



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 5955-5963

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Berpikir Kreatif Materi IPS Siswa Sekolah Dasar

Anisa Aspiatun Hasanah^{1✉}, Yoyo Zakaria Ansori², Ani Rosidah³

Universitas Majalengka

Email: anisaaspiatunhasanah@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya berpikir kreatif siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran CPS terhadap berpikir kreatif IPS siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control grup design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Babakan Jawa I dan Siswa kelas 4 SDN Babakan Jawa II sebanyak 50 orang. Teknik pengumpulan data melalui tes essay kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan yang signifikan berpikir kreatif siswa antara siswa yang menggunakan model CPS dengan siswa yang menggunakan model konvensional. 2) Peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model CPS dengan siswa yang menggunakan model konvensional dapat dilihat dari rata – rata hasil uji N – Gain yang diperoleh kelas model CPS yaitu 0,38 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas model konvensional 0,24 berada pada kategori rendah. Selain itu hasil dari uji *independent sampel t test* N-Gain skor diperoleh sig 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa model CPS berpengaruh positif terhadap berpikir kreatif siswa

Kata Kunci : *CPS (Creative Problem Solving)*, *Berpikir Kreatif*.

Abstract

This research is motivated by the low level of creative thinking of students. The purpose of this study was to determine the effect of the CPS learning model on the creative thinking of elementary school students in social studies. The type of research used was a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The sample in this study was 50 students of grade 4 of SDN Babakan Jawa I and 50 students of grade 4 of SDN Babakan Jawa II. The data collection technique was through an essay test of creative thinking skills. The results of the study showed that: 1) There was a significant difference in students' creative thinking between students who used the CPS model and students who used the conventional model. 2) The increase in creative thinking of students who used the CPS model with students who used the conventional model can be seen from the average N-Gain test results obtained by the CPS model class, namely 0.38 in the medium category, while the conventional model class 0.24 in the low category. In addition, the results of the independent sample t-test N-Gain score obtained sig 0.000 <0.05. It can be concluded that the CPS model has a positive effect on students' creative thinking

Keyword: *CPS (Creative Problem Solving), Creative Thinking*

PENDAHULUAN

Proses membimbing, mengajarkan, dan melatih siswa untuk mempersiapkan mereka untuk peran di masa depan dikenal sebagai pendidikan. K.H Dewantara mengatakan bahwa pendidikan adalah bagian penting dari pertumbuhan anak-anak, dengan arti bahwa pendidikan mengajarkan anak-anak tentang berbagai kekuatan alam yang ada (Fauziah dkk., 2022).

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar untuk membantu perkembangan seseorang dengan meningkatkan potensi yang sudah ada dalam diri mereka sendiri. Tujuan pendidikan adalah untuk mengubah pengetahuan, kepribadian, dan tingkah laku siswa. Oleh karena itu, guru harus membantu siswa mewujudkan harapan mereka sendiri dan harapan lingkungan sekitar (Lestari et al., 2019). Hal ini ditegaskan dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan kepada pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan aktif, sehingga dalam proses pembelajaranpun siswa yang menggali atau mencari pengetahuan. Di perkuat oleh Peraturan pemerintah republik indonesia nomor 23 tahun 2013 pada pasal 19 ayat (2) berbunyi : "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat , dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik".

Untuk mencapai tujuan pendidikan dalam pembelajaran yang mengajarkan

keterampilan yang relevan dengan dunia saat ini. Untuk bersaing dan memenuhi permintaan yang selalu berubah. Di sekolah dasar, siswa harus mempelajari banyak mata pelajaran. Salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Mata pelajaran IPS berasal dari ilmu-ilmu sosial (ilmu sosial) terpilih dan digabungkan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di institusi pendidikan (Sari & Rosidah, 2023). Tujuan pembelajaran IPS ada tiga hal yaitu siswa dididik untuk menjadi warga masyarakat yang baik, diberi kemampuan untuk berpikir matang untuk menangani dan memecahkan masalah sosial, dan mewariskan budaya dan nilai-nilai Indonesia kepada generasi berikutnya (Hermanto *et al.*, 2019).

Hasil pendidikan IPS dalam kehidupan masyarakat masih belum jelas. Di sekolah, nilai-nilai sosial tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. pendidikan sekolah dasar, terutama, kurang memiliki keterampilan sosial dan kurang terlibat dalam kegiatan masyarakat. Banyak alasan mengapa pendidikan IPS tidak mencapai hasil yang diharapkan. Ini dapat berasal dari kurikulum, rancangan, pelaksanaan, atau faktor pendukung pembelajaran (Anggraeni, 2020). Banyak siswa masih belum memahami pentingnya pendidikan IPS. Pada dasarnya, materi IPS menggabungkan berbagai bidang ilmu sosial. Karena berhubungan langsung dengan masyarakat dalam kehidupan, dapat disampaikan secara kontekstual sebagian besar siswa percaya bahwa pembelajaran IPS hanya berfokus pada hafalan dan tidak pada materi aplikatif yang akibatnya, mereka belum merasa pentingnya pembelajaran IPS saat ini (Sulistyosari *et al.*, 2022). Maka dari itu Pembelajaran IPS harus dikemas dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Pembelajaran di kelas cenderung monoton dan siswa tetap pasif selama proses pembelajaran kurangnya interaksi siswa yang satu dengan yang lain belum bisa memecahkan suatu masalah menyebabkan berpikir kreatif siswa rendah.

Berpikir kreatif dapat melatih peserta didik untuk membuat berbagai ide dan argumen baru dan menciptakan solusi baru untuk masalah. Serangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan pikirannya untuk menghasilkan pemikiran baru dari kumpulan ingatan yang terdiri dari berbagai ide, konsep, pengalaman, dan pengetahuan (Adiilah & Haryanti, 2023).

Menurut Sapriya (dalam Widodo, 2020) mengatakan bahwa pendidikan IPS harus mengajarkan keterampilan abad modern. Sebagai hasil dari pendidikan IPS, siswa diharapkan memiliki kepekaan sosial yang tinggi, kepedulian sosial yang tinggi, dan keterlibatan sosial yang aktif. Kemampuan dan keterampilan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman, menyerap pengetahuan baru, memecahkan masalah, dan berpikir kreatif untuk bersaing dan memenuhi kebutuhan yang terus berubah adalah keterampilan berpikir

kreatif (Almarzooq *et al.*, 2020).

Namun Berdasarkan hasil pra penelitian kemampuan berpikir kreatif siswa ditemukan bahwa di SDN Babakanjawa I dan SDN Babakanjawa II. Ternyata pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional. Guru tetap berada di pusat proses sebagai sumber utama pembelajaran, bukan sebagai fasilitator. Akibatnya, siswa tidak terlibat secara aktif dan kurang mengerti dengan apa yang dikatakan oleh guru. Akibatnya, pengetahuan yang diperoleh cepat terlupakan. Siswa tetap pasif di kelas dalam pembelajaran khususnya IPS, bahwasanya mereka hanya mengikuti perintah guru dan mengikuti teman. Oleh karena itu, model pembelajaran yang inovatif harus menjadi pondasi kuat dalam pembelajaran IPS agar peserta didik dapat menjadi kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka muncul pernyataan model inovatif apa yang sesuai untuk mengatasi permasalahan. Salah satu solusi untuk masalah kurangnya kemampuan berpikir kreatif adalah penggunaan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang melibatkan pemikiran dan tindakan untuk memecahkan masalah. Keunggulan dari CPS adalah siswa dilatih untuk memecahkan masalah secara nyata dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif, yang memungkinkan mereka menyelesaikan masalah dengan cepat (Malisa dkk., 2018).

Diperkuat dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Yossi Lucky & Eva Julyanti (2023). Dengan judul peneliti Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Hasil statistik uji homogenitas diperoleh data bahwa nilai signifikansi pada rata-rata data pretest dan posttest sebesar 0,725, dengan tingkat signifikansi atau nilai probabilitas lebih dari 0,05. hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 4.925 > t_{tabel} = 1.666$ maka H_0 ditolak. sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa kelas X SMAN 1 Rantau Utara. Maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran CPS lebih baik daripada siswa yang telah mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian diatas *Creative Problem Solving* yaitu suatu model pembelajaran yang mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, siswa akan menggunakan pengetahuan mereka dan mendapatkan pengalaman berpikir, yang akan meningkatkan kemampuan mereka menyelesaikan masalah. Sehingga penelitian yang akan disetuh dalam penelitian ini lebih spesifik terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi IPS siswa sekolah dasar yang mempengaruhi model *Creative Problem Solving*.

METODE PENELITIAN

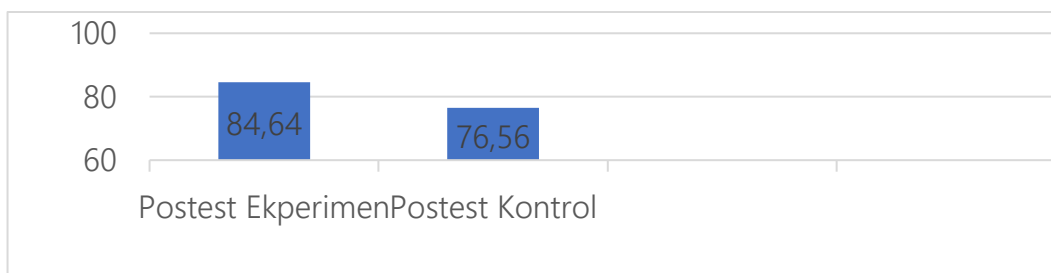
Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Metode pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini siswa SDN Babakan Jawa I dan SDN Babakan Jawa II dengan sampel siswa kelas 4 sebagai kelas eksperimen berjumlah 25 siswa SDN Babakan Jawa II dan SDN Babakan Jawa I sebagai kelas kontrol sebanyak 25 siswa. Dengan Teknik pengumpulan sampel menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal uraian yang dilakukan dua tahap sebelum pembelajaran *pretest* dan sesudah pembelajaran *posttest*. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang termasuk didalamnya *uji independent sampel t test* dan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

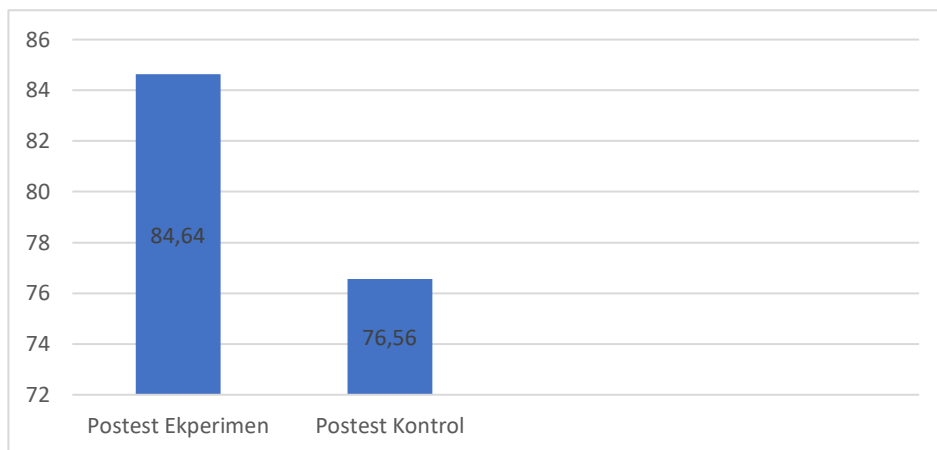
Dengan memperlakukan kelas IV SDN Babakan Jawa II sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN Babakan Jawa I sebagai kelas kontrol. dengan model pembelajaran konvensional, atau kelas kontrol, hasil pengolahan data tentang berpikir kreatif siswa dapat dilihat melalui tes uraian. Rata – rata nilai siswa hasil hitungan dijelaskan pada tabel.

Tabel 1 . Perbedaan Rata-rata Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest eksperimen	25	84,64	4,300	,860
Posttest kontrol	25	76,56	6,995	1,399



Terlihat bahwa rata-rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen adalah 84,64 dan kelas kontrol 76,56. Terdapat perbedaan rata- rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan dalam berpikir kreatif siswa dapat dijelaskan dengan hasil ini, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran menyebabkan perbedaan dalam berpikir kreatif siswa. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol Perbedaan ini digambarkan dalam diagram berikut :

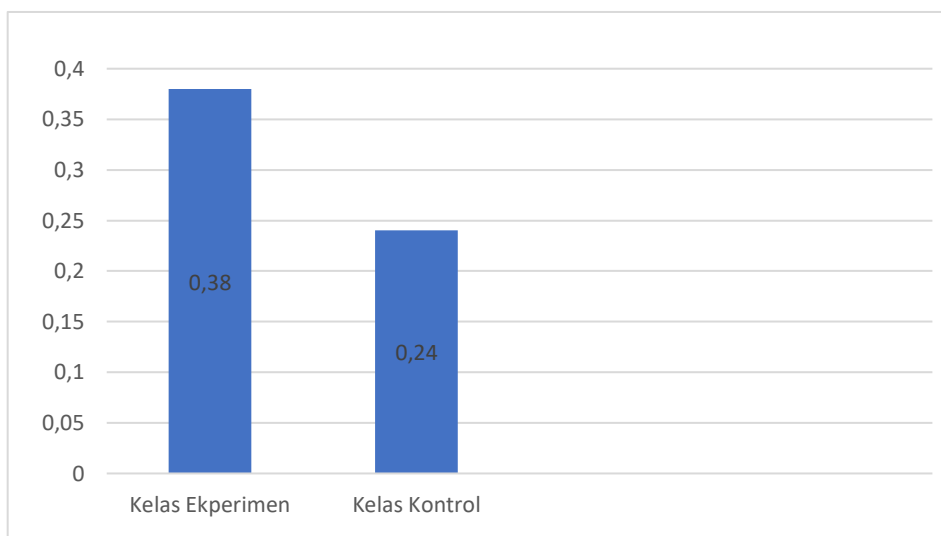


Perbedaan rata-rata antara kedua kelas, memiliki selisih yaitu 8,08, menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan hasil yang lebih baik daripada kelas konvensional.

Tabel 2 Analisis Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptives			
Kelas		Statistic	Std. Error
Eksperimen	Mean	,3779	,02681
	Median	,3889	
	Variance	,018	
	Std. Deviation	,13404	
	Minimum	,14	
	Maximum	,59	
	Kontrol	Mean	,2374
	Median	,2500	
	Variance	,024	
	Std. Deviation	,15380	
	Minimum	-,07	
	Maximum	,48	

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah sebesar ,3779 dengan nilai terendah (*minumum*) sebesar 0.14 dan nilai terbesar (*maximum*) 0.59. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-rata N-Gain adalah sebesar 0,2374 dengan nilai terendah -0.07 dan nilai terbesar 0.48. Berdasarkan klasifikasi N-gain di atas rata-rata N-gain kelas eksperimen 0,38 berada pada kategori sedang, sedangkan rata-rata N-gain kelas kontrol dengan hasil 0,24 berada pada kategori rendah. Untuk lebih jelas disajikan diagram batang sebagai berikut :



Hasil uji prasyarat yang diujikan dengan menggunakan uji normalitas berpikir kreatif menunjukkan data yang terdistribusi normal. Hasil data kemampuan berpikir kreatif diperoleh signifikansi 0,368 dan 0,566, maka hasil belajar terdistribusi normal. Uji homogenitas pada berpikir kreatif dapat diketahui bahwa berpikir kreatif berada pada taraf signifikan sebesar 0,659 artinya data tersebut homogen. Simpulannya bahwa memiliki varians yang sama atau nilai yang bersifat homogen.

Pada uji selanjutnya yaitu dilakukannya uji prasyarat, tahap selanjutnya yaitu analisis data dengan uji hipotesis pada model pembelajaran CPS terhadap berpikir kreatif IPS Siswa Sekolah Dasar. Pengujian pada hipotesis di penelitian ini menggunakan uji-t, uji independent sampel t test hasilnya dapat dijelaskan sebagai berikut. Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Model CPS Terhadap berpikir kreatif IPS Siswa Sekolah Dasar. Hasil analisis data dijelaskan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000 < 0,05 sehingga dapat dijelaskan pada simpulan bahwa pada kelas eksperimen ini H_0 nya diterima dan H_a nya ditolak. Pada proses uji hasil belajar melalui uji hipotesis ini menunjukkan hasil perhitungan sig 0,659 dan sig (2-tailed) 0,001 dan 0,001. Dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Dan dapat disimpulkan bahwa Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model CPS (Creative Problem Solving) lebih baik daripada kelas yang menggunakan model konvensional. Berdasarkan hasil rekapitulasi N-Gain dapat disimpulkan bahwa peningkatan berpikir kreatif model CPS lebih baik dari pada model konvensional. Kelas eksperimen terdapat 16 orang atau 64% dalam kategori sedang dan 36% atau 9 orang dalam kategori rendah sedangkan untuk kelas kontrol terdapat 6 orang atau 24% dalam kategori sedang dan 19 orang atau 76% dalam kategori rendah.

Creative Problem Solving termasuk dalam model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik, yang menjadi pusat pembelajaran adalah siswa (student centered) sehingga

dianggap mampu mengaktifkan siswa, sesuai dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini, teori konstruktivisme menurut Vygotsky menganggap ilmu pengetahuan tidak hanya mengungkap fakta, kaidah, dan konsep yang harus diingat. Di sisi lain, konstruktivisme menekankan bahwa manusia harus membuat pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman, penelitian, atau studi (Khairun Nisa, 2019). Oleh karena itu, teori konstruktivisme Vygotsky memberikan landasan teoritis yang kuat untuk menggunakan model Penyelesaian Masalah Kreatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Model ini memungkinkan siswa belajar melalui interaksi sosial terstruktur dan pengalaman langsung.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki tiga tahap atau tahapan. Tahap pertama adalah tahap klarifikasi masalah atau pemberian masalah, di mana siswa diberi masalah yang berkaitan dengan masalah sehari-hari untuk membuat pembelajaran lebih bermakna. Tahap kedua adalah tahap pengungkapan pendapat, di mana siswa diberi masalah yang berkaitan dengan masalah yang mereka hadapi setiap hari. Siswa diberi kebebasan untuk berbicara tentang solusi masalah yang telah diberikan. Tahap berikutnya adalah evaluasi dan pemilihan, di mana siswa berbicara dengan kelompoknya tentang solusi terbaik dari tahap pengungkapan pendapat. Tahap terakhir adalah implementasi, di mana setiap kelompok menunjukkan solusi terbaik atau jawaban terbaik dari masalah yang telah diajukan.

SIMPULAN

Hasil perhitungan uji N-gain score kelas eksperimen 0,38 sedangkan kelas kontrol 0,24. Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Model CPS Terhadap berpikir kreatif IPS Siswa Sekolah Dasar, pada kelas eksperimen ini H_0 nya diterima dan H_a nya ditolak, dapat disimpulkan bahwa Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model CPS (*Creative Problem Solving*) lebih baik daripada kelas yang menggunakan model konvensional. Berdasarkan proses temuan yang sudah dibahas, saran peneliti : (1) pembelajaran jenjang SD sarankan menerapkan model pembelajaran CPS untuk meningkatkan pembelajaran secara sistematis membantu mencapai tujuan proses pembelajaran. (2) dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti berikutnya untuk menerapkan dan menguji model belajar CPS dalam kelas untuk memperbaiki kekurangan peneliti saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Selanjutnya menurut Hosnan (2014:295) Model Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat Menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih t. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49–56.
- Almarzooq, Z. I., Lopes, M., & Kochar, A. (2020). Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education. *Journal of the American College of Cardiology*, 75(20), 2635–2638. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Anggraeni, A. (2020). Fenomena Kelemahan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 98–109. <https://doi.org/10.37301/jcp.v8i2.63>
- Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4359>
- Hermanto, Japar, M., & Utomo, E. (2019). Implementasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Membentuk Karakter Siswa (The Implementation of Social Science Learning in Building Students' Characters. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 1–6.
- KHAIRUN NISA. (2019). *The Effect Of Using Creative Problem Solving (Cps) Strategy And Students' Learning Participation On Their Reading Comprehension Of Narrative Text At State Senior High School 3 Mandau Bengkalis Regency.*
- Lestari, F. Y. P., Ansori, Y. Z., & Nahdi, D. S. (2019). Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa SD. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 "Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal Pada Era Revolusi Industri 4.0,"* 2, 509–516.
- Malisa, S., Bakti, I., & Iriani, R. (2018). Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Vidya Karya*, 33(1), 1. <https://doi.org/10.20527/jvk.v33i1.5388>
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>