



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 5426-5442

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

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

Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Tema Praja Muda Karana

Ni Wayan Yuni Artini^{1✉}, Desak Putu Parmiti², Basilius Redan Werang³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Email: wynyuniartini28@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penerapan metode pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap prestasi akademik siswa kelas III di sekolah dasar dengan fokus pada tema Praja Muda Karana. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimental dengan desain Non-Equivalent Post-test Only Control Group. Populasi studi meliputi semua siswa kelas III di gugus VI kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng pada tahun ajaran 2022/2023. Populasi ini terdiri dari 6 rombongan belajar di 4 sekolah, dengan total siswa sebanyak 177 orang. Sampel dipilih menggunakan teknik Random sampling, di mana kelas dipilih secara acak dan dianggap sebagai kelompok eksperimen. SD Negeri 1 Kerobokan dipilih sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah sampel 27 siswa, sedangkan SD Negeri 4 Sangsit dipilih sebagai kelompok kontrol dengan jumlah sampel 25 siswa. Pengumpulan data prestasi belajar tema dilakukan melalui metode tes, khususnya tes esai/uraian yang terdiri dari 10 butir soal. Data hasil tes dianalisis menggunakan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan t hitung sebesar 22,68, sedangkan t tabel sebesar 1,68. Berdasarkan kriteria pengujian, terbukti bahwa t hitung lebih tinggi daripada t tabel. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kesimpulannya adalah bahwa penerapan model Creative Problem Solving (CPS) berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas III di Sekolah Dasar dengan tema Praja Muda Karana.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS), Hasil Belajar, Eksperimen*

Abstract

The study aims to evaluate the effects of applying the creative problem of education methods (CPS) to the academic performance of class iii students in elementary school with a focus on the iyoung king's theme. The research method used was a quasi-experimental with non-invasive post-test design only control group. The study population covers all iii students in the vi district district district district in 2022/2023. This population consists of 6 groups studying in 4 schools, with a total of 177 students. Samples are chosen using the random sampling technique, where classes are randomly chosen and considered to be a group of experiments. State elementary school 1 was selected as an experimental group with the number of 27 students, while state sd 4 sangcytes was selected as a control group with 25 students. The achievement in studying the subject collecting was done by test method, particularly the essay/description test of 10 question items. Test results are analyzed using tests. Test results show t count by 22.68, whereas t tables by 1.68. Based on the testing criteria, it proves that t counts higher than t tables. Thus, a zero hypothesis (h_0) is denied and an alternative hypothesis (h_a) is accepted. The conclusion is that application of the creative problem imported (CPS) model has a significant impact on the learning performance of class iii students in elementary school on the subject of praja muda karena.

Keywords: *Creative Problem Solving, Results from learning, experiment*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang tergolong penting dan setiap manusia dikatakan penting untuk mendapatkan Pendidikan ([Adawiah, 2017](#); [Hakim, 2016](#); [Neolaka, 2019](#)). Dalam proses Pendidikan didalamnya terdapat proses pembelajaran yang mana merupakan proses dari manusia tidak tahu menjadi tahu, Pembelajaran memiliki peranan krusial dalam perkembangan manusia. Secara menyeluruh, belajar adalah suatu proses di mana individu mengalami perubahan perilaku akibat interaksi dengan lingkungannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya ([Aswat et al., 2021](#); [Cleopatra, 2015](#); [Yuhana & Aminy, 2019](#)). Melalui belajar, manusia mengalami perubahan kualitatif pada tingkah lakunya, memungkinkan perkembangan perilaku. Segala pencapaian dan tindakan dalam kehidupan manusia berasal dari proses belajar ([Aisyah, 2015](#); [Suwarno, 2021](#); [Taliak, 2021](#)). Karena itulah, belajar terjadi secara aktif dan menyeluruh dengan memanfaatkan berbagai tindakan guna mencapai tujuan spesifik. Manajemen pendidikan, dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi, akan efektif apabila dilakukan oleh para pendidik dan guru yang memiliki profesionalitas tinggi. Pendidikan di Indonesia terus berkembang setiap tahunnya, dipengaruhi oleh berbagai kurikulum yang diterapkan di negara ini.

Kurikulum adalah rencana pendidikan yang dirancang untuk mengarahkan proses pembelajaran, di mana siswa terlibat dalam beragam aktivitas belajar guna mencapai

perubahan dan perkembangan perilaku sesuai dengan tujuan Pendidikan (Lubis, 2015; Mahrus, 2021; Shofiyah, 2018). Saat ini, di Indonesia, terdapat implementasi Kurikulum Merdeka yang dimulai pada Februari 2022, diperkenalkan oleh Mendikbud Ristek, Nadiem Anwar Makarim. Kurikulum ini merupakan penyederhanaan dari Kurikulum 2013, berfokus pada pembelajaran berbasis proyek khusus. Penerapan Kurikulum Merdeka baru terjadi di kelas 1 dan 4 di sekolah dasar pada tahun pertama, sementara kelas 2, 3, 5, dan 6 masih menggunakan Kurikulum 2013 (Angga et al., 2022; Sulistiawati, 2022; Sumarsih et al., 2022). Tujuan dari perubahan kurikulum selalu mengikuti kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar dapat meningkatkan kompetensi mereka dan bersaing di tingkat internasional. Kurikulum 2013 menekankan penggunaan pendekatan tematik integratif untuk tingkat sekolah dasar. Pembelajaran dengan pendekatan tematik integratif merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema-tema tertentu, bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Seorang guru seharusnya merencanakan pengalaman belajar yang mempengaruhi signifikansi pembelajaran bagi peserta didik. Guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam memberikan pelayanan termasuk ketersediaan fasilitas agar dapat memberi kemudahan bagi aktivitas belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Chusna & Utami, 2020; Novianti et al., 2021). Dalam dinamika proses belajar mengajar, peran guru tidak hanya sebatas dalam meningkatkan kemampuan siswa, melainkan juga dalam membentuk karakter siswa. Guru adalah elemen penting dalam kegiatan belajar-mengajar dan memiliki peran ganda sebagai pelaksana kurikulum pendidikan yang menjadi garda terdepan dalam lembaga pendidikan. Guru yang memiliki kebebasan berpikir dapat memberikan rangsangan yang memacu peserta didik untuk memanfaatkan daya nalar mereka secara optimal dan mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat dan potensi yang dimiliki. Salah satu masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran yaitu siswa sulit untuk berpikir secara kreatif, yang mana hal tersebut justru menghambat penerimaan atas materi yang telah dijelaskan sebelumnya di sekolah.

Ketrampilan berpikir kreatif merupakan kompetensi untuk menyajikan sejumlah gagasan terkait suatu permasalahan, yang menjadi salah satu aspek fundamental yang seharusnya dimiliki oleh setiap siswa. Proses berpikir kreatif dimulai dari kepekaan terhadap suatu permasalahan, dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti keterampilan dalam memberikan respons, menghasilkan ide, atau menemukan solusi alternatif dengan lancar; kemampuan memandang suatu masalah dari berbagai perspektif (fleksibilitas); ketrampilan mengembangkan strategi jawaban yang unik (keaslian); dan kemampuan untuk

menguraikan suatu konsep secara lebih mendalam (kolaborasi). Pada umumnya permasalahan yang kerap kali muncul dalam pembelajaran siswa sekolah dasar yaitu mengenai bagaimana respon motorik yang diberikan oleh siswa ketika tenaga pendidik memberikan sebuah umpan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar mengacu pada informasi mengenai kemajuan yang dicapai dalam mencapai tujuan pembelajaran, baik secara keseluruhan kelas maupun pada tingkat individu. Selain itu, hasil belajar juga berfungsi untuk menilai kemampuan siswa, mengidentifikasi hambatan-hambatan, dan memberikan rekomendasi untuk kegiatan remedial atau perbaikan atas hasil belajar yang belum optimal.

Berdasarkan analisis data yang terkumpul, terlihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas III pada Tema Praja Muda Karana masih berada pada tingkat rendah, belum mencapai tingkat pencapaian yang diinginkan. Angka persentase mencapai 71,18%, berada di bawah ambang batas ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan ini, perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi buku tema dengan lebih mudah, bermakna, efektif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam menghadapi tantangan yang terdapat dalam buku tema. Salah satu langkah yang bisa diambil adalah menerapkan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian dokumen mengenai pencapaian hasil belajar tematik siswa kelas III di Gugus VI Kecamatan Sawan.

Tabel 1 Nilai Hasil UTS Tema Praja Muda Karana Siswa Kelas III di Gugus VI Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM		Persentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
1	SD Negeri 1 Kerobokan	27	76	5	22	18,52%	81,49%
2	SD Negeri 1 Sangsit	40	73	14	26	35%	65%
		43	73	7	36	16,28%	83,73%
3	SD Negeri 7 Sangsit	20	76	9	11	45%	55%

4	SD Negeri	25	76	6	19	24%	76%
	4 sangsit	22	76	7	15	31,81%	68,19%
Total		177		48	129	27,15%	71,18%

Selain memilih model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran juga memengaruhi kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Media pembelajaran adalah alat atau sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi, membangkitkan minat siswa terhadap belajar, dan mampu memotivasi siswa. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah lembar kerja peserta didik (LKPD), yang berfungsi meningkatkan efisiensi belajar, memfasilitasi interaksi siswa-guru, dan meningkatkan partisipasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik (Arsyad dalam Nurrita, 2018; Umbaryati, 2019). LKPD merupakan sumber belajar yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa.

Karena itulah, mengintegrasikan suatu pendekatan Creative Problem Solving dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Kompleksitas permasalahan yang muncul dalam konteks pembelajaran tema bisa diwakili melalui lembar kerja peserta didik yang menguraikan langkah-langkah dari model Creative Problem Solving (Baidhawiy, 2005; Iswati & Trisliatanto, 2023), membantu siswa mengidentifikasi dan menyusun solusi secara sistematis dan kreatif. Lebih lanjut, penerapan model Creative Problem Solving dapat memperkaya pengalaman belajar, membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, mengajak siswa menguasai kompetensi yang harus dicapai, dan diharapkan membawa peningkatan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bermaksud membandingkan pencapaian hasil belajar siswa dalam tema, membandingkan antara mereka yang menggunakan model Creative Problem Solving (CPS) dan yang tidak. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan menggunakan desain penelitian Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design. Kelompok eksperimen menerapkan model Creative Problem Solving (CPS), sementara kelompok kontrol tidak. Setelah diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen, selanjutnya kelas *esperimen* maupun kelas kontrol diberikan tes akhir (*post- test*) (Jayanti et al., 2019; Nafisah et al., 2020; Putri & Agustyaningrum, 2017).

Kelas	Perlakuan	Post test
Esperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

(Agung, 2014)

Keterangan:

X = Perlakuan yaitu dengan menerapkan pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

- = Tidak mendapatkan perlakuan.

O₁ = Tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen O₂

O₂ = Tes akhir (*post-test*) kelas kontrol

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrument Tes

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
Bahasa Indonesia	3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.	3.9.1 Menyebutkan simbol sila-sila Pancasila.	Siswa mampu mengidentifikasi kasi simbol sila-sila pancasila	C1	Objektif	1,4
			Siswa mampu menyebutkan simbol pada tubuh burung garuda	C1		10,13
		3.9.2 Menjelaskan arti simbol sila-sila Pancasila.	Siswa mampu menjelaskan arti simbol sila-sila pancasila	C2		6,11
			Siswa mampu menentukan	C3		5,14

			makna simbol sila-sila Pancasila			
PPKn	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila"	3.1.1 Menjelaskan arti gambar sila-sila Pancasila pada lambang negara "Garuda Pancasila".	Siswa mampu menjelaskan arti gambar sila-sila Pancasila	C2	Objektif	7,8
			Siswa mampu menentukan arti gambar sila-sila Pancasila	C3	Objektif	2,9
		3.1.2 Menjelaskan arti warna pada simbol sila-sila Pancasila pada lambang negara "Garuda Pancasila".	Siswa mampu menjelaskan makna warna pada lambang negara "Garuda Pancasila"	C2	Objektif	3,12
Matemati-ka	3.11 Menjelaskan sudut, jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip,	3.11.1 Menentukan sudut lancip pada lambang	Siswa mampu memahami sudut dan jenis-jenisnya	C2	Objektif	15,16

	dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku.	negara "Garuda Pancasila".	Siswa mampu menentukan sudut lancip pada lambang negara "Garuda Pancasila"	C3	Objektif	17,21
		3.11.2 Menentukan jenis sudut tumpul dan siku-siku pada tubuh burung garuda.	Siswa mampu menentukan jenis sudut tumpul atau siku-siku pada tubuh burung garuda.	C3	Objektif	18,19
			Siswa mampu mengidentifikasi sudut tumpul atau siku-siku dalam kehidupan sehari-hari	C1	Objektif	20,22

Setelah penyusunan instrumen, dilakukan uji validitas butir dan reliabilitas untuk memastikan kualitas instrumen tersebut. Penyusunan instrumen juga melibatkan masukan dari para ahli. Uji coba instrumen dilakukan untuk memastikan kecocokan instrumen dengan konteks penelitian. Instrumen penelitian dianalisis melalui uji validitas isi dan butir serta uji reliabilitas. Kisi-kisi dan rubrik penilaian terlampir pada instrumen penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil belajar kelompok eksperimen diukur dengan *post-test*, mendapatkan hasil nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 80. Sementara, hasil belajar kelompok kontrol juga diukur dengan *post-test*, mendapatkan hasil nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 53. Rincian skor dan nilai tertera pada lampiran. Sebelum disajikan dalam tabel distribusi frekuensi, rentang skor, jumlah kelas, dan panjang kelas untuk eksperimen dan kontrol telah ditentukan seperti yang terlihat di Tabel 3.

Tabel 3 Rentangan Skor, Banyak Kelas, Panjang Kelas dari Eksperimen Kontrol

	Eksperimen	Kontrol
Rentangan Skor (<i>Range</i>)	14	28
Banyak Kelas (K)	6	6
Panjang Kelas (I)	3	5

Berdasarkan tabel di atas, kelas eksperimen memiliki 6 kelas dengan panjang kelas 3, sedangkan kelas kontrol terdapat 6 kelas dengan panjang kelas 5, cara perhitungan terlampir. Distribusi frekuensi hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol terdokumentasi pada Tabel 4.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi, Kelompok, Eksperimen, dan Kontrol

KELOMPOK EKSPERIMEN							
Interval	Titik Tengah (X)	F	Fk	F.X	x'	f.x'	fx' ²
93 – 95	94	2	27	188	2	4	8
90 – 92	91	0	25	0	1	0	0
87 – 89	88	13	25	1144	0	0	0
84 – 86	85	0	12	0	-1	0	0
81 – 83	82	0	12	0	-2	0	0
78 – 80	79	12	12	948	-3	-36	108
Jumlah		27		2280		-37	116
KELOMPOK KONTROL							
Interval	Titik Tengah (X)	F	Fk	F.X	x	fx'	fx ²
76 – 80	78	2	25	156	4	8	32
71 – 75	73	0	23	0	3	0	0

66 – 70	68	3	23	204	2	6	12
61 – 65	63	0	20	0	1	0	0
56 – 60	58	8	20	464	0	0	0
51 – 55	53	12	12	636	-1	-12	12
Jumlah		25		1460		-4	56

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tersebut, diperoleh perhitungan mean, median, modus, standar deviasi, dan varians melalui hasil perhitungan *terlampir*. Berikut hasil perhitungan kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Mean, Median, Modus, SD, Varians Kelas, Eksperimen, dan Kontrol

	Eksperimen	Kontrol
Mean (<i>M</i>)	84,44	58,4
Median (<i>Me</i>)	86,85	57,56
Modus (<i>Mo</i>)	88	53,25
Standar Deviasi (<i>SD</i>)	4,66	7,43
Varians	21,72	55,21

Kemudian, perlu dilakukan perhitungan untuk kategori skor hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan menentukan nilai rata-rata ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (SD_i). Penentuan kategori hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan rentangan skor skala lima. Hasil rentangan nilai tersebut kemudian dijabarkan dalam tabel klasifikasi rentangan skor skala lima, seperti yang terlihat pada Tabel 6

Tabel 6, rata-rata, nilai siswa di kelompok eksperimen adalah 84,44, masuk dalam kategori, $75 \leq X < 100$,

Tabulasi Skala Penilaian Kelompok Eksperimen

Rentangan Skor	Rentangan Nilai	Klasifikasi/Predikat
$M_i + 1,5 SD_i \leq \bar{X} \leq M_i + 3,0 SD_i$	$75 \leq X \leq 100$	Sangat baik
$M_i + 0,5 SD_i \leq \bar{X} < M_i + 1,5 SD_i$	$58 \leq X < 75$	Baik
$M_i - 0,5 SD_i \leq \bar{X} < M_i + 0,5 SD_i$	$41 \leq X < 58$	Cukup
$M_i - 1,5 SD_i \leq \bar{X} < M_i - 0,5 SD_i$	$25 \leq X < 41$	Tidak baik
$M_i - 3,0 SD_i \leq \bar{X} < M_i - 1,5 SD_i$	$0 \leq X < 25$	Sangat tidak baik

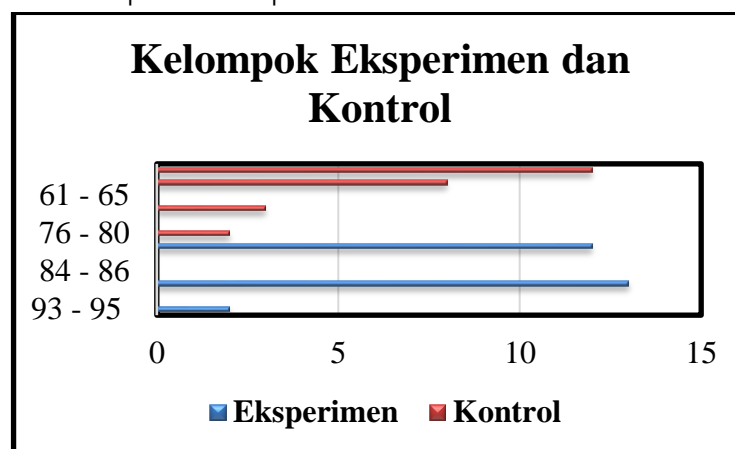
menunjukkan hasil belajar siswa yang sangat baik. Selanjutnya, akan dihitung kategori skor hasil *post-test* pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan model Creative Problem Solving (CPS) dengan memperhitungkan nilai rata-rata ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (SD_i). Kategori hasil belajar siswa pada kelompok kontrol, yang

tidak menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS), akan diidentifikasi dengan mengacu pada rentang skor skala lima dan dicatat dalam Tabel 7.

Tabel 7. Rentang skor

Rentangan Skor	Rentangan Nilai	Klasifikasi/Predikat
$M_i + 1,5 SD_i \leq \bar{X} \leq M_i + 3,0 Sd_i$	$75 \leq X \leq 100$	Sangat baik
$M_i + 0,5 SD_i \leq \bar{X} < M_i + 1,5 Sd_i$	$58 \leq X < 75$	Baik
$M_i - 0,5 SD_i \leq \bar{X} < M_i + 0,5 Sd_i$	$41 \leq X < 58$	Cukup
$M_i - 1,5 SD_i \leq \bar{X} < M_i - 0,5 Sd_i$	$25 \leq X < 41$	Tidak baik
$M_i - 3,0 SD_i \leq \bar{X} < M_i - 1,5 Sd_i$	$0 \leq X < 25$	Sangat tidak baik

Berdasarkan Tabel 4.5, nilai rata-rata siswa di kelompok kontrol adalah 58,40, termasuk dalam kategori $58 \leq X < 75$, menunjukkan hasil belajar siswa yang baik. Grafik batang yang menampilkan distribusi mean, median, dan modus dari hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik Sebaran Data Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan Gambar 1, terlihat data kelas interval hasil belajar kelompok eksperimen dimulai dari 93-95 (frekuensi 2) hingga 78-80 (frekuensi 12). Sementara, untuk kelompok kontrol, data kelas interval dimulai dari 76-80 (frekuensi 2) hingga 51-55 (frekuensi 12).

Pengujian Prasyarat Analisis Data

Proses pengujian prasyarat pada distribusi data melibatkan dua tahap, uji normalitas untuk mengevaluasi distribusi data dan uji homogenitas varians untuk mengetahui keseragaman varians data kedua kelas. Hasil pengujian ini menjadi dasar untuk melanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas dilakukan pada data *post-test* kedua kelas menggunakan *Chi-Square* (X^2). Jika X^2 lebih besar daripada X^2 tabel maka data berdistribusi normal, apabila lebih kecil data tidak berdistribusi normal. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% dengan derajat

kebebasan (dk) sesuai jumlah baris dikurangi 1. Hasil analisis data tersaji pada Tabel 4.6, sementara analisis rinci terlampir pada lampiran.

Tabel 8. Kelompok data dan hasil X^2 hitung

No	Kelompok Data	X^2 hitung	Nilai Kritis dengan Taraf Signifikansi 5%	Status
1	Post-test Eksperimen	9,92	11,07	Normal
2	Post-test Kontrol	10,72	11,07	Normal

Berdasarkan perhitungan dengan rumus *Chi-Square*, didapatkan X^2 hitung pada kelompok eksperimen sebesar 9,92, sedangkan X^2 tabel dengan tingkat signifikansi 5% dan dk = 5 adalah 11,07. Hasil ini menunjukkan bahwa X^2 hitung untuk hasil belajar kelompok eksperimen lebih rendah dari X^2 tabel (X^2 hitung < X^2 tabel), ini artinya data berdistribusi normal. Kemudian, X^2 hitung untuk kelompok kontrol adalah 10,72 juga lebih kecil daripada X^2 tabel. Ini menunjukkan data kelompok kontrol juga berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians dilakukan pada data hasil belajar siswa pada kedua kelompok. Data dikatakan homogen jika F-hitung < F-tabel, jika sebaliknya maka data tidak homogen. Hasil perhitungan menunjukkan F hitung sebesar 1,87, sedangkan nilai F tabel pada tingkat signifikansi 5% adalah 1,95. Karena F-hitung < F-tabel, maka data kedua kelas homogen.

Pengujian Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Adapun bunyi hipotesis yang akan diuji sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terkait penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tema Praja Muda Karana.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan terkait penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tema Praja Muda Karana. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t sampel independen (tidak berkorelasi) dengan menggunakan rumus pooled varians.

$$t = \frac{M1 - M2}{\sqrt{\frac{(n1 - 1)SD1^2 + (n2 - 1)SD2^2}{n1 + n2 - 2} \left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2} \right)}}$$

Kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika t hitung > t tabel. Berdasarkan perhitungan dengan rumus pooled varians, t hitung adalah 14,19. Pada tingkat signifikansi 5% dengan derajat kebebasan dk = $n1+n2-2= 50$, nilai t tabel adalah 2,01. Dapat disimpulkan

bahwa t hitung $>$ t tabel yaitu $14,19 > 2,01$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasilnya menunjukkan pengaruh signifikan dari model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Tema Praja Muda Karana. Rincian analisis terdapat di lampiran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji t -test diperoleh hasil, model *Creative Problem Solving* (CPS) terbukti signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD pada tema 8, yaitu Praja Muda Karana (Pramuka). Terdapat beberapa alasan yang membuat CPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pertama, model CPS mengajak siswa berpartisipasi aktif, mengasah keterampilan memecahkan masalah, dan meningkatkan minat belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Nurhasanah & Sobandi (2016) yang menyebutkan bahwa minat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan baik. Penerapan model ini sesuai dengan sintaksis yang telah ditetapkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, mempermudah pemahaman materi, dan melatih kemampuan berpikir kritis serta penerapan pengetahuan.

Kedua, model pembelajaran CPS dapat membantu siswa berkolaborasi dengan lingkungan sekitar dalam pemecahan masalah dan prestasi belajar optimal. Keterampilan kolaborasi juga membuat siswa menghasilkan lebih banyak wawasan dan pengetahuan serta memberikan dampak bagi siswa belajar lebih produktif, menumbuhkan saling menghargai sesama, berpikir terbuka dan kompromi, serta bertanggung jawab (Wulandari, dkk, 2021). Dalam proses pembelajaran menggunakan model ini, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil. Dalam pelaksanaannya siswa yang telah terbagi dalam beberapa kelompok sangat antusias dengan penerapan dari model pembelajar CPS ini. Setiap siswa dari masing masing kelompok saling berdiskusi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang tertera dalam LKPD tersebut. Setiap anggota kelompok bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan di masing-masing kelompoknya.

Ketiga, model *Creative Problem Solving* dapat membuat siswa memperoleh kesan yang berbeda dalam mempelajari suatu pembelajaran, khususnya pada kurikulum 2013 ini. Hal ini dikarenakan pendekatan belajar tematik memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari metode pembelajaran lainnya, seperti yang dikemukakan oleh Gandasari (2019). Berikut adalah beberapa karakteristik tersebut diantaranya fokus pada peserta didik, hal tersebut memiliki makna bahwa dalam pembelajaran tematik, perhatian utama diberikan pada siswa sebagai subjek belajar. Ini sesuai dengan pendekatan modern yang menekankan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan guru berperan sebagai fasilitator. Pengalaman langsung memberikan pembelajaran tematik dimana siswa

terlibat langsung dalam situasi nyata, memperkaya pemahaman mereka terhadap konsep abstrak. Pembelajaran tematik menggabungkan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dengan fleksibilitas dan relevansi terhadap konteks siswa, serta mengoptimalkan potensi siswa dengan prinsip belajar sambil bermain.

Penelitian terdahulu menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika dengan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) menggunakan bantuan media TIK dibandingkan model konvensional. Penelitian sebelumnya menunjukkan pengaruh positif dari model pembelajaran CPS, yang menitikberatkan siswa sebagai pusat belajar. Penelitian terkait juga mengindikasikan peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran Problem Solving dengan bantuan LKS di mata pelajaran Matematika (Mitafiana, 2021). Motivasi siswa meningkat signifikan setelah menerapkan model pembelajaran Problem Solving berbantuan LKS, dengan tingkat motivasi mencapai 80% pada siklus II. Hasil ini menggambarkan bahwa model CPS dapat memacu motivasi siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dengan model CPS, penggunaan media seperti LKPD sangat diperlukan. Penelitian (Mulia & Lena, 2021) menunjukkan LKPD berbasis Creative Problem Solving (CPS) praktis digunakan oleh guru dan peserta didik, dengan persentase kepraktisan mencapai 92,49%. LKPD berbasis CPS bisa digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD. Model pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* yang diterapkan mampu untuk menarik minat belajar siswa agar lebih aktif, disamping itu media LKPD juga sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas karena siswa lebih aktif dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru sehingga materi pelajaran tersebut dapat diingat lebih lama oleh siswa. Hal tersebut membuktikan hasil penelitian ini sesuai atau sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan penelitian-penelitian terkait, dapat disimpulkan model pembelajaran CPS berpengaruh positif pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapannya. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya termasuk jenis penelitian, subjek, dan objek, sehingga data dan hasil penelitiannya mungkin berbeda.

Hasil efektivitas dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* menunjukkan inovasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memvariasikan suasana belajar. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan: (1) model hanya diimplementasikan di kelas III untuk tema 8 Praja Muda Karana (Pramuka), (2) membutuhkan lebih banyak waktu, dan (3) perlu relevansi topik permasalahan. Oleh karena itu, model *Creative Problem Solving* bisa lebih

efisien dengan bantuan LKPD untuk memfasilitasi pemahaman siswa dan memfokuskan topik permasalahan.

SIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa kelas III di Sekolah Dasar. Uji-t dengan t hitung 22,68 dan t tabel 1,68 (df=50) pada tingkat signifikansi 5% menunjukkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Skor rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran CPS adalah 86,87, lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan model ini dengan skor rata-rata 79,84.

Dengan pengembangan penggunaan model CPS diharapkan guru dalam proses pengajaran di kelas lebih kreatif dan inovatif, sesuai dengan perkembangan zaman yang menuntut menjadi solusi masalah-masalah agama pada era kekinian. Tujuan akhirnya konten materi bisa diterima dengan mudah oleh siswa, sehingga kompetensi peserta didik juga mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R. (2017). Pola asuh orang tua dan implikasinya terhadap pendidikan anak: Studi pada Masyarakat Dayak di Kecamatan Halong Kabupaten Balangan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 33–48. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v7i1.3534>
- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan peserta didik dan bimbingan belajar*.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar kabupaten garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Aswat, H., Sari, E. R., Aprilia, R., Fadli, A., & Milda, M. (2021). Implikasi distance learning di masa pandemi COVID 19 terhadap kecerdasan emosional anak di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 761–771. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/803/0>
- Baidhawry, Z. (2005). *Pendidikan agama berwawasan Multikultural*.
- Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap peran orang tua dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring anak usia sekolah dasar. *Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11–30. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84>
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>

- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1). <https://doi.org/10.30596/edutech.v2i1.575>
- Iswati, S., & Trisliatanto, D. A. (2023). *Menggali Makna Perspektif Penelitian Kualitatif: Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pengembangan Model Intelektual Kapital*.
- Jayanti, N. G. A. M. A., Dantes, N., & Ardana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan CD Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V di Gugus II Kecamatan Kuta Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 104–115. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v3i2.3489>
- Lubis, A. Y. (2015). Pelaksanaan Manajemen Kurikulum pada SMA Negeri 1 Buengcala Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Administrasi Pendidikan: Program Pascasarjana Unsyiah*, 3(1). <https://jurnal.unsyiah.ac.id/JAP/article/view/2522>
- Mahrus, M. (2021). Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 41–80. <https://doi.org/10.35719/jieman.v3i1.59>
- Nafisah, D., Habsari, N. T., & Riyani, M. (2020). Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) dan Direct Instruction (DI) terhadap Keterampilan Sosial Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Ilmu Sosial. *Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan*, 1(1), 12–16. <https://semnasfkipunsam.id/index.php/semnas2019/article/view/5>
- Neolaka, I. A. (2019). *Isu-isu kritis pendidikan: utama dan tetap penting namun terabaikan*.
- Novianti, E., Firmansyah, Y., & Susanto, E. (2021). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.56393/decive.v1i1.6>
- Putri, I. S., & Agustyaningrum, N. (2017). Efektivitas model pembelajaran problem based instruction dan snowball throwing ditinjau dari hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 51 Batam. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 97–103. <https://doi.org/10.26486/mercumatika.v1i2.251>
- Shofiyah, S. (2018). Prinsip–prinsip pengembangan kurikulum dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 122–130. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.464>
- Sulistiawati, A. (2022). Implementasi profil pelajar Pancasila melalui proyek bermuatan kearifan lokal di SD Negeri Trayu. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(3), 195–208. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i3.7082>

- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis implementasi kurikulum merdeka di sekolah penggerak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>
- Suwarno, S. A. (2021). *Manajemen Pendidikan Islam: Teori, Konsep Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan Islam*.
- Taliak, J. (2021). *Teori dan model pembelajaran*.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79–96. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>