasil dari proses pendidikan. Hasil belajar dapat diartikan sejauh mana daya serap atau kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru dikelas (Utomo, 2019:29).

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Susanto (2016:5).

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Suprijono, 2015:65).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam 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, 2014:51).

Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) sebagai model untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurut Osborn, hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan keenam karakteristik tersebut. Dalam konteks pembelajaran, CPS juga melibatkan keenam tahap tersebut untuk dapat dilakukan oleh peserta didik. Guru dalam CPS bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Ia juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah (Huda, 2019:298).

Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pelajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Jadi dalam hal ini, ketika siswa dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan menghafalkandan berpikir tapi keterampilan pemecahan masalah memperluas proses berfikir (Utomo, 2019:26-27).

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai

kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi (Susanto, 2016:137).

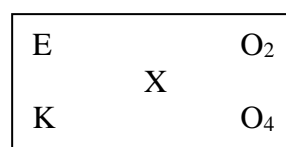
IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pendidikan IPS dijadikan nama sebagai pemisah antara Pendidikan IPS dengan Pendidikan IPA. Istilah pendidikan IPS sering dalam bahasa Inggris *social studies* dan berbeda dengan istilah yang digunakan di negara-negara lain seperti Inggris dan Amerika Serikat. Studi sosial di Australia secara eksplisit, *'environment'*. Istilah ini menunjuk pada sistem lingkungan, baik alam maupun manusia dan bagaimana sistem itu berinteraksi dalam kehidupan masyarakat yang beragam (Japar & Siska, 2019:11).

## METODE

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian *true experimental design*, karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *true experimental design* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun

sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random (Sugiyono, 2019:115).

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *posttest only control design*. Pemilihan desain ini karena pada penelitian ini ingin mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dan sebelum digunakan. Adapun pola dari *posttest only control design* dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Desain Penelitian**

Keterangan:

- E : Kelompok eksperimen yaitu kelas yang diperlakukan
- K : Kelas kontrol yaitu kelas yang tidak perlakukan
- X : Pemberian perlakuan berupa pembelajaran
- O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : Tes akhir untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah *treatment* dilakukan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kaliawi Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Hi. Agus Salim No. 109, Kec. Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a) Tes

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa setelah mempelajari materi. Peneliti akan menilai hasil belajar siswa dengan memberikan 25 soal pilihan ganda.

- b) Dokumentasi  
Dokumentasi adalah cara untuk mendapatkan data-data tentang keadaan sekolah, jumlah siswa dan lainnya sebelum diadakan tes yang berhubungan dengan penelitian.

### Uji Validitas Alat Ukur

Pengujian validitas instrumen dimaksudkan untuk mendapatkan alat ukur yang shahih dan terpercaya. Untuk mengetahui validitas soal digunakan nilai hasil soal yang disusun oleh peneliti. Dalam penelitian ini setiap butir item di uji validitasnya dengan rumus korelasi *product moment* dari Pearson dengan angka kasar. Jika nilai  $t$  dari perhitungan lebih besar dari nilai  $t$  tabel pada taraf signifikan 0,05 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka butir soal tersebut dikatakan valid.

### Uji Reliabilitas Alat ukur

Untuk menentukan reliabilitas alat ukur maka sebelumnya dilakukan uji coba menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Menyebarkan tes pada siswa diluar sampel penelitian
- Mengelompokan item tes ganjil genap Hasil yang diperoleh akan ditabulasikan dan diselesaikan dengan rumus *product moment*.
- Selanjutnya menentukan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* dalam Sugiyono (2019:187) sebagai berikut :

$$r_i = \frac{2(r_b)}{1 + r_b}$$

#### Keterangan :

$r_i$  = reliabilitas internal seluruh instrumen  
 $r_b$  = korelasi *product moment* antara belahan pertama dan kedua

## Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas Data

Hipotesis yang digunakan statistik data berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menguji kenormalan data dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

$H_o$  = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_a$  = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Untuk mencari  $O_i$  (frekuensi pengamatan) dan  $E_i$  (frekuensi yang diharapkan), dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menentukan rentang kelas interval
- Menentukan panjang kelas interval
- Menghitung frekuensi pengamatan
- Frekuensi yang diharapkan

Kriteria uji:

Tolak  $H_o$  jika  $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ , selain itu  $H_o$  diterima, dengan harga  $dk = (k-1)$  untuk taraf nyata 5%.

### 2. Uji Homogenitas Varians

Perumusan hipotesis:

$H_o: \sigma^2_1 = \sigma^2_2$  (kedua sampel memiliki varians yang sama)

$H_a: \sigma^2_1 \neq \sigma^2_2$  (kedua sampel memiliki varians yang berbeda)

Kriteria uji:

Tolak  $H_o$  jika:  $F_{hit} > F_{1/2 \alpha (v_1, v_2)}$  dengan  $v_1 = n_1 - 1$  dan  $v_2 = n_2 - 1$  dalam hal lain  $H_o$  diterima. Untuk selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk data-data yang berdistribusi normal (Sudjana, 2013:250).

### 3. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_o$  :  $\mu_1 = \mu_2$

(Tidak ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi tahun pelajaran 2023/2024)

$H_a$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$

(Ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi tahun pelajaran 2023/2024)

Kriteria uji :

Terima  $H_0$  jika  $t_{hit} < t_{(1-\alpha)}$ , selain itu  $H_0$  ditolak dimana  $t_{(1-\alpha)}$  = nilai t dari daftar distribusi student dengan derajat kebebasan  $(dk) = n_1 + n_2 - 2$  setelah taraf peluang  $(1-\alpha)$  (Sudjana, 2013:243).

sebanyak 3 kali pertemuan. Pemberian perlakuan (*treatment*) pada subjek penelitian dilakukan peneliti dengan mengikuti jadwal yang sudah direncanakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Penelitian

#### a. Tahap Persiapan

Pelaksanaan penelitian ini terbagi dalam 2 kelas belajar yang berbeda yaitu kelas eksperimen (kelas 4A) dan kelas kontrol (kelas 4B). Dalam melaksanakan penelitian ini, materi yang disusun sesuai yang direncanakan pada modul ajar yang telah disusun sebelumnya yakni membahas materi keragaman budaya dan kearifan lokal serta upaya pelestariannya. Adapun instrumen yang dijadikan sebagai evaluasi dalam penelitian ini adalah instrumen tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Adapun pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen adalah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dan pada kelas kontrol adalah dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

#### b. Tahap Pelaksanaan

##### 1) Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen (4A)

Pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen dilakukan di kelas 4A SD Negeri 1 Kaliawi dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pemberian perlakuan berupa model pembelajaran *creative problem solving* pada subjek penelitian dilakukan peneliti dengan mengikuti jadwal yang sudah direncanakan.

##### 2) Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Kontrol (4B)

Pelaksanaan penelitian di kelas kontrol dilakukan di kelas 4B SD Negeri 1 Kaliawi dilakukan

### Pengumpulan Data

Hasil belajar siswa yang didapat berdasarkan tes yang dilaksanakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel

Daftar Nilai Tes yang Diperoleh Siswa dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah Siswa	29	29
2	Rata-rata	72,59	65,52
3	Nilai Tertinggi	90	85
4	Nilai Terendah	50	45

Sumber : Pengolahan Data

### Analisis Data

#### Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis diperoleh  $\chi^2_{hit} = 3,85$  maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai  $Dk = 6 - 3 = 3$  dengan taraf signifikan  $(\alpha) 5\%$ .

Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$$\begin{aligned} \chi^2_{daf} &= \chi^2_{(1-0,05)(6-3)} \\ &= \chi^2_{(0,95)(3)} \\ &= 7,81 \end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$  ( $3,85 < 7,81$ ) sehingga  $H_0$  diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai dari  $\chi^2_{hit} = 2,81$  maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai  $Dk = 6 - 3 = 3$  dengan taraf signifikan  $(\alpha) 5\%$ .

Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$$\begin{aligned}\chi_{dof}^2 &= \chi_{(1-0,05)(6-3)}^2 &&= 2,00 \\ &= \chi_{(0,95)(6)}^2 \\ &= 7,81\end{aligned}$$

**Kriteria Uji:**

Dari perhitungan di atas didapat  $\chi_{hit}^2 < \chi_{dof}^2$  ( $2,81 < 7,81$ ) sehingga  $H_0$  diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas Varians**

Berdasarkan pengujian dua populasi yang telah terbukti berdistribusi normal langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas varians kedua sampel tersebut.

$$\text{Varians terbesar} = 129,74$$

$$\text{Varians terkecil} = 124,67$$

Maka:

$$F_{hit} = \frac{129,74}{124,67}$$

$$F_{hit} = 1,04$$

Untuk  $\alpha = 5\%$  dari tabel didapat:

$$F_{dof} = F_{(1-0,05)(29-1)(29-1)}$$

$$= F_{(0,95)(28)(28)}$$

$$F_{dof} = 1,87$$

Ternyata  $F_{hit} < F_{dof}$  untuk taraf signifikan 5% didapat  $1,04 < 1,87$ . Sehingga dapat disimpulkan kedua data mempunyai varians yang homogen.

**Pengujian Hipotesis**

Berdasarkan hasil yang didapat  $t = 2,65$  dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% maka:

Kriteria uji:

Terima  $H_0$  jika  $-t_{(1-1/2\alpha)} < t < t_{(1-1/2\alpha)}$

selain itu  $H_0$  ditolak  $-t_{(1-1/2\alpha)} =$  nilai  $t$  dari distribusi student peluang  $(1-1/2\alpha)$   $\alpha$  = taraf signifikan dan derajat kebebasan  $(dk) = n_1 + n_2 - 2$

Taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) didapat:

$$T_{tab} = t_{(1-1/2)(0,05)(29+29-2)}$$

$$= t_{(1-0,25)(56)}$$

$$= t_{(0,975)(56)}$$

Berdasarkan perhitungan di atas didapat  $t > t_{tab}$  ( $2,65 > 2,00$ ) sehingga  $H_a$  diterima yaitu ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi tahun pelajaran 2023/2024.

**Pembahasan**

Pada kelas eksperimen diajar menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Materi yang diajarkan tentang keragaman budaya dan kearifan lokal serta upaya pelestariannya. Soal yang diberikan setelah diajar menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* sebanyak 20 soal pilihan ganda. Penggunaan model pembelajaran CPS membuat siswa menjadi lebih aktif karena selama proses pembelajaran berlangsung siswa berperan sebagai pusat pembelajaran. Siswa banyak melakukan kegiatan mengemukakan pendapat, berdiskusi untuk mencari solusi dari proses pemecahan masalah, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Selain itu model pembelajaran CPS berpusat pada siswa sehingga siswa berperan penuh dalam proses pembelajaran dengan guru yang mampu menjadi fasilitator dalam membimbing lancarnya proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *creative problem solving* dapat membuat hasil belajar IPAS siswa jauh lebih baik dibanding pembelajaran konvensional.

Sementara kelas kontrol diajar menggunakan model pembelajaran konvensional yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Materi yang diajarkan juga sama tentang keragaman budaya dan kearifan lokal serta upaya pelestariannya. Soal yang diberikan setelah diajar

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 4 SD NEGERI 1 KALIAWI TAHUN PELAJARAN 2023/2024

menggunakan model pembelajaran konvensional sebanyak 20 soal pilihan ganda. Untuk kelas kontrol peneliti sendiri yang mengajar di sekolah dengan pembelajaran langsung yang diberikan oleh peneliti di sekolah tersebut. Pada pembelajaran ini, penjelasan materi pelajaran langsung disampaikan oleh guru. Pada pendekatan ini, guru lebih aktif sebagai pemberi pengetahuan kepada siswa, dan siswa hanya mendengarkan keterangan dari guru. Terlihat siswa lebih tertib memperhatikan penjelasan guru. Ketika diberikan kesempatan untuk bertanya, beberapa siswa juga bertanya kepada guru. Dalam pembelajaran di kelas kontrol ini, guru lebih mendominasi pembelajaran. Di akhir pembelajaran, guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran. Instrumen soal yang digunakan pada kelas kontrol sama dengan instrumen soal yang diberikan pada kelas eksperimen.

Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi. Dilihat dari rata-rata nilai tes akhir. Pada kelas eksperimen (4A) dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar IPAS diperoleh rata-rata tes 72,59 sedangkan kelas kontrol (IVB) dengan menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS diperoleh rata-rata tes 65,52. Berdasarkan hasil rata-rata tes bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* memiliki hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat dijelaskan bahwa pada proses belajar mengajar mata pelajaran IPAS di kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa

dan merangsang siswa untuk giat belajar. Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal serta upaya pelestariannya.

Berdasarkan uji statistik t pada data tes bahwa diperoleh  $H_0$  ditolak pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  atau 5% dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 29 + 29 - 2 = 56$ . Maka harga  $t(0,05;56)$ . Hasil uji hipotesis dengan uji  $t = 2,65$  dan  $t_{tab}(0,975;56) = 2,00$ , maka  $t > t_{tab}$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian nilai uji t dengan  $t_{tab}$  diperoleh yaitu  $2,65 > 2,00$ .

Penelitian ini mempunyai dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas berupa model pembelajaran *creative problem solving* (X), variabel terikat berupa hasil belajar IPAS (Y). Penggunaan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dilakukan pada kelas eksperimen (4A) yang jumlah siswa sebanyak 29 siswa, sedangkan kelas kontrol (4B) yang berjumlah siswa sebanyak 29 siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan pembagian yakni 2 kali pertemuan dalam penjelasan materi keragaman budaya dan kearifan lokal serta upaya pelestariannya sementara 1 pertemuan lagi difokuskan untuk mengerjakan soal tes.

Hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus *chi kuadrat* kelas eksperimen diperoleh  $\chi^2_{hit} = 3,85$  dimana taraf signifikan 5% didapat  $\chi^2_{daf} = 7,81$  dan pada kelas kontrol diperoleh  $\chi^2_{hit} = 2,81$  dimana taraf signifikan 5% didapat  $\chi^2_{daf} = 7,81$ . Berdasarkan kriteria uji, terima  $H_0$  karena  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel

baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Kemudian pada uji homogenitas nilai tes siswa diperoleh  $F_{hit} = 1,04$  untuk taraf signifikan 5% didapat  $F_{daf} = 1,87$ . Ternyata  $F_{hit} < F_{daf}$  untuk taraf signifikan 5% didapat  $1,04 < 1,87$ . Sehingga dapat disimpulkan kedua data mempunyai varians yang homogen. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dengan kata lain varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Hal ini dapat ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi tahun pelajaran 2023/2024.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan, maka diperoleh perhitungan  $t = 2,65$  dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) didapat  $t_{tab} = 2,00$ . Sehingga  $t > t_{tab}$  berarti hipotesis  $H_0$  ditolak, berarti  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi tahun pelajaran 2023/2024. Selanjutnya, rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solving* lebih tinggi (72,59) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional (65,52).

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dewi, Ni Made Rosita. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD*

*Gugus XI Kecamatan Buleleng*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Huda, Miftahul. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Japar, Muhammad & Yulia Siska. (2019). *Buku Ajar Konsep IPS di SD/MI*. Bandar Lampung: AURA.

Rusmalasari, Ni Kadek Eva. (2020). *Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar IPS*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran. JP2, Vol. 3 No. 3, Tahun 2020, pp. 397-406.

Sudjana. (2013). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Triyati. (2019). *Pengaruh Pembelajaran CPS (Creative Problem Solving) Dengan "Media Keranjang Hamtaro" Terhadap Hasil Belajar IPS*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.

Utomo, Dzhul Aqilah. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran CPS (Creative Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di MIS Istiqomah Desa Sampali Kec. Percut Sei Tuan kab. Deli serdang T. A 2018/2019*. Medan : UIN Sumatera Utara.

Wardani, K. S. K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil*

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 4 SD NEGERI 1 KALIAWI  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

---

*Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan,  
Matematika dan Sains. Edumatsains  
5 (1) (2020) 9-18.