

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar IPS

Ni Kadek Eva Rusmalasari¹, I Gede Margunayasa¹

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia
e-mail: evarusmalasari98@gmail.com, igede.margunayasa@undiksha.ac.id

Abstrak

Hasil belajar IPS siswa masih belum optimal, sehingga perlu adanya upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) dengan siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar IPS. Jenis penelitian adalah eksperimen semu menggunakan *post test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD kelas IV. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan metode tes. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda. Data hasil belajar IPS dianalisis dengan uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) dengan siswa yang tidak membelajarkan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) pada siswa SD kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh t_{hitung} (13,1075) lebih besar dari t_{tabel} (2,0095). Dengan demikian, model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Kata kunci: hasil belajar IPS, model CPS

Abstract

Student social studies learning outcomes are still not optimal, so there is a need for efforts to improve student learning outcomes in social studies subjects, one of which is by applying a learning model that can attract students' interest in learning social studies. This study aims to determine the differences in the learning outcomes of students who are taught using the *Creative problem solving* (CPS) learning model and students who are not taught the *Creative problem solving* (CPS) learning model on social studies learning outcomes. This type of research is a quasi-experimental using *post test only control group design*. The population of this study were all fourth grade of elementary school. The samples were determined by random sampling technique. Data collection in the study was carried out by the test method. The data collection instrument was a multiple choice test. Social studies learning outcomes data were analyzed by t-test. The results of the analysis show that there are differences in social studies learning outcomes between groups of students who are taught with the *Creative problem solving* (CPS) learning model and students who do not learn the *Creative problem solving* (CPS) learning model in grade IV elementary school students. This is shown by t_{count} (13.1075) greater than t_{table} (2.0095). Thus, the *Creative problem solving* (CPS) learning model has a significant effect on the social studies learning outcomes of grade IV students.

Keywords: social learning outcomes, CPS model

1. Pendahuluan

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran yang merupakan disiplin ilmu social serta kegiatan dasar yang dapat dilakukan oleh siswa. Pendidikan IPS pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik menjadi warga negara yang baik yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, dapat mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan (Mahdalena & Sain, 2020; Septiyan, 2017).

Pendidikan IPS di SD juga dapat membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian social yang dapat berguna bagi diri sendiri serta bagi masyarakat dan negara (Afandi, 2011; Mahdalena & Sain, 2020). Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat berkembang secara optimal, baik dalam pengembangan jati diri maupun dapat menjadi warga negara yang baik. Untuk itu pendidikan yang berorientasi pada hasil dan sikap harus dilaksanakan dari jenjang pendidikan formal yang paling dasar yaitu Sekolah Dasar. Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar yang menggunakan Kurikulum 2013, IPS merupakan salah satu pelajaran inti atau disiplin ilmu yang dibelajarkan di Sekolah Dasar.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari ilmu sosial terpilih dan dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Mahdalena & Sain, 2020; Wahidmurni, 2017). Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan seperti, mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat. Sebagai suatu mata pelajaran yang berisi perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial, menuntut pengajaran yang terpadu sehingga batas masing-masing ilmu sosial tidak terlihat dengan jelas. Belajar IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang berusaha membekali wawasan dan keterampilan para siswa agar mampu beradaptasi dan bermasyarakat, serta menyesuaikan dengan perkembangan dalam era globalisasi (Suharman, 2017; Vera, 2012). Tujuan belajar IPS adalah mendukung kompetensi warga negara dalam hal pengetahuan, proses intelektual, dan karakter yang demokratis, yang diperlukan siswa untuk terlibat aktif dalam kehidupan publik. Untuk disekolah guru sangat berperan penting untuk meningkatkan kualitas pada peserta didiknya.

Selain itu mata pelajaran IPS merupakan ilmu pengetahuan yang ada hubungannya dengan keterampilan anak, sikap dan nilai yang dapat membantu siswa untuk mengenali tentang dirinya sendiri dan lingkungan masyarakat sekitarnya. Pembelajaran IPS yang diajarkan di SD memiliki tujuan untuk membantu siswa agar mengetahui perannya sebagai salah satu anggota masyarakat, dapat mengembangkan potensi dan peka terhadap masalah sosial, serta sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Dari tujuan tersebut diharapkan agar pembelajaran IPS dapat digunakan untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial mereka serta dalam pengambilan keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat (Barsihanor, 2016; Ristiowati, 2014). Berdasarkan uraian tersebut IPS merupakan mata pelajaran yang penting, sehingga perlu adanya upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari IPS.

Sebagai seorang guru harus mampu menggunakan atau menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif, selain itu materi dan topik diskusi yang dapat memancing siswa untuk berpikir saat memecahan masalah. Pemecahan masalah yang melalui teknik sistematis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pemecahan masalah ini melalui teknik yang sistematis dalam mengelompokkan gagasan kreatif untuk proses pembelajarannya dengan begitu siswa akan mendapatkan proses pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat memahami alam sekitar secara ilmiah sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna. Dampak atau akibat yang dirasakan dari permasalahan-permasalahan yang terdapat di SD Gugus II Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli adalah (1) Pemahaman dan konsep siswa pada mata pelajaran IPS kurang, (2) siswa aktif pada saat dituntut oleh gurunya, dan (3) kurangnya perhatian siswa. Untuk lebih jelasnya pencatatan dokumen nilai ulangan tengah semester pada Siswa kelas IV pembelajaran IPS di Gugus II Kecamatan Kintamani pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Rata-Rata Penilaian Tengah Semester Siswa Kelas IV

No.	Nama Sekolah Dasar	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah	
					Tuntas	Tidak Tuntas
1.	SD N 1 Batur	IV ^A	25	70	11	14
		IV ^B	23	70	9	14
2.	SD N 2 Batur	IV	18	75	8	10
		IV ^A	26	70	12	14
3.	SD N 3 Batur	IV ^B	27	70	10	17
		IV	15	75	12	3
5.	SD N 5 Batur	IV	15	70	8	7
6.	SD N 6 Batur	IV ^A	21	69	8	13
		IV ^B	21	69	9	12
7.	SD N 7 Batur	IV	23	70	15	7
Jumlah			214		102	112

Pada Tabel 1 di atas, dapat dilihat perolehan hasil belajar IPS kelas IV Gugus II Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli masih belum optimal yaitu masih banyaknya nilai siswa di bawah KKM atau kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran IPS. KKM yang ditetapkan yaitu berkisar antara 60 sampai 70, dari 214 siswa ada 112 orang siswa yang mendapatkan nilai ulangan tengah semester IPS yang berada di bawah KKM. Terkadang guru hanya menginginkan siswanya dapat meraih nilai diatas KKM namun tidak disertai dengan kreativitas mengajar yang hanya menerapkan beberapa metode dalam pembelajaran. Variasi dalam mengajar sebenarnya sangat diperlukan dikarenakan dengan variasi inilah dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang nantinya akan berimbas pada hasil belajar siswa. Ketika dilakukan wawancara bersama dengan sebagian guru kelas IV pada tanggal 26 dan 29 Oktober 2019 di SD yang ada di Gugus II Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli diperoleh hasil yaitu 1) masih banyak siswa yang kurang memahami pembelajaran IPS dikarenakan pada Kurikulum 2013 tidak hanya memfokuskan pada satu mata pelajaran saja tetapi menggabungkan antar pelajaran, 2) kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran IPS masih kurang 3) pembelajaran IPS membosankan bagi siswa dikarenakan pembelajaran IPS menuntun hanya menghafal. Hasil observasi ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2017; Efiyanti et al., 2017) yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mendapatkan hasil belajar diatas KKM pada mata pelajaran IPS. Alasan utama yang menyebabkan hal tersebut adalah pelajaran IPS tidak dapat menarik perhatian siswa dan cenderung membosankan. Sehingga, siswa tidak focus dalam mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar IPS yang tidak optimal.

Selain melakukan wawancara bersama Guru kelas IV juga dilakukan observasi, dalam melakukan observasi dengan guru kelas IV sebanyak 7 orang guru, ditemukan beberapa masalah terkait dengan pembelajaran yang dilakukan. adapun cara menghitungnya yaitu, banyaknya jumlah guru yang menjawab iya atau tidak dikalikan 100 dan di bagi banyaknya jumlah guru, dan akan mendapatkan hasil jawaban dari guru kelas IV di SD Gugus II Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli. (1) 57% guru memberikan apersepsi dalam proses pembelajaran dan 43% memberikan apersepsi dalam proses pembelajaran. (2) 29% pada saat awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan 71% tidak menyampaikan tujuan pembelajaran. (3) 43% guru menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan 57% guru tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif. (4) 100% guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa. (5) 100% guru menggunakan media pembelajaran. (6) 43% siswa aktif dalam proses pembelajaran dan 57% tidak. (7) 14% siswa duduk secara berkelompok dan 86% siswa tidak duduk secara berkelompok. (8) 43% siswa aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya dan 57% tidak. (9) 71% siswa dapat bekerjasama dengan siswa lainnya dan 29% tidak. (10) 100% siswa aktif bertanya di setiap sekolah. (11) 43% siswa berani mengemukakan pendapat dan 57% belum berani mengemukakan pendapat. Masih

rendahnya pembelajaran IPS disebabkan masih dominannya *skill* menghafal daripada *skill* memproses sendiri pemahaman suatu materi yang diajar. Selain itu, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini masih tergolong sangat rendah. Rendahnya minat belajar siswa ini diakibatkan karena beberapa siswa yang menganggap mata pelajaran IPS ini tidak penting. Kondisi seperti inilah yang mengakibatkan kurang aktifnya pada siswa dan pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang efektif. Pada saat kondisi seperti ini peran guru untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa pada saat belajar tidak merasa bosan dan jenuh. Dalam proses pembelajaran peran guru sangat penting dalam memilih strategi agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Salah satu langkah untuk strategi ini adalah seorang guru harus menguasai berbagai teknik dalam penyampaian materi dan dapat menggunakan metode dan model pembelajaran secara tepat. Penggunaan metode dan model seorang guru diharapkan memberikan kesenangan dan kepuasan terhadap siswa dalam mencapai tujuannya dalam penguasaan pembelajaran.

Model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana menyenangkan salah satunya adalah menggunakan Model Pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap Hasil Belajar siswa, Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan dalam pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Shoimin, 2014). Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Sehingga siswa tidak hanya belajar dengan cara menghafal, tetapi juga memperoleh ketrampilan memecahkan masalah sehingga dapat memperluas proses berpikir. (Yuliani.et al., 2018) Model *creative problem solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan cara atau strategi yang kreatif. Dengan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dapat mengembangkan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa dan mampu untuk meningkatkan berpikir dan bertindak kreatif pada siswa. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan pemaparan diatas muncul keterkaitan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa SD dengan menerapkan Model Pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dan yang dibelajarkan dengan pembelajaran guru sehari-hari. Penelitian ini yang diangkat berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *creative problem solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD". Selain itu tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar IPS siswa SD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian ini mengukur hasil belajar IPS siswa SD sedangkan penelitian sebelumnya hanya mengukur kemampuan berfikir kritis.

2. Metode

Jenis penelitian ini ada penelitian eksperimen. Karena tidak semua variabel dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat, sehingga penelitian ini dikategorikan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Prosedur penelitian ini dibagi dalam tiga tahap yaitu: (1) tahap awal penelitian; (2) tahap pelaksanaan penelitian; dan (3) tahap akhir penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Gugus II kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 216. Sebelum dilakukan pengambilan sampel populasi terlebih dahulu diuji kesetaraannya dengan menggunakan Anava satu jalur (Anava Varians). Dari hasil pengujian kesetaraan diperoleh hasil nilai $F_{hitung} = 1,3 < F_{tabel} = 1,9$ yang berarti setiap anggota populasi yakni seluruh siswa kelas IV di SD Gugus II Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli adalah setara atau Homogen. Setelah pengujian kesetaraan dilakukan pengambilan sampel dengan menggunakan teknik random sampling. Menurut (Sugiyono, 2012) random sampling adalah cara pengambilan sampel secara acak. Cara ini dilakukan karena tidak akan

mungkin mengubah atau mengacak individu, jadi yang dapat dipilih secara acak yakni kelas ataupun kelompok. Kelas dipilih sebagaimana telah terbentuk tanpa campur tangan peneliti. Adapun banyak sampel yang diambil adalah 51 yang terdiri 26 orang siswa kelas IV dari SDN 3 Batur sebagai kelas eksperimen dan 25 orang siswa kelas IV dari SDN 1 Batur sebagai kelas control.

Salah satu hal yang paling penting dalam penelitian adalah metode pengumpulan data dan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu metode tes. Metode tes adalah suatu alat atau prosedur yang terencana dan sistematis untuk mengukur suatu perilaku tertentu serta menggambarannya dengan bantuan angka-angka atau kategori tertentu (Koyan, 2011). Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes objektif yang berjumlah 30 soal. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Data tersebut dikumpulkan menggunakan metode tes. (Agung, 2014:92) menggunakan bahwa metode tes merupakan, “cara memperoleh data yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan seseorang atau kelompok orang yang dites (*tastee*), dan dari tes dapat menghasilkan suatu skor (interval)”.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data tentang hasil belajar IPS adalah tes objektif (pilihan ganda). Dengan dilakukannya tes maka akan mengetahui penguasaan siswa terhadap pelajaran IPS yang mereka peroleh selama penelitian. Hasil belajar IPS dikumpulkan dengan memberikan soal dari Buku Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dan Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan dengan karakteristik ruang. Penyusunan soal hasil belajar IPS dilakukan untuk mengukur kemampuan kognitif pada peserta didik. Adapun ranah kognitif yang dapat dikur menurut Taksonomi Bloom revisi (Sanjaya., 2017) disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tingkat Aspek Kognitif Taksonomi Blom Revisi Anderson

No	Capaian	Jenjang Kognitif
1	C1	Mengingat
2	C2	Memahami
3	C3	Menerapkan
4	C4	Menganalisis
5	C5	Menilai
6	C6	Mencipta

Sebelum instrument digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji pakar untuk melihat kualitas isi dari instrument, kemudian instrument di ujikan ke beberapa orang siswa untuk menentukan validitas tiap butir soal yang akan diuji dengan menggunakan korelasi *Point Biserial*, uji reliabilitas menggunakan KR-21, uji tingkat kesukaran, dan diuji daya bedanya. Berdasarkan hasil uji coba intrumen, diperoleh dari 30 soal yang diujikan terdapat 30 soal yang valid, dan akan digunakan sebagai instrument *posttest*.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor hasil belajar IPS kelas IV. Data yang diperoleh diuji secara deskriptif yang terdiri dari perhitungan mean, median modus, standar deviasi, varians, maksimum, minimum, dan jangkauan, serta secara inferensial untuk pengujian hipotesis yang diajukan. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Pengujian normalitas sebaran data dilakukan dengan Uji *Chi-Square*. Nilai χ^2_{hitung} dibandingkan dengan nilai χ^2_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Jika nilai χ^2_{hitung} lebih kecil dari nilai χ^2_{tabel} maka hipotesis nol yang menyatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dapat diterima. Pengujian homogenitas data dilakukan dengan Uji *F*. Nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data homogen. Pengujian hipotesis

dilakukan dengan menggunakan uji-t *independent*. Kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, pada taraf signifikansi 5% dengan $db = n_1 + n_2 - 2$.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah data hasil belajar IPS siswa pada kelas kontrol dan siswa pada kelas eksperimen yang diperoleh dari hasil pemberian *posttest*. Pada tabel berikut akan disajikan rangkuman hasil analisis deskriptif, skor hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Deskriptif Skor Hasil Belajar IPS

Variabel	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	26	25
Mean	24,885	15,26
Median	25,17	15,05
Modus	25,5	15
Standar Deviasi	2,669	2,538
Jangkauan	11	11
Minimum	19	11
Maksimum	30	22

Berdasarkan analisis deskriptif data, terlihat bahwa skor hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen yaitu 25,885 dimana nilai tersebut lebih tinggi daripada rata-rata skor hasil belajar IPS siswa kelas control yaitu 15,26. Jika dilihat dari nilai maksimum dan minimum kelas eksperimen memiliki nilai maksimum 30 dan minimum 19 yang berarti rentangan skor hasil belajar IPS kelas eksperimen berkisar anatar 19 sampai 30, sedangkan nilai maksimum dan minimum kelas control yaitu 22 dan 11 yang berarti rentangan nilai kelas control berada pada kisaran 11 sampai dengan 22. Sehingga berdasarkan analisis deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *creative problem solving* (CPS) dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t *independent*, data yang diperoleh terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitasnya. Hasil pengujian normalitas data dan homogenitas data hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data Hasil Belajar

No	Kelompok Data Hasil Belajar IPS	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Status	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Kelas Eksperimen	2,1511	12,5919	Normal	1,13	1,947	Homogen
2	Kelas Kontrol	1,507	12,5919	Normal			

Kriteria pengujian, jika $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$ dengan taraf signifikansi 5% ($dk =$ jumlah kelas dikurangi parameter, dikurangi 1), maka data berdistribusi normal. Sedangkan, jika $\chi^2_{hit} \geq \chi^2_{tab}$, maka sebaran data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Chi-Square*, diperoleh data hasil post-test kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas varians.

Uji homogenitas varians antar kelompok bertujuan untuk memeriksa kesamaan varians antar kelompok perlakuan. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap varians pasangan antar kelompok eksperimen dan kontrol. Uji yang digunakan adalah uji-F dengan kriteria data homogen jika $F_{hit} < F_{tab}$. Berdasarkan tabel 2, diketahui F_{hit} hasil kelompok eksperimen dan kontrol adalah 1,13 sedangkan F_{tab} pada $db_{pembilang} = 24$, $db_{penyebut}$

= 25, dan taraf signifikansi 5% adalah 1,947. Hal ini berarti, varians data hasil belajar IPS kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Jika terbukti bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan berasal dari populasi dengan variasi yang homogen, maka dipergunakan analisis uji-t (*t-test*) dengan taraf signifikansi 5% dengan rumus penelitian empiris karena $n_1 \neq n_2$. Kriteria pengujian jika, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Tetapi jika, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Ini berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Rangkuman hasil analisis uji-t ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 05. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	N	\bar{Y}	S^2	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	26	24,885	7,29	13,1075	2,0095
Kontrol	25	15,26	6,44		

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 5, diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang berarti H_0 ditolak. Ini artinya hasil belajar IPS siswa kelas IV yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) lebih tinggi daripada hasil belajar IPS siswa yang tidak membelajarkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Pada bagian ini, dapat dipaparkan mengenai hasil temuan penelitian. Melalui uji hipotesis, adapun kesimpulan yang didapatkan yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar, dibandingkan dengan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Hal ini ditandia dari cara siswa pada saat belajar yang sangat bersemangat dan mampu untuk berfikir lebih kreatif, dan menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi. Dibandingkan dengan siswa yang tidak membelajarkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), yang mana pembelajaran ini hanya berpusat pada pada guru saja dan kegiatan proses pembelajaran monoton dan membuat siswa bosan pada saat belajar.

Pembelajaran *creative problem solving* (CPS), dalam pembelajaran ini mampu melibatkan siswa menjadi pusat perhatian dengan aktivitas yang bervariasi, sehingga siswa menjadi lebih bebas dalam mengekspresikan potensi yang dimiliki. Pembelajaran yang berlangsung dilihat dari karakteristik siswa yang beragam dan adanya kebebasan. Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) merupakan model yang mampu untuk meningkatkan kreatifitas pada siswa dan meningkatkan pola pikir yang tidak monoton. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Mita Sri Mahendra (Yanti, 2017) menunjukkan bahwa hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) Berbasis Educative Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA dengan siswa dengan membelajarkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dikarenakan pada model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Relevansi pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) hasil belajar IPS. Temuan ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fatoni, 2014) bahwa, variabel bebas model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) secara persial memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan hasil perhitungan didapat bahwa model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil Uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,29. Sedangkan t_{tabel} sebesar 2,000 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,29 > 2,000$).

Pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang sudah diterapkan oleh guru, kegiatan awal yang harus dilakukan guru adalah memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa, setelah pemberian motivasi dan apersepsi guru menyampakain tujuan pembelajaran yang

akan dibelajarkan oleh guru sehingga tujuan tersebut dapat tercapai, dan guru penyampaian langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dan pembagian kelompok.

Tahapan kedua kegiatan inti pembelajaran, ini memiliki 4 fase kegiatan pembelajaran. Fase pertama klarifikasi masalah peran guru memberikan penjelasan materi pembelajaran secara umum yang diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran, setelah itu guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan sehingga siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan. Fase kedua Guru membimbing siswa untuk mengungkapkan solusi permasalahan dari tiap anggota kelompok yang terdapat pada media gambar berbasis multirepresentasi agar siswa mampu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah tersebut. Fase ketiga Evaluasi dan penelitian, guru menginformasikan kepada siswa agar menyelesaikan permasalahan yang diberikan dan guru membimbing siswa untuk menyelesaikan permasalahan pemecahan masalah untuk menentukan jawaban permasalahan akhir. Fase keempat Implementasi, Guru membimbing siswa dalam penerapan strategi pemecahan masalah yang ada, dan salah satu kelompok akan mempersentasikan hasil akhir. Tahapan ketiga kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah berlangsung, dan guru sebelum menutup pelajaran menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya dan guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran.

Keberhasilan suatu model pembelajaran tidak akan terlepas dari tahapan-tahapan atau sintaks dari model tersebut. Setiap model pembelajaran pasti memiliki sintaks yang berbeda-beda. Pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menurut (Shoimin, 2014) memiliki 3 Tahapan. Jika *Creative Problem Solving* (CPS) di belajarkan di SD sesuai dengan ketiga tahapan tersebut, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) merupakan suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan (Turmuzi, M., 2018). Berbeda halnya dengan kelas yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan *Creative Problem Solving* (CPS). Pembelajaran yang dilakukan, guru cenderung langsung sebagai sumber informasi bagi siswa dan siswa cenderung pasif, karena komunikasi yang terjalin hanya komunikasi satu arah antara guru dan siswa saja. Sehingga mengakibatkan rendahnya pembelajaran IPS karena masih dominannya *skill* menghafal daripada *skill* memproses sendiri pemahaman suatu materi yang diajar. Selain itu, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini masih tergolong sangat rendah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar IPS, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa SD kelas IV. Temuan hasil penelitian di atas sesuai dengan temuan sebelumnya. Temuan penelitian tersebut antara lain sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad (Fatoni, 2014). Hal tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CPS berbantuan kursi panas pada siswa kelas V SD Gugus I. Soekarno Denpasar Selatan tahun pelajaran 2013/2014. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan bahwa siswa yang awalnya pasif dalam pembelajaran menjadi lebih aktif dan sering bertanya kepada guru, yang berakibat meningkatnya hasil belajarnya.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) pada siswa SD kelas IV di Gugus II Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020. Saran yang dapat disampaikan peneliti untuk perkembangan penelitian yang terkait serta perkembangan pembelajaran yaitu sebagai berikut: Disarankan setiap sekolah melakukan proses pembelajaran sebaiknya menggunakan model pembelajaran, agar siswa lebih aktif dan bersemangat melaksanakan

proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa tidak bosan pada saat proses pembelajaran; Disarankan kepada guru agar menggunakan model pembelajaran creative problem solving (CPS) khususnya dalam pembelajaran IPS dan pada mata pelajaran lain pada umumnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa; Disarankan kepada siswa agar memiliki pemahaman yang mendalam tentang model pembelajaran creative problem solving (CPS) dan saling bekerja sama dalam memecahkan masalah serta menciptakan rasa kebersamaan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar secara maksimal; Peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran creative problem solving (CPS) dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial maupun bidang ilmu lainnya yang sesuai. Penelitian ini juga harus memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85–98.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Astuti, N. K. W., Gading, I. K., & Sudana, D. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Universitas Pendidikan Ganesha. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).
- Barsihanor. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Inside Outside Circle Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi IPS MI Darul Mujahidin. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 20–30. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna/article/view/382>
- Efiyanti, N. P., Suarni, N. K., & Parmiti, D. P. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Hasil Belajar Ips. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jppg.v2i2.19174>
- Fatoni, A. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Kursi Panas Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Gugus Ir. Soekarno. *MIMBAR PGSD Undiksha. Jurnal Berbantuan Kursi Panas Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V*, 2(1).
- Koyan, I. W. (2011). Asesmen dalam Penelitian. Singaraja: Undiksha Press. *Jurnal Asesmen Dalam Penelitian Singaraja : Undiksha Press*.
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *Asatiza Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138.
- Ristiowati. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *JPGSD*, 2(1).
- Sanjaya. (2017). *Pembelajaran dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Perenda Media Group.
- Septiyan, G. D. (2017). *Pengaruh model teams games tournament terhadap keterampilan pengambilan keputusan dalam pembelajaran ips di sekolah dasar. Mimbar sekolah dasar*, 106-116. 4(1).
- Shoimin, A. (2014). *Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Suharman, E. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan

- Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1).
- Turmuzi, M., D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1).
- Vera, A. (2012). *Metode Mengajar Anak di Luar kelas*. DIVA Press.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS*. AR-RUZZ MEDIA.
- Yanti, N. L. M. S. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Educative Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Di Gugus Iv Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2).
- Yuliani.dkk. (2018). Penerapan Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Bongkar Pasang untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1).