

ABSTRAK

Intan Fortuna. 2021. Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang Kubus dan Balok serta Hubungan Pangkat Tiga dengan Akar Pangkat Tiga Kelas V SDN Gugus 1 Pauh Kota Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena belum digunakannya model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga kelas V SDN Gugus 1 Pauh Kota Padang. Penelitian ini dilakukan di kelas V pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif menggunakan jenis eksperimen dengan desain penelitian *quasi eksperimen design* bentuk *nonequivalent group design*. Pengambilan data sampel dilakukan dengan teknik *Probability Sampling* dengan jenis *simple random sampling*, populasi terdiri dari semua Sekolah Dasar yang berada pada Gugus I Kecamatan Pauh, yang terpilih menjadi sampel adalah SDN 12 Pisang dan SDN 08 Pisang. Kelas VA SDN 12 Pisang sebagai kelas eksperimen dan Kelas V SDN 08 Pisang sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif dengan jenis pilihan ganda.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 82,57 dengan standar deviasi yaitu 12,48 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 71,54 dengan standar deviasi yaitu 14,35. Berdasarkan perhitungan uji-t (*t-test*) diperoleh t_{hitung} 3,08 sedangkan t_{tabel} pada taraf kepercayaan α 0,05 adalah 2,005 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga kelas V SDN Gugus 1 Pauh Kota Padang.

Kata Kunci : *Creative Problem Solving*, Hasil Belajar.