

**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
TERPADU DI KELAS III  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Dijukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**TIA SAFITRI**

**NIM.16129118**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2020**

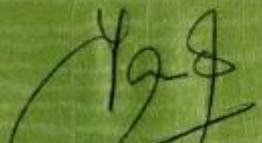
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
TERPADU DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nama : Tia Safitri  
NIM/BP : 16129118/2016  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang , November 2020

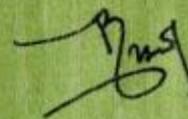
Mengetahui  
Ketua jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd

NIP.19601202 198803 2 001

Disetujui,  
Pembimbing



Dr. Risda Amini, M.P

NIP.19630831 198903 2 003

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar  
Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III  
Sekolah Dasar

Nama : Tia Safitri

Nim : 16129118

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

**Tim Penguji**

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Risda Amini, M.P	(.....)
2. Anggota : Dra. Reinita, M.Pd	(.....)
3. Anggota : Yarisda Ningsih S.Pd, M.Pd	(.....)

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tia Safitri  
Nim : 16129118  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Bukittinggi , November 2020



Saya yang menyatakan,

Tia Safitri

NIM.16129118

## ABSTRAK

**Tia Safitri, 2020: Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran belum menggunakan model yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan sehingga pembelajaran menjadi satu arah, selain itu pembelajaran yang dilakukan belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah, dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *creative problem solving* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen berbentuk *Quasi Experimental Type Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Kelas IIIB SDN 03 Batu Balang sebagai kelompok eksperimen dan kelas IIIA SDN 03 Batu Balang sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu tes esai. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji-t (*t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *creative problem solving* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t (*t-test*) dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} = 3,34404 > t_{tabel} = 2,02439$ . Hasil belajar tematik terpadu yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol, ditunjukkan dari *mean* kelompok kontrol = 69,1 dan *mean* yang diperoleh kelompok eksperimen = 83,3.

**Kata Kunci :** Model *Creative Problem Solving*, Hasil Belajar, Tematik Terpadu.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamiin. Segala puji beserta syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti dan shalawat beriring salam dihanturkan kepada nabi besar yakni Nabi Muhammad SAW sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar”**. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (PGSD FIP UNP).

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra.Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang memberikan izin peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku Koordinator UPP IV Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik demi terwujudnya skripsi ini.
3. Ibu Dr.Risda Amini, M.P sebagai pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan wawasan keilmuan yang membuka cakrawala, semangat, kritik dan saran berharga demi penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra Reinita, M.Pd selaku penguji 1, Ibu Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd selaku penguji 2 yang telah banyak memberi saran dan kritikan dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Hendry, S.Pd selaku Kepala SDN 03 Batu Balang yang telah memberikan izin dan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian. Ibu Neni Gusni, S.Pd , selaku guru kelas IIIB SDN 03 Batu Balang dan ibu

Ratnawilis, S.Pd selaku guru kelas IIIA SDN 03 Batu Balang , beserta seluruh staf pengajar dan TU yang telah menerima peneliti dengan tangan terbuka untuk melaksanakan penelitian.

6. Penghargaan tak terhingga kepada keluarga tercinta , Irsan (Ayah) , Erni Wati (Ibu), Mesi Maisarah (adik) yang sangat ikhlas dengan cinta dan kasih sayang untuk memberikan seluruh dukungannya serta do'a terbaik yang di munajatkan kepada Allah SWT.
7. Semua pihak yang telah membantu memberikan kemudahan selama peneliti menempuh pendidikan dan penyelesaian skripsi ini.

Kepada pihak yang terlibat di atas, peneliti ucapkan terimakasih dan semoga apa yang telah dilakukan dan diberikan menjadi amal jariyah. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari semua pembaca.

**Bukittinggi, November 2020**

**Peneliti**

**Tia Safitri**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Asumsi Penelitian.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Pengertian model pembelajaran .....	8
2. Model <i>creative problem solving</i> .....	9
a. Pengertian Model <i>creative problem solving</i> .....	9
b. Tujuan Model <i>creative problem solving</i> .....	11
c. Langkah-Langkah CPS .....	11
d. Kelebihan Model CPS .....	14
3. Hasil Belajar .....	15
4. Pembelajaran Tematik terpadu .....	18
5. Pembelajaran Konvensional .....	21
B. Penelitian Yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berpikir .....	26
D. Hipotesis Penelitian .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
1. Desain Penelitian.....	29
2. Variabel Penelitian .....	30
B. Populasi dan Sampel.....	31
1. Populasi .....	31
2. Sampel .....	32
C. Instrumen dan Pengembangannya .....	35
1. Instrumen Penelitian.....	35

2. Pengujian Instrumen.....	36
a. Validitas .....	36
b. Reliabilitas.....	38
c. Daya Pembeda Soal .....	40
d. Taraf Kesukaran Soal.....	42
D. Pengumpulan Data.....	44
1. Teknik Pengumpulan Data.....	44
2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44
a. Tempat Penelitian .....	44
b. Waktu Penelitian.....	45
E. Teknik Analisis Data .....	45
1. Uji Normalitas.....	46
2. Uji Homogenitas .....	47
3. Uji Hipotesis .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Hasil Penelitian .....	50
1. Deskripsi Data Instrumen Penelitian.....	50
2. Deskripsi Data Penelitian .....	51
a. Deskripsi Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	51
b. Deskripsi Data Posttet Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	55
3. Analisis Data.....	60
a. Uji Normalitas .....	60
b. Uji Homogenitas .....	61
c. Pengujian Hipotesis.....	61
B. Pembahasan.....	63
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>
A. Simpulan .....	68
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	30
Tabel 2. Populasi Sekolah Dasar Gugus II kec. Harau.....	32
Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Populasi .....	34
Tabel 4. Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen .....	37
Tabel 5. Hasil Validitas .....	38
Tabel 6. Kriteria Indeks Reliabilitas .....	40
Tabel 7. Klasifikasi Daya Beda .....	41
Tabel 8. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	42
Tabel 9. Perhitungan Indeks Kesukaran.....	43
Tabel 10. Waktu Penelitian .....	45
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Pretest Eksperimen Dan Kontrol .....	53
Tabel 12. Data Statistik Hasil Penelitian Pretest .....	55
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Posttest Eksperimen Dan Kontrol.....	57
Tabel 14. Data Statistik Hasil Posttest .....	59
Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	60
Tabel 16. Rangkuman Hasil uji Homogenitas .....	61
Tabel 17. Uji Hipotesis Hasil dengan Uji-t .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai Pretest .....	64
Gambar 3. Diagram Perbandingan Nilai Posttest .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Menentukan Sampel Penelitian .....	72
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar .....	77
Lampiran 3 Soal Uji Coba .....	81
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar .....	84
Lampiran 5 Distribusi Nilai Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar .....	85
Lampiran 6 Jawaban Peserta Didik Hasil Uji Coba .....	86
Lampiran 7 Perhitungan Validasi Nilai Soal Uji Coba .....	90
Lampiran 8 Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba .....	91
Lampiran 9 Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba .....	92
Lampiran 10 Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba .....	93
Lampiran 11 Rekapitulasi Analisis Uji Coba .....	94
Lampiran 12 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar .....	95
Lampiran 13 Soal Tes Hasil Belajar .....	99
Lampiran 14 Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	102
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	103
Lampiran 16 Rangkuman Nilai <i>Pretest</i> .....	181
Lampiran 17 Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik .....	182
Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol .....	186
Lampiran 19 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen .....	187
Lampiran 20 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....	188
Lampiran 21 Rangkuman Nilai <i>Posttest</i> .....	189
Lampiran 22 Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	190
Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> Kontrol .....	194
Lampiran 24 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Eksperimen .....	195
Lampiran 25 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> .....	196
Lampiran 26 Uji Hipotesis .....	197
Lampiran 27 Tabel L .....	198
Lampiran 28 Tabel T .....	199
Lampiran 29 Dokumentasi Pembelajaran CPS .....	200
Lampiran 30 Balasan Penelitian .....	203
Lampiran 31 Balasan Uji Coba .....	204
Lampiran 32 Surat Validasi .....	205

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran merupakan suatu hubungan timbal balik yang terjadi antara peserta didik dengan guru. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya seorang guru untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar, sehubungan dengan hal tersebut pemilihan sebuah model pembelajaran merupakan bagian penting dalam merencanakan atau mendesain pembelajaran agar interaksi antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan sumber belajarnya mendapatkan hasil yang lebih baik. Pembelajaran yang dilakukan guru hendaknya mampu melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga ilmu yang didapatnya lebih bermakna.

*“The learning of science is generally conventional. Students listen to teacher’s lecture and take notes in their notebook. The lecture and notes make the students passive; they start to think that science is a difficult thing to learn actively”* (Usmeldi, et al, 2019:8). Pendapat tersebut diartikan bahwa pembelajaran umumnya bersifat konvensional. peserta didik mendengarkan guru berceramah dan mencatat dalam buku catatan mereka. Belajar dan mencatat membuat peserta didik pasif; mereka mulai berpikir bahwa ilmu pengetahuan adalah hal yang sulit untuk belajar secara aktif. Belajar bukan hanya sekedar menghafal. Guru harus terampil menciptakan suasana agar peserta didik dapat merasa tertantang untuk melangkah lebih dari aspek apa yang dapat diberi nilai. Pada saat peserta didik merasa dirinya tertantang, saat

itulah guru harus menyadari bahwa mengajar bukan hanya berbicara, akan tetapi ada banyak cara dan model dalam mengajar. Jadi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran ditentukan oleh bagaimana kemampuan guru dalam memilih, merancang dan menggunakan suatu model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau langkah-langkah sistematis terkait kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Model yang dipilih haruslah sesuai dengan materi pelajaran yang akan di sampaikan, karena dengan pemilihan model yang tepat akan membantu peserta didik dan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut Rahman (2015: 68) model *creative problem solving* merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada kreativitas sebagai kemampuan dasar peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Proses pembelajaran yang menggunakan model *CPS* dapat menjadikan peserta didik memiliki peran aktif untuk mengembangkan kreativitas berfikirnya melalui tahapan – tahapan yang sistematis sehingga pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik. Melalui model pembelajaran ini siswa memiliki ruang yang lebih mengaktifkan diri secara bebas dan terarah dalam menemukan konsep - konsep yang dipelajari.

Tahapan pembelajaran *creative problem solving* diawali dengan mengonstruksikan pemahaman (*understanding the challenge*) terkait permasalahan yang dihadapi melalui eksplorasi untuk mendapatkan informasi secara menyeluruh. Berdasarkan informasi yang telah diperoleh sebelumnya selanjutnya menyusun kerangka permasalahan (*frame the problem*).

Selanjutnya dari kerangka permasalahan kemudian dibangkitkan ide-ide kreatif (*generating ideas*) sebagai upaya dalam menentukan langkah-langkah pemecahan permasalahan (*developing solution*). Dalam penerapan model CPS guru bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif, selain itu materi dan topik diskusi yang dapat memancing peserta didik untuk berpikir saat memecahkan masalah ( Eriyanti, 2018: 1549).

Model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* akan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena peserta didik yang mencari tahu sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dijumpai, melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis dalam memecahkan permasalahan, kegiatan pembelajaran lebih menarik karena tidak terikat di dalam kelas, interaksi antar peserta didik lebih banyak karena hampir setiap langkah pemecahan masalah didiskusikan secara berkelompok dan peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya ke dalam situasi yang nyata.

Kelebihan model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* menurut Huda (2014: 320) yaitu sebagai berikut: 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan; 2) Membuat siswa aktif dalam pembelajaran; 3) Mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah-arah penyelesaiannya; 4) Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Gugus II Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota diantaranya SDN 01 Batu Balang, SDN 02 Batu Balang, dan SDN 03 Batu Balang, pada tanggal 4 Agustus sampai 10 Agustus 2020, peneliti menemukan beberapa permasalahan. Pembelajaran belum menggunakan model yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan sehingga pembelajaran menjadi satu arah. Selanjutnya pembelajaran yang dilakukan belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah, sehingga menyebabkan lemahnya proses pembelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, hal ini disebabkan karena peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran dengan baik, sehingga peserta didik kurang memahami pelajaran. Pada saat kegiatan belajar kelompok terlihat sebagian besar peserta didik bekerja secara individual bahkan terlihat hanya beberapa orang saja yang bekerja dalam kelompoknya sedangkan anggota kelompok yang lain hanya diam dan bermain saja. Selain itu pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada buku, hal ini dikarenakan kurangnya alokasi waktu pada pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Creative Problem solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa permasalahan dapat diidentifikasi antara lain :

1. Pembelajaran belum menggunakan model yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan sehingga pembelajaran menjadi satu arah.
2. Pembelajaran yang dilakukan belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah.
3. Dalam proses pembelajaran sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, hal ini disebabkan karena peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran dengan baik, sehingga peserta didik kurang memahami pelajaran.
4. Kurangnya alokasi waktu pada pembelajaran menyebabkan materi pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik pada peserta didik.
5. Guru belum pernah menggunakan model *creative problem solving*.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, peneliti membatasi masalah penelitian pada “ Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SDN Gugus II Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Model *Creative Problem*

*Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SDN Gugus II Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota?"

#### **E. Asumsi Penelitian**

Model *creative problem solving* diasumsikan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, karena proses pembelajaran *creative problem solving* akan membentuk peserta didik yang aktif dan kreatif.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SDN Gugus II Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota".

#### **G. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk membuktikan adanya "Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SDN Gugus II Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota". Sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan teoritis dalam peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

### b. Guru

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para guru dalam mendidik dan membina peserta didik untuk menggunakan model *creative problem solving* sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

### c. Kepala Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman di dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah dasar yang dipimpinnya.

### d. Peneliti lain

Sebagai acuan untuk melakukan penelitian mengenai model *creative problem solving*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Terlaksananya pembelajaran yang kondusif dapat didukung oleh ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan. Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dipersiapkan oleh guru dan dijadikan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Istarani (2012:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Taufik (2011:1) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu”.

Berdasarkan definisi mengenai model pembelajaran maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rangkaian penyajian materi yang dijadikan pedoman dalam merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

## **2. Model *Creative Problem Solving***

### **a. Pengertian Model *Creative Problem Solving***

Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Model pembelajaran *creative problem solving* merupakan variasi dari pembelajaran pemecahan masalah. Menurut Osborn (dalam Huda, 2014: 298) mengemukakan bahwa *creative problem solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurut Aris Shoimin (2016 : 56) menyatakan bahwa, model *creative problem solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Jadi pembelajaran CPS merupakan pembelajaran berbasis masalah yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa.

Guru dalam model *creative problem solving* (CPS) bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif yang dilakukan oleh peserta didik. Guru menyediakan materi pelajaran

atau topik diskusi yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Melalui berpikir kreatif peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, namun peserta didik juga berusaha mencari tahu pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran.

*“CPS learning model is a model of learning that focus on teaching and problem solving skills, followed by strengthening skills. When students faced questions, students they can perform problem-solving skills to select and develop a response, not only by rote without thinking, problem-solving skills broaden the thinking process”* (Pujiadi, et al, 2015:611). Pendapat ini diartikan bahwa model pembelajaran CPS adalah model pembelajaran yang fokus pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, diikuti dengan penguatan keterampilan . Ketika peserta didik menghadapi pertanyaan, peserta didik dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan respon, tidak hanya dengan menghafal tanpa berfikir, keterampilan pemecahan masalah memperluas proses berpikir.

Pembelajaran dengan model *creative problem solving* membiasakan peserta didik untuk mengembangkan proses berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah dengan langkah-langkah yang terstruktur, sehingga peserta didik lebih memahami konsep serta mampu mengkomunikasikan pemikirannya.

**b. Tujuan Model *Creative Problem Solving***

Tujuan model CPS dalam pembelajaran tematik antara lain agar peserta didik terlatih untuk bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jenius dan efektif. Menurut (Shoimin 2016 : 56-57) tujuan dari model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah :

(1) siswa akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam CPS. (2) siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah. (3) siswa mampu mengevaluasi dan menyeleksi kem siswa ungsinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada. (4) siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal. (5) siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah. (6) siswa mampu mengartikulasikan bagaimana CPS dapatdigunakan dalam berbagai bidang/situasi.

**c. Prosedur Atau Langkah-Langkah *Creative Problem Solving***

Model *creative problem solving* mempunyai beberapa prosedur atau langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut ini adalah prosedur atau langkah-langkah model *creative problem solving* menurut Osborn (dalam Huda, 2014: 298) yaitu sebagai berikut:

(a) *Objective Finding*, Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan mem*brainstroming* sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka.

(b) *Fact Finding*, Siswa mem*brainstroming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut.

(c) *Problem Finding*, Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar siswa bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

(d) *Idea Finding*, Gagasan-gagasan siswa didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan.

(e) *Solution Finding* Gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama sehingga menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan.

(f) *Acceptance Finding* Siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

Sedangkan menurut Shoimin (2016 :57) mengatakan langkah-langkah model pembelajaran *creative problem solving* yaitu:

(1) klarifikasi masalah, klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan. (2) pengungkapan pendapat, pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah. (3) evaluasi dan pemilihan, pada tahap ini setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah. (4) implementasi, pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Dari penjelasan langkah-langkah model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* di atas, peserta didik dilatih untuk dapat berpikir sistematis dan logis, berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan, mengkomunikasikan berbagai ide, dan melatih peserta didik untuk saling berinteraksi satu sama lain melalui kegiatan kelompok. Dari dua pendapat ahli tentang langkah pembelajaran CPS maka penulis lebih memahami langkah pembelajaran CPS menurut Shoimin, karena peneliti lebih memahami langkah-langkah CPS menurut Shoimin.

**d. Kelebihan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)**

Setiap model maupun metode pembelajaran tetap mempunyai kelebihan maupun kekurangan. Begitu juga dengan model pembelajaran *creative problem solving (CPS)*. Kelebihan model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* menurut Huda (2014: 320) yaitu sebagai berikut:

- a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
- b. Membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- c. Mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah-arrah penyelesaiannya.
- d. Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru.

Menurut Shoimin (2016:57) model pembelajaran CPS mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan model pembelajaran CPS diantaranya:

- 1) melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan,
- 2) berpikir dan bertindak kreatif,

- 3) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis,
- 4) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan,
- 5) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, merangsang kemajuan perkembangan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan cepat

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* yaitu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena peserta didik yang mencari tahu sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dijumpai, melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis dalam memecahkan permasalahan, kegiatan pembelajaran lebih menarik karena tidak terikat di dalam kelas, interaksi antar peserta didik lebih banyak karena hampir setiap langkah pemecahan masalah didiskusikan secara berkelompok dan peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya ke dalam situasi yang nyata.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, karena keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar adalah kemampuan yang

didapatkan peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan suatu pengukuran, dan hasilnya dapat diketahui setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2013:5) bahwa “hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik menyangkut aspek pengetahuan, sikap, keterampilan sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Pendapat lain juga dipaparkan oleh Rusman (2015:67) menyatakan “hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotorik ”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar baik menyangkut aspek pengetahuan, sikap, keterampilan sebagai hasil dari kegiatan belajar.

#### **b. Jenis-jenis Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Pada kurikulum 2013 mengedepankan penilaian autentik, sehingga hasil belajar pun juga autentik bukan hanya berdasarkan hasil akhir saja. Hasil belajar meliputi pemahaman konsep, keterampilan proses, dan aspek sikap, hal ini seperti dijelaskan oleh Susanto (2016:6-11), yaitu:

### 1) Aspek sikap

Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan suatu teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya. Sikap merujuk pada suatu perbuatan, tindakan seseorang atau perilaku. Dalam hubungannya dengan hasil belajar, sikap ini lebih diarahkan sebagai pemahaman konsep.

### 2) Pemahaman konsep

Pada aspek pemahaman konsep ini peserta didik dinilai dari segi kemampuannya dalam seberapa besar peserta didik dapat menerima, memahami dan menyerap pembelajaran yang telah dipelajari. Atau menilai sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa saja informasi yang ia baca, yang dilihat, yang dia alami, atau yang telah ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk untuk mengetahui sejauh mana tujuan instruksional (pembelajaran) telah tercapai. Evaluasi produk dapat dilakukan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik tes lisan maupun tulisan.

### 3) Keterampilan proses

Keterampilan proses adalah keseluruhan keterampilan yang terarah (baik dalam aspek pemahaman konsep maupun aspek keterampilan proses) yang digunakan untuk menemukan suatu konsep atau teori untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan suatu penyangkalan terhadap suatu penemuan. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa keterampilan digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip dan teori.

## **4. Pembelajaran Tematik Terpadu**

### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dalam kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar kelas I sampai VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang pembelajaran tematik terpadu. Rusman (2015:139) mengemukakan bahwa “pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang dikemas dalam tema-tema yang berisikan muatan beberapa mata pembelajaran yang diintegrasikan atau dipadukan”. Kemudian Majid (2014:80) berpendapat

bahwa “pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menemukan dan menggali konsep serta prinsip-prinsip keilmuan yang bermakna, holistik dan otentik, baik secara individu maupun secara kelompok”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran yang membantu peserta didik dalam menemukan dan menggali konsep-konsep keilmuan dan memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu**

Tujuan pembelajaran tematik terpadu yang terdapat dalam pengertiannya yaitu memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Majid (2014:80) menyatakan “pembelajaran tematik adalah pembelajaran untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid”. Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik terpadu peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkannya dengan konsep lain.

Rusman (2015:145) mengemukakan tujuan pembelajaran tematik terpadu yaitu sebagai berikut :

1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu, 2) mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama, 3) memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, 4) mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu bertujuan mengaitkan beberapa konsep atau materi dengan pengalaman nyata atau langsung sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

### **c. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yang membedakannya dengan pembelajaran lain. Rusman (2015:147) mengemukakan karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu:

1) berpusat pada siswa, 2) memberikan pengalaman langsung pada anak, 3) pemisahan mata mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran, 5) bersifat luwes/fleksibel, 6) hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan

kebutuhan siswa, 7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Sedangkan menurut Tim Pengembang PGSD dalam Majid (2014:90) karakteristik pembelajaran tematik yaitu :

1) Holistik, suatu gejala atau peristiwa yang dikaji dari berbagai bidang studi sekaligus, 2) bermakna, memberikan dampak yang bermakna dari materi yang dipelajari, 3) otentik, memahami secara langsung konsep dan prinsip yang akan dipelajari, 4) aktif, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa yang memberikan pengalaman langsung dan menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna.

## **5. Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jadi pada umumnya penyampaian pelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Dalam pembelajaran ini peserta didik sekaligus mengerjakan dua kegiatan yaitu mendengarkan dan mencatat.

Pembelajaran konvensional lebih dikenal dengan metode ceramah. Menurut Djamarah (2010) , metode ceramah adalah metode yang paling lama digunakan sejak dahulu sebagai komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam metode ceramah, guru menerangkan pelajaran dengan komunikasi lisan, siswa menyimak apa yang diajarkan oleh guru, lalu guru memberikan siswa kesempatan menulis apa yang diajarkan lalu guru memberikan tugas kepada siswa. Pembelajaran konvensional berupa pembelajaran ceramah merupakan metode yang paling sering dan paling lama yang masih mendominasi proses pembelajaran pada hampir seluruh lembaga pendidikan. Pendekatan ini memang sangat mudah dilaksanakan dan sangat efisien untuk mentransfer informasi, namun kelebihan ini sekaligus merupakan titik kelemahan.

Berikut ini langkah- langkah metode ceramah menurut Sudjana (2014:77-78) adalah sebagai berikut:

(a) tahap persiapan, artinya tahap guru untuk menciptakan kondisi belajar yang baik sebelum mengajar dimulai, (b) tahap penyajian, artinya tiap guru menyampaikan bahan ceramah, (c) tahap asosiasi (komparasi), artinya memberi kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan dan membandingkan bahan ceramah yang telah diterimanya. Untuk itu, pada tahap ini diberikan/ disediakan tanya jawab dan diskusi, (d) tahap generalisasi atau kesimpulan. Pada

tahap ini kelas menyimpulkan hasil ceramah, umumnya siswa mencatat bahan yang telah diceramahkan.

Menurut Nasution (dalam Zulyadaini 2016:155) pembelajaran model konvensional memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Bahan pelajaran disajikan kepada kelompok, kepada kelas sebagai keseluruhan tanpa memperhatikan murid-murid secara individual. Pelajaran diberikan pada jam-jam tertentu menurut jadwal,
- b) Bahan pelajaran kebanyakan berbentuk ceramah, tugas tertulis dan media lain menurut pertimbangan guru,
- c) Berorientasi pada kegiatan guru dengan mengutamakan proses mengajar,
- d) Murid-murid kebanyakan bersikap “pasif”, karena terutama harus mendengarkan uraian guru,
- e) Murid semuanya harus belajar menurut kecepatan yang kebanyakan ditentukan oleh kecepatan guru mengajar,
- f) Penguatan biasanya baru diberikan setelah diadakannya ulangan atau ujian,
- g) Keberhasilan belajar kebanyakan dinilai oleh guru secara subyektif,
- h) Diharapkan bahwa hanya sebagian kecil saja akan menguasai bahan pelajaran sepenuhnya, sebagian lagi akan menguasainya untuk sebagian saja dan ada lagi yang akan gagal,
- i) Pengajar terutama berfungsi sebagai penyebar atau penyalur pengetahuan,
- j) Siswa biasanya menempuh beberapa test atau ulangan mengenai bahan yang telah dipelajari dan

berdasarkan beberapa angka itu ditentukan angka rapornya untuk semester itu.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode ceramah sehingga peserta didik hanya sebagai penerima informasi secara pasif dengan menerima, mencatat dan menghafal pelajaran.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fuad (2015) yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* didukung media benda konkrit terhadap kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN Kenep kabupaten Nganjuk". Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa dalam *pretest* adalah 65.71, dan setelah dilakukan pembelajaran dengan model *creative problem solving* didapatkan nilai rata-rata *posttest* adalah 80. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *creative problem solving* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan Huzayfah (2017) dengan judul " Pengaruh model *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika sekolah dasar". Hal ini dapat dibuktikan dengan siswa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata hasil belajar 77,64, sedangkan untuk kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar

71,21. Dengan demikian terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Penelitian yang dilakukan Amiroti (2018) dengan judul “ pengaruh model *creative problem solving* (CPS) didukung media konkrit terhadap kemampuan mendeskripsikan proses pembentukan tanah karena pelapukan pada siswa kelas V SDN Kedungwaru kecamatan kedungwaru kabupaten Tulung Agung”. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa masih dibawah KBM yaitu 70,89. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model CPS diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 79,83. Hal ini menunjukkan ada pengaruh model *creative problem solving* (CPS) didukung media konkrit terhadap kemampuan mendeskripsikan proses pembentukan tanah karena pelapukan pada siswa kelas V SDN Kedungwaru kecamatan kedungwaru kabupaten Tulung Agung”
4. Penelitian yang dilakukan Eriyanti (2018) dengan judul”pengaruh model CPS terhadap kemampuan berpikir kritis pembelajaran ipa kelas IV SDN Kemuning Sidoarjo”. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest*, dimana pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* 70,32 sedangkan untuk rata-rata *posttest* 86,93. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 65,67 dan rata-rata *posttest* dengan nilai 76,83. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah alur pikiran peneliti yang dituangkan secara ringkas dan jelas berdasarkan kajian teori tentang permasalahan atau variabel penelitiannya. Kerangka berfikir merupakan kerangka pelaksanaan penelitian, sehingga peneliti lebih mudah melaksanakan penelitian ini.

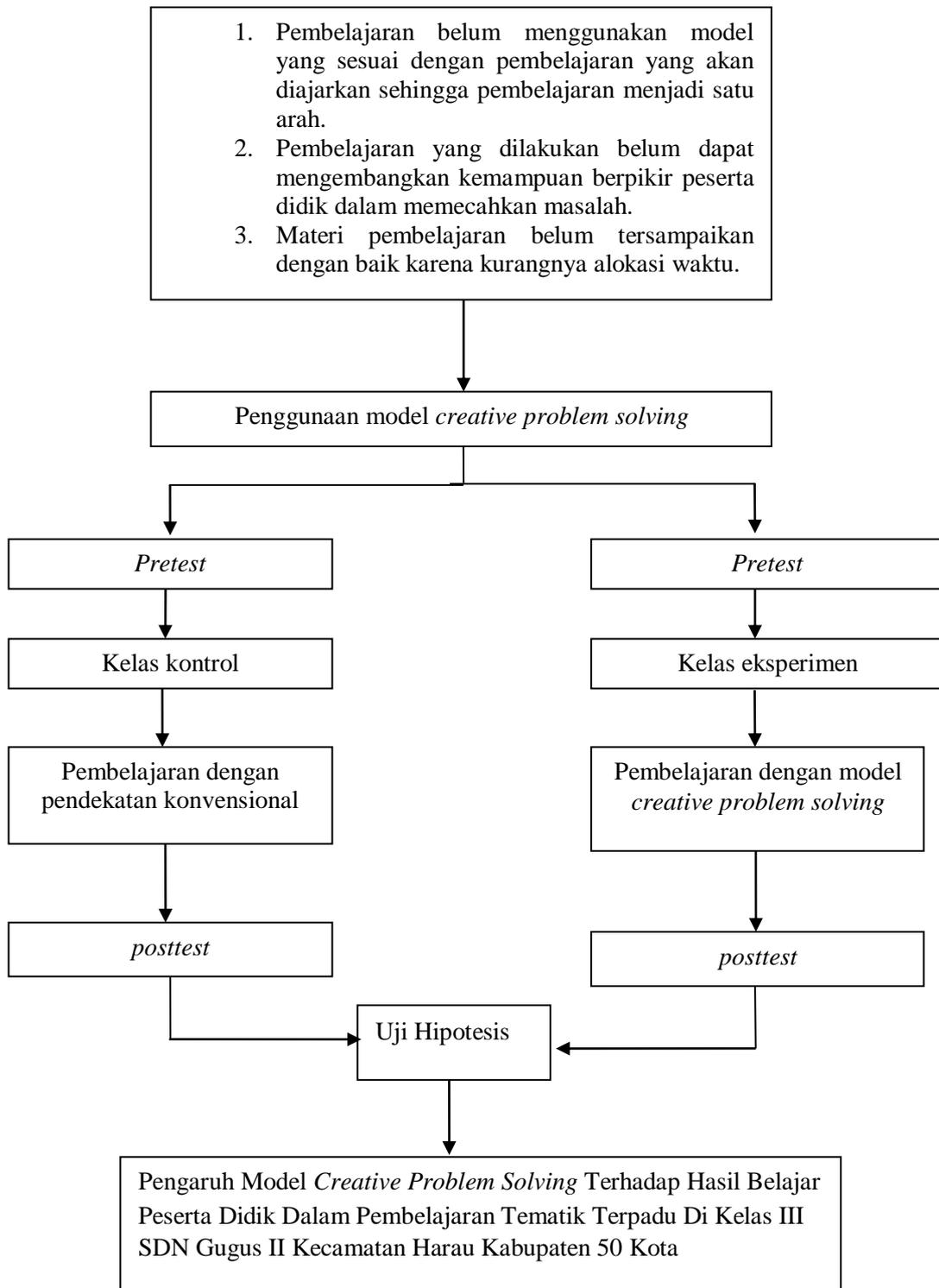
Pada pembelajaran *creative problem solving* peserta didik dituntut lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Dengan keaktifan peserta didik dalam belajar memungkinkan peserta didik memaknai dan mengingat pembelajaran dengan cepat. Sedangkan dalam pembelajaran konvensional, guru merupakan penentu jalannya proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran konvensional lebih berpatokan pada penguasaan materi pembelajaran, peserta didik mencatat, mendengarkan guru dan menghafal materi pembelajaran. Setelah materi pembelajaran selesai, peserta didik pada kedua kelas diberikan tes akhir atau *posttest* untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik.

Penelitian dilakukan di dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelas kontrol dan kelas satunya lagi sebagai kelas eksperimen. Pada kelas kontrol dilakukan dengan pembelajaran konvensional diajarkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah sesuai dengan indikator pelaksanaan pembelajaran konvensional yang direncanakan oleh peneliti. Penerapan pembelajaran konvensional dinamakan dengan *treatment*. Sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model *creative problem solving*.

Setelah kedua kelas diberikan perlakuan, maka diberilah tes akhir berupa *posttest*, hasil *posttest* inilah yang akan diuji menggunakan Uji-t.

Untuk lebih jelasnya seperti yang dipaparkan dalam bagan berikut:

### Bagan 1. Kerangka Berpikir



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Sugiyono (2012:96) mengemukakan bahwa “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H<sub>a</sub> : Terdapat Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SDN Gugus II Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota.

H<sub>o</sub> : Tidak terdapat Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SDN Gugus II Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model *creative problem solving* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar. Pengaruh ini dapat terlihat dari hasil uji-t yang telah dilakukan, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,34404 dan  $t_{tabel}$  pada taraf kepercayaan 5% ( $\alpha = 0.05$ ) adalah sebesar 2,02439 . Sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,34404 > 2,02439$  ) ini berarti hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *creative problem solving* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III SDN gugus II Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu kepada:

1. Guru

Guru Sekolah Dasar atau guru kelas dapat menerapkan model *creative problem solving* sebagai salah satu variasi mengajar yang mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

## 2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk memberikan dukungan kepada setiap guru untuk mengembangkan proses belajar mengajar dengan menggunakan model *creative problem solving*.

## 3. Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi peneliti yang ingin menerapkan model *creative problem solving* dalam pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amiroti, L. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Didukung Media Konkrit Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Proses Pembentukan Tanah Karena Pelapukan pada Siswa Kelas V Sdn 1 Kedungwaru Kecamatan kedungwaru Kabupaten Tulungagung tahun Pelajaran 2016/2017*. Vol.2, No.6.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eriyanti, E. (2018). “*Pengaruh Model CPS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran Ipa Kelas IV SDN Kemuning Sidoarjo*”. Vol. 6, No. 9.
- Huda, M. (2014). *Model- model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huzayfah, S. (2017). “*The effect of creative problem solving learning model toward student mathematical problem solving skill in primary school*”. Vol.2, No. 2.
- Irianto, A. (2016). *Statistik: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksoerimen Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Lestari, K. E. & Yudhanegara, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Neolaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pujiadi,dkk (2015). *Influence Of Creative Problem Solving Aided With Interactive Compact Disk Towards Mathematics Learning Achievement Of Grade X Students*. Vol. 3, No. 3 .

- Rahman, F.A., Maslianti. (2015). “*Pengaruh Model Creative Problem Solving (Cps) Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*”. Vol, 3. No. 1.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penialian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Sudjana.N. (2014). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*.Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Taufik, dan Muhammadi. 2011. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: SUKABINA Pers.
- Usmeldi., Amini, R., Suyatna, A. (2019). *The Effectiveness Of Guided Inquiry Learning Of Integrated Science To Improve Student’s Competence*, 8(1),7-14.
- Zulyadaini. (2016). “*Perbandingan Hasil Belajar Matematika Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Coop-Coop Dengan Konvensional*”. Vol. 16, No. 1.