PENGARUH PEMBELAJARAN *CPS (CREATIVE PROBLEM SOLVING)* DENGAN "MEDIA KERANJANG HAMTARO" TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Candirejo I)

SKRIPSI

Oleh:

Triyati

15.0305.0116

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2019

PENGARUH PEMBELAJARAN *CPS (CREATIVE PROBLEM SOLVING)* DENGAN "MEDIA KERANJANG HAMTARO" TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV di SDN Candirejo I)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
Triyati
15.0305.011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

PERSETUJUAN

PENGARUH PEMBELAJARAN *CPS (CREATIVE PROBLEM SOLVING)* DENGAN " MEDIA KRANJANG HAMTARO" TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Candirejo I)

SKRIPSI

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Triyati
15.0305.0116

Magelang, 8 Juli 2019

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Drs. Subiyanto, M.Pd.	Dhuta Sukmarani.M.Si
NIP. 19570807 198303 1 002	NIK. 138706114

PENGESAHAN

PENGARUH PEMBELAJARAN *CPS (CREATIVE PROBLEM SOLVING)* DENGAN "MEDIA KERANJANG HAMTARO" TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Candirejo I)

Oleh:
Triyati
15.0305.0116

Telah dipertahankan di depan tim Penguji Skripsi dalam rangka Menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji
Hari : Sabtu
Tanggal : 20 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Subiyanto, M.Pd. (Ketua/Anggota) .....
2. Dhuta Sukmarani, M.Si. (Sekretaris/Anggota) .....
3. Tria Mardiana M.Pd. (Anggota) .....
4. Septiyati Purwandari,M.Pd. (Anggota) .....

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama	: Triyati
N.P.M	: 15.0305.0116
Prodi	: *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh Pembelajaran *Cps (Creative Problem Solving)* dengan "Media Keranjang Hamtaro" terhadap Hasil Belajar IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Candirejo I)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain. Saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat Saya,

Yang Menyatakan

Triyati

NPM 15.0305.0116

MOTTO

"Maka Maha Tinggi, Rata yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) AL-Quran sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku"

(Terjemahan Q>S Ta Ha : 114)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tersayang yang telah mengorbankan jiwa dan raganya demi kesuksesanku
2. Almamaterku tercinta Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH PEMBELAJARAN *CPS (CREATIVE PROBLEM SOLVING)* DENGAN "MEDIA KERANJANG HAMTARO" TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Candirejo I)

Triyati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan "media keranajang hamtaro" terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Candirejo 1.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen *Quasi Experimental Design* dengan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain penelitian yang tidak melakukan randominasi data antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN Candirejo 1. Sampel yang digunakan berjumlah 18 siswa pada kelas IV SDN Candirejo 1. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Teknik instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian berupa teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik parametrik yaitu uji *Independent Sample Test* dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows.*

Kesimpulan hasil penelitian ini membuktikan dengan uji *Independet Sample Test* dengan perolehan nilai t hitung untuk df 34 adalah -7,970 dan nilai sig. (2-tailend) 0,000 yang berarti nilai t hitung lebih kecil daripada t tabel (-7,970 < 1,6909 dan nilai sig.(2-tailend) 0,000 < 0,05) yang berarti hipotesis diterima. Artinya terdapat perubahan yang signifikan terhadap kelas eksperimen dibanding kelas kontrol, oleh karena itu perlakuan menggunakan pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan media keranjang hamtaro berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Kata Kunci : *Creative Problem Solving (CPS),* media keranajang hamtaro, hasil belajar

THE EFFECT OF LEARNING CPS (CREATIVE PROBLEM SOLVING) WITH "HAMTARO BASED MEDIA ON IPS LEARNING OUTCOMES (Research on Class IV SDN Candirejo I Students)

Triyati

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Creative Problem Solving (CPS) learning with "Keranajang Hamtaro media" on social studies learning outcomes in Grade IV SDN Candirejo 1 students.

This research is a type of experimental research Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design that is a research design that does not randomize data between the control group and the experimental group. The population in this study were all students of class IV SDN Candirejo 1. The sample used was 18 students in class IV SDN Candirejo 1. The sampling technique in this study was saturated sampling. Data collection method is done by using a test. The research instrument technique used in the study was a data analysis technique used was the parametric statistical technique, namely the Independent Sample Test with the help of SPSS 24.0 for Windows.

The conclusion of this study proves that the Independent Sample Test with the acquisition of the t value for df 34 is -7,970 and sig. (2-tailend) 0,000 which means the calculated t value is smaller than t table (-7,970 <1.6909 and sig value (2-tailend) 0,000 <0.05) which means the hypothesis is accepted. This means that there is a significant change in the experimental class compared to the control class, therefore the treatment using Creative Problem Solving (CPS) learning with hamtaro basket media influences the learning outcomes of social studies.

Keywords: Creative Problem Solving (CPS), keranajang hamtaro media, learning outcomes

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur Alhamdulilah, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini, itu semua tidak lepas dari dorongan, saran, masukan, kritik, serta bantuan dari pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ir. Muh Eko Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr Muhammad Japar, M.Si.,Kons, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Ari Suryawan, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Drs. Subiyanto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang sabar membimbing dan memberikan saran pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dhuta Sukmarani.M.Si, selaku Dosen Pembimbing II yang sabar membimbing dan memberikan saran pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Sahil, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Candirejo 1 yang telah memberi ijin pada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Titik Robiyatun S.Pd, selaku guru kelas IV di SDN Candirejo 1 yang telah membantu dan membimbing penulis dalam penulisan skripsi.

   Penulis mengharapkan semogga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca umumnya.

8. Seluruh dosen dan staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan.

Magelang, 12 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGAS i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN iv
HALAMAN MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB l PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C.Batasan Masalah 6
D.Rumusan Masalah 7
E.Tujuan Penelitian 7
F.Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA 9
A.Hasil Belajar IPS 9
B.Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) 18
C.Media Keranjang Hamtaro 24
1. Manfaat Media Pembelajaran 25
2. Tujuan Media Pembelajaran 25
3. Media Keranjang Hamtaro 26
D.Penelitian Yang Relevan 26
E.Kerangka Berfikir 27
F.Hipotesis Penelitian 28

BAB III METODE PENELITIAN 30
A. Rancangan Penelitian 30
B. Indentifikasi Variabel Penelitian 31
C. Definisi Opersional Variabel Penelitian 31
D. Subyek Penelitian 32
E. Setting Penelitian 33
F. Metode Pengumpulan Data 33
G. Instrumen Penelitian 34
H. Validitas dan Reliabilitas 37
I. Prosedur Penelitian 40
J. Analisis Data Penelitian 41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .... **Error! Bookmark not defined.**
A. Hasil Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
1.Pelaksanaan *pre-test* ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.Deskripsi Data Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
B. Analisis Data Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
1.Uji Prasyarat Analisis ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.Uji Hipotesis ..... **Error! Bookmark not defined.**
C. Pembahasan ..... **Error! Bookmark not defined.**
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 59
A. Simpulan 59
B.Saran 60
DAFTAR PUSTAKA 43
LAMPIRAN ..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design* 30
2 Kisi-kisi Instrumen Soal Pilihan Ganda 36
3 Hasil Validasi Soal 37
4 Kreteria Indeks Koefisien Reliabilitas Instrumen 39
5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen 40
6 Nilai Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen .....**Error! Bookmark not defined.**
7 Nilai Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol .....**Error! Bookmark not defined.**
8 Deskripsi Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**
9 Deskripsi Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**
10 Hasil Uji Normalitas .....**Error! Bookmark not defined.**
11 Hasil Pengujian Homogenitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen – Kelas Kontrol .....**Error! Bookmark not defined.**
12 Hasil *Independet Sample Test* .....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

1 Bagan kerangka Berfikir 28
2 Nilai hasil belajar IPS eksperimen .....**Error! Bookmark not defined.**
3 Nilai Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol .....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

1 Surat Izin Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
3 Kisi-kisi Soal IPS .....**Error! Bookmark not defined.**
4 Soal Tes IPS Uji Validitas .....**Error! Bookmark not defined.**
5 Uji Validitas Soal Tes dengan SPSS .....**Error! Bookmark not defined.**
6 Hasil Uji Reliabilitas .....**Error! Bookmark not defined.**
7 Hasil Data Belajar IPS .....**Error! Bookmark not defined.**
8 Silabus .....**Error! Bookmark not defined.**
9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....**Error! Bookmark not defined.**
10 LKS .....**Error! Bookmark not defined.**
11 Validasi Ahli .....**Error! Bookmark not defined.**
12 Uji Normalitas dan Homogenitas .....**Error! Bookmark not defined.**
13 Uji Hipotesis Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
14 Dokumentasi .....**Error! Bookmark not defined.**

BAB l

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Kita bisa memajukan kebudayaan dan mengangkat derajad bangsa dimata internasional. Sebagaimana telah diungkapkan Danoe josoef tentang betapa pentingnya pendidikan "Pendidikan merupakan alat yang menentukan sekali untuk mencapai kemajuan dalam segala bidang kehidupan, dalam memilih dan membina hidup yang sesuai martabat manusia". Pendidikan akan terasa apabila tidak berhasil mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Untuk itu perlu diusahakan peningkatan mutu pendidikan, upaya bangsa kita tidak terkantung dengan menyandang status bangsa yang sedang berkembang tetapi tidak bisa menandang predikat bangsa maju dan tidak bersaing dengan bangsa lain (Susilo, 2013 :13).

Pendidikan merupakan salah satu proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dan guru sebagai pemegang peran utama. Kegiatan belajar mengajar mengandung arti interaksi dari berbagai komponen seperti guru, murid, sarana dan bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Interaksi antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan akan berdampak pada hasil belajarnya. Guru harus membuat suasana belajar

yang kondusif, menyenangkan dan inovatif dalam pembelajaran apalagi pelajaran yang membutuhkan hafalan dan mencatat ataupun meringkas, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan bermaknanya bagi siswa dan kehidupannya (Samlawi, 1998: 1)

Pembelajaran yang bermakna dapat memperoleh dengan cara mengurutkan materi pelajaran dari umum ke khusus, dari keseluruhan ke rinci, hal tersebut sesuai dengan teori belajar bermakna Ausubel (Budiningsih, 2005: 42). Anusubel juga menjelaskan supaya peserta didik dapat belajar bermakna maka harus mengkaitkan pengetahuan baru ke konsep dan proporsi (hubungan antar konsep) yang relevan dan sudah diketahui. Dengan demikian terjadilah proses belajar yang tidak hanya sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta, tetapi berusaha mengkaitkan kosep-konsep tersebut untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Guru harus membuat kondisi pembelajaran dimana peserta didik mampu memahami konsep yang dipelajari dengan mengoptimalkan kedua belah otak, yaitu otak kiri dan otak kanan. Windura (2013: 19) mengoptimalkan otak kiri yang disebut otak logika berguna untuk mengatur fungsi mental dan pengolahan informasi yang berhubungan dengan kata, angka, analisis, logika urutan,daftar dan hitungan. Sifat otak kiri yaitu jangka pendek. Sedangkan otak kanan yang sering disebut dengan otak seni atau otak kreatif, yang mengatur fungsi mental

yang berhubungan dengan berfikir secara konseptual, gambar, irama, warna, dimensi/bentuk, imajinasi, dan melamun. Otak kanan sifatnya adalah jangka panjang.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru pada saat observasi tanggal 11 Maret 2019 di SDN Candirejo 1 pembelajarannya seperti mendengarkan penjelasan guru dikelas, mencatat atau meringkas pelajaran, membaca bacaan di buku pelajaran atau dipapan tulis, dan berdiskusi dengan teman. Selain itu, pembelajaran IPS masih konvensional dimana guru ceramah dan peserta didik hanya duduk, mendengarkan ceramah atau penjelasan materi dari guru, belum memanfaatkan media pembelajaran dan kegiatan mencatat dilakukan secara biasa dan hanya terpacu pada media LCD saja yang terkesan inter dan monoton. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan, jenuh, berkurangnya semangat belajar, bahkan ada yang asyik bermain sendiri.

Pelajaran IPS membutuhkan konsentrasi yang lebih seperti materi hafalan untuk memahami dan mengingat materi yang luas. Oleh karena itu diperlukan cara menghafal dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mempermudah mengingat materi sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Brahim (2007: 39) yang menyatakan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah

yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Hasil belajar dapat berubah apabila guru mampu membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar. Masalah pokok dalam SD khususnya kelas IV adalah saat guru menjelaskan materi terlalu banyak siswa kurang mampu memperhatikan, bahkan ada yang berbicara sendiri, mengantuk, menggambar, malas untuk mencatat, mengganggu teman dekatnya, dan siswa masih sulit untuk menghafal materi terutama pembelajaran IPS. Kenyataan tersebut terlihat bahwa prestasi belajar IPS siswa kurang dan mengakibatkan siswa malas belajar IPS, terutama siswa kelas tinggi. Kondisi demikian tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Melalui proses belajar mengajar IPS diharapkan akan menumbuhkan kemampuan mengembangkan keterampilan dan aplikasinya. Permasalahan yang ada tentunya guru harus berusaha untuk meningkatkan hasil belajar yang baik dan tentunya tidak lepas dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas.

Berdasarkan uraian diatas terhadap hasil belajar IPS perlu adanya dikembangkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai agar model pembelajaran dapat tersampaikan. Memilih CPS dengan media keranjang hamtaro karena disekolah SDN Candirejo 1 masih ada permasalahan dimana siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran dan kurangnya interaksi antar siswa dalam pembelajaran sehingga peneliti mengambil model *Creative Problem Solving (CPS)* dengan media keranjang hamtaro sebagai penelitian

Media ini merupakan media berbentuk keranjang yang didesain mirip dengan ciri khas hamtaro. Cara penggunaanya yaitu dengan cara mengambil nomer pada keranjang, setelah itu mengambil amplop sesuai dengan nomer yang didapat lalu membedakan gambar pada amplop sesuai dengan jenis kegiatan ekonomi

Pembelajaran ini memberi kesempatan kepada siswa bisa bertukar pendapat dengan orang lain. Memahami suatu tantangan, menghasilkan gagasan dan menyiapkan tindakan yaitu merupakan suatu komponen yang memiliki proses enam tahap yaitu dimana menekankan adanya keseimbangan dalam menggunakan kemampuan berfikir kreatif dan kritis. Ketiga komponen utama dalam CPS yang saling berkaitan (membentuk siklus) yang terliat pada gambar. Komponen memahami tantangan merupakan suatu upaya sistematis untuk menegaskan, membangun atau berfokus pada suatu usaha pemecahan masalah. Komponen proses kedua yakni menghasilkan gagasan merupakan suatu tahap yang menghasilkan banyak pilihan yang bervariasi dan tidak bisa sebagai respon terhadap masalah yang ada. Sedangkan komponen proses ketiga adalah menyiapkan tindakan, mengembangkan, atau untuk memperkuat alternatif solusi yang telah dipilih, dan untuk merencanakan keberhasilan implementasi aksi. Sehingga dengan menggunakan metode *Creative Problem Solving (CPS)* ini untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam menghafal IPS pada kelas IV.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) saya menggunakan media keranjang hamtaro dimana media ini dapat membantu mempermudah siswa dalam menghafal suatu materi IPS dan permainan ini memilih secara bebas mana

yang disukai pada keranjang tersebut. Alasan saya memilih SD tersebut karena dalam penelitian, siswa masih kesulitan dalam menghafal materi IPS. maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "pengaruh pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan "media keranjang hamtaro" terhadap hasil belajar IPS (Penelitian pada siswa kelas IV di SDN Candirejo 1)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis menemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa belum fokus dalam menerima materi pembelajaran IPS
2. Kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan dan mengembangkan metode atau model pembelajaran
3. Kurangnya keterampilan guru menggunakan media dengan proses pembelajaran yang menarik.

C. Batasan Masalah

Memudahkan penelitian dalam menjangkau suatu persoalan secara lebih optimal dan objektif, maka perlu adanya pembatasan masalah. Dalam peneliti ini memiliki masalah pada Pengaruh pembelajaran *Creative Problem Solving* (*CPS)* dengan "media keranjang hamtaro" terhadap hasil belajar IPS (Penelitian pada siswa kelas IV di SDN Candirejo 1)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan "media kranjang hamtaro" terhadap hasil belajar IPS.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Creative Problem Solving* (*CPS)* dengan "media keranjang hamtaro" terhadap hasil belajar IPS (Penelitian pada siswa kelas IV di SDN Candirejo 1)

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran IPS untuk menambah pengetahuan pembelajaran di Sekolah Dasar baik dari aspek metodologi maupun pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa khususnya disekolah dasar. Aspek ini menuju pembelajaran yang inovatif, afektif, kognitif dan psikomotorik bagi perkembangan disekolah dasar

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi siswa, sebagai masukan agar dapat mengembangkan cara berfikir siswa agar lebih kreatif dan dapat mengaplikasikan ilmu yang diperolehnya.
   b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas belajar mengajar agar

tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dan memberikan pengarahan kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar dan bersaing satu dengan yang lain.

c. Bagi Sekolah, hasil penelitian inii menerapkan media keranjang untuk memberikan refrensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi.

d. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menghadapi berbagai permasalahan siswa dalam proses belajar mengajar dan sebagai bekal untuk lebih mempersiapkan diri sebagai calon guru sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Susanto (2012: 4) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Menurut Rusman (2014: 1) belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan

proses melalui berbagai pengalaman. Berdasarkan pengertian belajar di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses interaksi yang terjadi pada individu dengan lingkungan sehingga terjadinya perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Hasil belajar digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan suatu pembelajaran. Menurut Suprijono (2012: 5) hasil belajar adalah polapola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono (2007: 76-77) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

a) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi:faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
b) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan ini berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

a) Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

1) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
2) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.
3) Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
4) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
5) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.

6) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b) Aspek afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Manusia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

c) Aspek psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.

Proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Melihat keberhasilan kedua aspek ini, pendidik dapat melihatnya dari segi sikap dan ketrampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada diri siswa baik itu bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor yang terjadi setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang akan difokuskan dalam penelitian ini yaitu pada ranah kognitif.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Pendapat yang dikemukakan oleh Wasliman (2007:158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

a) Faktor internal : faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

Penelitian ini mengambil salah satu dari faktor internal yaitu kebiasaan belajar dimana model pembelajaran CPS pada penelitian

tersebut melibatkan siswa secara aktif untuk bekerja sama untuk memberikan ide-ide pemikiran tentang suatu konsep atau gagasan agar terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar untuk jangka waktu yang lama

b) Faktor eksternal : faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu berpengaruh dalam kemampuan berfikirnya dari segi kecerdasaan, minat, dan motivasi terhadap kehidupan dilingkungan keluarga maupun sekolah.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2010: 171), Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Soman tri Sapriya (2009: 11) mengemukakan pendidikan IPS adalah penyerdahanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Ningsih, 2011: 5).

Berdasarkan definisi diatas dapat kita pahami Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu disiplin ilmu yang tidak dapat berdiri sendiri, melainkan saling berhubungan satu sama lain dan terpadu dengan disiplin ilmu lain seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik yang didalamnya membahas mengenai masalah sosial dalam berbagai aspek bidang kehidupan.

4. Tujuan Pembelajaran IPS

Trianto (2014:176) menyebutkan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Muhammad Numan Somantri (2001: 260) adalah menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara, dan agama;

menekankan pada isi dan metode berfikir ilmuan sosial; dan menekankan reflektif inquiri.

Mutakin dalam Trianto (2014:176) juga menyebutkan uraiannya yang cukup panjang tentang tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut.

a) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
b) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memcahkan masalah-masalah sosial
c) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
d) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu untuk mengambil tindakan yang tepat.
e) Mampu mengembangan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
f) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral
g) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.

h) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya

i) Menekankan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menumpa dirinya sendiri maupu masyarakat

5. Karakteristik Pembelajaran IPS

Trianto (2014:174) menyebutkan uraiannya yang cukup panjang tentang karakteristik pembelajaran IPS sebagai berikut.

a) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, ekonomi, hukum, dan kewarganegaraan, sosiologi bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

b) Standar Kompetensi dan Kopetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

c) Standar kompetensi dan kopetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

d) Standar kopetensi dan kopetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS merupakan integrasi dan bebagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, polotik, hukum, dan budaya. Pembelajaran IPS bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkah perkembangan masyarakat.

B. Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)

Pembelajaran untuk mencapai tujuan,setiap pendidik dituntut untuk benar-benar memahami model pembelajaran yang akan diterapkannya.Sehubungan dengan hal tersebut seorang pendidik perlu memikirkan strategi atau pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajarannya. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat yaitu dengan situasi dan kondisi yang dihadapi akan berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar peserta didik yang dihadapi.Tidak hanya strategi pembelajaran,model pembelajaran juga sangat penting dalam

melakukan proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar model pembelajaran merupakan salah satu yang harus diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar serta memiliki dampak yang positif bagi peserta didik (Hamzah, 2011:223).

Adanya model dan strategi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam proses memahami materi yang disampaikan sebagai tujuan pembelajaran. Model dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut,salah satunya yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving(CPS)* (Nurdin, 2011 : 223).

Model pembelajaran diperlukan oleh guru untuk membantu melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Segala dalam Zusnani (2003:11) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi bagi pedoman perancangan pembelajaran. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dimulai pada tahun 1950 oleh Alex Osborn di Bufflo, dimulai dengan dikumpulkannya para pebisnis pendidik di Annuat Creative Problem Solving Institute. Mereka saling bertukar metode dan teknik untuk mengembangkan suatu kreativitas kursus yang berguna bagi masyarakat dan akhirnya diskusi itu melahirkan sebuah program yang dikenal dengan *CPS.*

Model *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Kreativitas yang dilihat dan dimensi kemampuan berpikir kreatif dan kritis dalam menghadapi masalah-masalah sosial dan harus mengadakan usaha pemecahan masalah. Kreativitas yang diliat dari kemampuan berfikir kritis dapat dimanfaatkan sebagai model dalam implementasi sebagai strategi *Creative Problem Solving (CPS)*

Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Pertama kali diperkenalkan oleh Osborn (1953/1979) diperkenalakan sebagai metode untuk menyelesaiakan masalah secara kreatif. Guru dalam *CPS* bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Creative Problem Solving untuk menyediakan materi pembelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah. *Creative Problem Solving (CPS)* ini merupakan variasi dan pemebalajaran dengan memecahkan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaiakan suatu masalah

Berdasarkan urian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan bekerja sama untuk memberikan ide-ide pemikiran tentang suatu konsep atau gagasan, sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar untuk jangka waktu yang lama.

1. **Langkah-langkah *Creative Problem Solving (CPS)***

   Langkah 1 : *Objective Finding*

   Siswa dibagi di dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan membrainstrorming sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka. Sepanjang proses ini, siswa diharapkan bisa membuat suatu konsensus tentang sasaran yang hendak dicapai oleh kelompoknya.

   Langkah 2 : *Fact Finding*

   Siswa membrainstrorming semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru mendaftar setiap perspektif yang dihasilkan oleh siswa. Guru memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

   Langkah 3 : *Problem Finding*

   Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar siswa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah membrainstrorming beragam cara yang mungkin dilakukan untuk semakin memperjelas sebuah masalah.

   Langkah 4 : *Idea Fiding*

   Pada langkah ini, gagasan-gagasan siswa didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan. Ini merupakan langkah membrainstrorming yang sangat penting. Setiap usaha siswa

harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan, tidak peduli seberapa relevan gagasan tersebut akan menjadi solusi. Setiap gagasan-gagasan terkumpul, cobalah meluangkan beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensi dan yang tidak potensi sebagai solusi. Tekniknya adalah evaluasi cepat atas gagasan-gagasan tersebut untuk menghasilkan hasil sortir gagasan yang sekirannya bisa menjadi pertimbangan solusi lebih lanjut.

Langkah 5 : *Solution Finding*

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan membrainstrorming kreteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang baik itu seharusnya. Kreteria ini dievaluasi hingga ia menghasilkan pernilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas situasi permasalahan.

Langkah 6 : *Acceptance Finding*

Pada tahap ini, siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara perfikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan mereka diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan.

2. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Creative Problem Solving(CPS)

a) Kelebihan Model pembelajaran CPS merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki kelebihan diantaranya:

1) Melatih peserta didik agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah biologis.
2) Meningkatkan kreativitas peserta didik.
3) Adanya interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik.
4) Menuntun peserta didik untuk dapat berpikir kreatif dan kritis.
5) Membuat peserta didik gemar menghapal dan aktif dalam menyampaikan pendapat.

b) Kekurangan model CPS juga memiliki kekurangan dalam pembelajarannya. Kekurangan model pembelajaran CPS diantaranya

1) Pendidik mengalami kebingungan melaksanakan model pembelajarancps dalam pembelajaran,karena banyaknya metode yang juga digunakan.
2) Jika kurang cermat maka pendidik akan mengalamai kesulitan memantau kreatifitas tiap peserta didik dalam kelompok.
3) Pemecahan masalah dalam kreatifitas sulit dibedakan karena keduanya menuntut hasil yang baru.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulakan bahwa kelemahan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah ketika peserta didik tidak mempunyai motivasi untuk memberikan pendapat atau ide dari permaslahan yang dipelajari, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Tetapi jika pendidik mampu memberikan motivasi dengan baik kepada

siswa untuk mencoba, maka waktu proses pembelajaran akan bisa berjalan dengan baik dan tujuan dari pembelajaran diinginkan akan tercapai.

C. Media Keranjang Hamtaro

Media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium, 8 batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Menurut Heinich media merupakan bentuk jamak dari kata medium, medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima, sedangkan menurut Criticos (1996 : 5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator dan komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas media merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar pada anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. penggunaan media dalam proses pembelajaran, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data dan memudahkan informasi.

1. Manfaat Media Pembelajaran

Mais (2016: 12-13) menyatakan manfaat umum media pembelajaran antara lain:

a) Menyeragamkan penyampaian materi.

b) Pembelajaran lebih jelas dan menarik

c) Proses pembelajaran lebih interaksi

d) Efisiensi waktu dan tenaga

e) Meningkatkan kualitas hasil belajar

f) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

g) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses materi belajar

h) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif produktif.

Manfaat khusus media pembelajaran antara lain:

a) Memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis).

b) Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indra

c) Objek bisa besar atau kecil

d) Gerak bisa cepat atau lambat

e) Kejadian masa lalu, objek yang kompleks

f) Konsep bisa luar atau sempit

g) Mengatasi sikap pasif peserta

h) Menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi peserta yang heterogen

2. **Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Mayor (2009: 5) menyatakan tujuan media pembelajaran meaningfal learning ‘Pembelajaran bermakna’ karena dengan adanya suatu

instrumen pengantar pesan-pesan pembelajaran. Pembelajaran akan mengalami aktivitas kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran. Aktivitas ini disebabkan oleh berungsinya media dalam mentransfer pesan-pesan pembelajaran sehingga menyebabkan bekerjanya kompetensi pembelajaran dalam merentensi pesan-pesan pembelajaran tersebut.

3. Media Keranjang Hamtaro

Keranjang Hamtaro adalah salah satu contoh media pembelajaran menarik yang dapat digunakan untuk media pendukung agar memudahkan siswa dalam pembelajaran IPS seperti menghafal dan memahami suatu materi. Pembelajaran IPS dengan demikan siswa lebih tertarik dengan adanya media yang mendukung dalam pembelajaran berlangsung.

Media ini merupakan media berbentuk keranjang yang didesain mirip dengan ciri khas hamtaro. Cara penggunaanya yaitu dengan cara mengambil nomer pada keranjang, setelah itu mengambil amplop sesuai dengan nomer yang didapat lalu membedakan gambar pada amplop sesuai dengan jenis kegiatan ekonomi

D. Penelitian Yang Relevan

Peneliti yang dilakukan oleh (Yudharina ,2014: 21) yang berjudul meningkatkan Kemampuan Menyelesaiian Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Tahun ajaran 2014-2015. Hasil peneltian menjukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

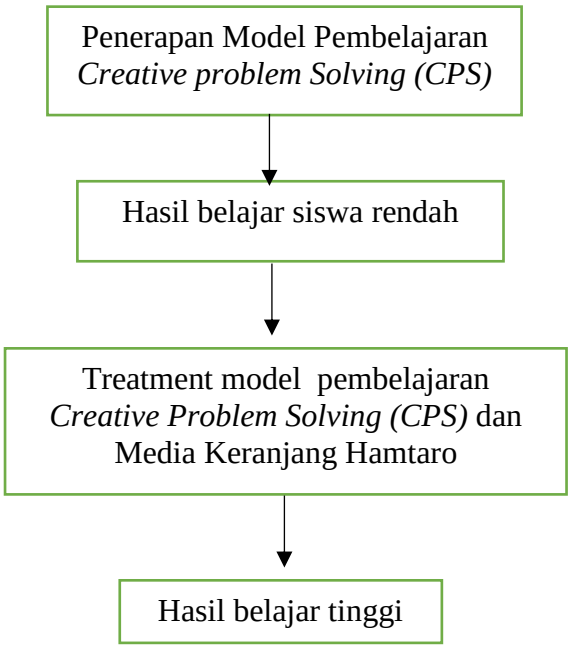
dapat meningkatkan kemampuan menyelesiakan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 Gamping.Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika ditunjukan oleh hasil tes. Pada pratindakan terdapat 30% (19 siswa) dari jumlah 30 siswa yang mencapai Kreteria Kentutasan Minimal (KKM). Hasil tes pada siklus 1 menunjukan ada 63,33% (19 siswa) dari jumlah siswa mencapai KKM, sedangkan pada siklus 2 terdapat 76,67% (23 siswa) dari jumlah siswa yang mencapai KKN. Nilai rata-rata sebelum siklus 1 nilai rata-rata tes sebesar 64,27 dan pada akhir siklus 2 sebesar 68,07.

Penelitian oleh (Hermanto, 2015 : 31) yang berjudul pengembangan media keranjang hamtaro (KERANTARO) untuk materi mengurutkan bilangan pada kelas II sekolah dasar. Hasil dari penelitian tersebut media keranjang hamtaro dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran matematika supaya meningkatkan kemampuan berfikir kreati dan hasil belajar siswa.

E. Kerangka Berfikir

Pelaksanaan pembelajaran sebagian permasalahan peserta didik yaitu proses pembelajaran yang masih kebingungan dalam menghaal suatu materi terutama dalam materi IPS. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran yang masih konvensional mengakibatkan siswa kebingungan dalam memperhatikan guru dalam proses belajar mengajar. Kurangnya media pembalajaran yang digunakan di kelas mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh

guru. Jadi, solusi yang diberikan adalah dengan menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* dan media keranjang hamtaro diharapkan mampu membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi sehingga siswa mampu memahami dan menguasai materi yang diberikan oleh guru.



Gambar : 1 Bagan kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk pernyataan (Sugiyono, 2007: 96). Hipotesis merupakan pengamatan sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau kemungkinan kebenarannya paling tinggi. Dikatakan sementara karena karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan,

belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis merupakan pertanyaan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sample penilitian. Secara statistiik, hipotesis merupakan pernyataan keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel.

Pengaruh pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan "media keranjang hamtaro" terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV maka hipotesisnya adalah:

a. Ha : Adanya pengaruh pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan "media keranjang hamtaro" terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Candirejo 1 maka hipotesisnya adalah:
b. Ho : Tidak adanya pengaruh pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan "media keranjang hamtaro" terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Candirejo 1

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ekperimen yang bertujuan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016, hal. :107). Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*, sehingga kelompok kontrol tidak sepenuhnya berfungsi mengontol pelaksanaan eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain penelitian yang tidak melakukan randomisasi data antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Desain tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan media keranjang hamtaro terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Candirejo 1, Magelang. Berikut merupakan tabel desain penelitian ekperimen *Nonequivalent Control Group Design* :

Tabel : 1
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	**X**	**O_2**
O_3	**-**	**O_4**

Keterangan:

O_1 : kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)
O_2 : kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (*post-test*)
O_3 : kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)
O_4 : kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan (*post-test*)

X : pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *Creativ Problem Solving (CPS)* dengan media keranjang hamtaro

B. Indentifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan media Kranjang Hamtaro. Tindakan ini dilakukan oleh peneliti atas dasar pertimbangan ilmiah. Perlakuan tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara terbuka untuk memperoleh perbedaan efek dalam variabel terikat.

Variabel terikat adalah hasil belajar IPS. Model pembelajaran CPS dikatakan variabel bebas karena penyebab yang akan dilihat pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS dan hasil belajar IPS dikatakan variabel terikat karena hasil belajar IPS yang nantinya akan dicapai merupakan akibat dari penerapan model pembelajaran CPS.

Menurut Sugiono (2017:61) variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

C. Definisi Opersional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian bertujuan membuat konsep secara opersional pada penyusunan instrumen penelitian, melalui pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan media keranjang hamtaro terhadap hasil belajar IPS.

1. Hasil belajar IPS

   Hasil belajar dapat diartikan penelitian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik dalam periode tertentu, aspek yang dinilai ranah kognitif dan diharapkan hasil belajar IPS akan meningkat.

2. Pembelajaran CPS dengan media keranjang hamtaro

   Model *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah untuk kemampuan berpikir kreatif dan kritis dalam menghadapi masalah-masalah sosial dapat dimanfaatkan sebagai model dalam implementasi sebagai strategi *Creative Problem Solving (CPS).* Pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai sebuah tugas yang telah ditentukan sebelumnya dan didesain secara menarik dengan menggunakan kranjang hamtaro sebagai medianya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

   Populasi menurut Suharsimi (2010: 173), populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Candirejo 1, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 18 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut dan sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif dan mewakili (Sugiyono, 2012: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas IV_A dengan jumlah 18 siswa dan kelas IV_B dengan jumlah 18 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik yang digunakan peneliti adalah teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif, kurang dari 30 orang. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2011 : 85)

E. Setting Penelitian

Hal yang penting dalam melakukan persiapan penelitian adalah penentuan *setting* (Sukandi, 2006:17). Berdasarkan pengertian di atas *setting* penelitian ini, meliputi:

1. Tempat yang digunakan untuk penelitian ini adalah SDN Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang.
2. Waktu, Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2018/2019, pada bulan Maret.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah cara yang dilakukan untuk mengumpulan informasi-informasi sebagai data. Metode pengumpulan data

dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Menurut Muliawan (2014: 191) tes adalah teknik pengumpulan data dimana obyek yang diteliti diminta mengerjakan tugas atau pekerjaan tertentu yang diberikan peneliti. Dalam penelitian ini digunakan 2 teknik tes yakni tes untuk mengumpulkan data tes hasil belajar siswa serta mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilakukan sebelumnya. Tes dilakukan pada kelas IV menggunakan teknik tes tertulis dengan masing-masing berbentuk soal pilihan ganda.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. yaitu digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan (Sukandi, 2005 : 75)

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap apa yang terjadi objek dari penelitian. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui keadaan suatu objek secara langsung bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS di SDN Candirejo 1

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan cara melakukan wawancara langsung dengan guru kelas. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan analisis awal terkait kebutuhan penelitian. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas hanya menggunakan garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, seorang peneliti tidak

menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data (Sugiono,2015).

Penelitian ini menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar siswa.Tingkatan yang akan diukur menggunakan tes yaitu kognitif pada C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan). Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis pilihan ganda. Materi pada siklus daerah tempat tinggalku terhadap dua Kompetensi Dasar. Kompetensi dasar tersebut yang akan dijadikan sebagai acuhan dalam pembuatan instrument tes untuk mengukur peningkatan pemahaman materi IPS. Penyusunan soal tes dilakukan dengan mengacu pada kopetensi dasar dan materi berdasarkan silabus, kisi-kisi soal dibuat agar porsi soal pada setiap sub materi dapat terbagi dengan baik. Pedoman tes yang disusun untuk memperoleh informasi terkait tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Candirejo 1. Penelitian ini juga menggunakan silabus, RPP, bahan ajar, dan media untuk mendukung jalannya penelitian yang dilakukan

Tabel : 2
Kisi-kisi Instrumen Soal Pilihan Ganda

No	Indikator Soal	Ranah	No. butir
1	Peserta didik dapat membedakan kebutuhan pokok sehari-hari	C2	1,13
2	Peserta didik dapat menyebutkan kegiatan ekonomi Produksi	C1	2,28,30,33,
3	Peserta didik dapat menyebutkan jenis kegiatan ekonomi distribusi	C1	8,9,16,23,32,35
4	Peserta didik dapat menyebutkan jenis kegiatan ekonomi konsumsi	C1	6,15,27,34
5	Peserta didik dapat membedakan pengasilan sesuai daerah tempat tinggal	C2	3,4,11,18,19,36, 37, 39,
6	Peserta didik dapat menyebutkan tujuan produksi	C1	20
7	Peserta didik dapat membedakan produksi dengan produsen	C2	5,38
8	Peserta didik dapat menyebutkan ketampakan alam perairan	C1	10,14,21
9	Peserta didik dapat menyebutkan UUD ysng mengatur mengenai perekonomian indonesia	C1	17
10	Peserta didik dapat membedakan media/alat yang membantu jalannya kegiatan ekonomi	C2	22,24,40
11	Peserta didik dapat menyebutkan faktor jumlah penduduk yang besar	C1	25,
12	Peserta didik dapat mengurutkan kegiatan ekonomi	C3	29
13	Peserta didik dapat menyebutkan manfaat bahan makanan atau SDA	C1	7,31
14	Peserta didik dapat menyebutkan faktor kenakalan remaja	C1	26
15	Peserta didik dapat membedakan pedagang yang menjual dagangan dalam jumlah banyak	C2	12

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (Siregar, 2013: 46). Setelah instrumen dikonsultasikan kepada ahli, kemudian diuji cobakan kepada responden. Untuk menguji instrumen variabel data dianalisis menggunakan *Product Moment Correlation* dengan bantuan komputasi SPSS versi 24.0 *for Windows*. Kreteria soal yang dinyatakan valid adalah soal dengan nilai r hitung $\geq$ r tabel dengan taraf signifikan 5%. Adapun tabel hasil rekapitulasi validasi instrumen soal hasil belajar IPS sebagai berikut:

Tabel : 3
Hasil Validasi Soal
Validitas Instrumen

No Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,435	0,361	VALID
2	0,362	0,361	VALID
3	0,173	0,361	TIDAK VALID
4	0,060	0,361	TIDAK VALID
5	-0,020	0,361	TIDAK VALID
6	0,452	0,361	VALID
7	0,373	0,361	VALID
8	0,110	0,361	TIDAK VALID
9	0,596	0,361	VALID
10	-0,205	0,361	TIDAK VALID
11	0,362	0,361	VALID
12	0,363	0,361	VALID
13	0,145	0,361	TIDAK VALID
14	0,401	0,361	VALID
15	-0,085	0,361	TIDAK VALID
16	0,392	0,361	VALID
17	-0,173	0,361	TIDAK VALID
18	0,150	0,361	TIDAK VALID
19	0,097	0,361	TIDAK VALID

20	0,424	0,361	VALID
21	0,438	0,361	VALID
22	0,395	0,361	VALID
23	0,426	0,361	VALID
24	0,147	0,361	TIDAK VALID
25	0,390	0,361	VALID
26	0,454	0,361	VALID
27	0,693	0,361	VALID
28	0,748	0,361	VALID
29	0,462	0,361	VALID
30	0,384	0,361	VALID
31	0,377	0,361	VALID
32	0,503	0,361	VALID
33	0,450	0,361	VALID
34	0,389	0,361	VALID
35	0,390	0,361	VALID
36	0,362	0,361	VALID
37	0,465	0,361	VALID
38	0,555	0,361	VALID
39	0,412	0,361	VALID
40	0,185	0,361	TIDAK VALID

Tabel diatas menunjukan bahwa instrumen soal tes hasil belajar IPS, diujikan kepada siswa sebanyak 18 siswa yang ditunjukan pada jumlah N (jumlah siswa). Dari jumlah soal uji istrumen sebanyak 40 soal, dengan nilai r_{tabel} 0,361 dan taraf signifikan 5% diperoleh 28 soal valid dan 12 diantaranya gugur ataupun tidak valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya (Sukardi, 2009, hal. 43). Sebuah tes hasil belajar dapat dikatakan sudah reliabel apabila hasil data yang diukur realitif sama dan terhadap subjek yang sama secara berulang-ulang dan menunjukkan hasil yang sifatnya stabil.

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Teknik yang digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen soal tes kognitif (uraian) dengan teknik *alpha cronbach* dengan bantuan bantuan program SPSS 24.0 *for windows* kreteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori sebagai berikut:

Tabel : 4
Kreteria Indeks Koefisien Reliabilitas Instrumen

Interval	Kreteria
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,000 – 0,199	Sangat rendah

Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian berupa tes pada sampel yang berjumlah 18 subjek terhadap 28 butir soal dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel : 5
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
,853	28

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,853 dengan jumlah soal sebanyak 28 butir soal. Hasil reabilitas menunjukan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

1) Tahap Perencanaan

Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian. Sekolah pada penelitian ini adalah SDN Candirejo 1 Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang dilaksaanakan 11 Maret 2019.

a) Mengkonfirmasi kepada sekolah pelaksanaaan sampai pada tema, subtema dan pembelajaran ke beberapa yang dilakukan 2 minggu sebelum penelitian dilakukan.
b) Menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tema, subtema, dan pembelajaran.
c) Menyusun kisi-kisi instrumen.
d) Menyusun instrumen penelitian berbentuk kuisioner dan observasi.
e) Melakukan uji coba instrumen penelitian.

f) Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya untuk mendaptkan instrumen penelitian yang baik.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Mengambil sempel penelitian berupa kelas yang sudah ada.

b) Memberikan pretest kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

c) Melaksanakan pembelajaran dengan model inkuri terbimbing kepada kelas eksperimen.

d) Memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

3) Tahap Pelaporan

a) Mengumpulkan dari data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

b) Melakukan pengelompokan data awal dari hasil penelitian.

c) Melakukan pengolahan data dengan bantuan SPSS.

J. Analisis Data Penelitian

Analisis data penelitian bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Seperti telah diketahui dalam pembahasan tentang data, bahwa data yang peneliti gunakan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik untuk menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dengan angka yang didapat dari lapangan.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data variabel yang digunakan adalah teknik *One Sampel Kolmogorv Smirnov*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas menggunakan program SPSS 24.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan jika nilai Sig F > 0,05 maka uji t menggunakan *Equal Variances Assumed* (diasumsikan varian sama) dan jika nilai Sig F < 0,05 menggunakan *Equal Variances Not Assumed* (diasumsikan varian berbeda). Penghitungan uji homogenitas menggunakan program SPSS 24.

3) Uji-t *Independent simple T-test*

Uji-t *independent simple T-test* digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan sikap sanis. Penghitungan uji-t menggunakan program SPSS 24.0

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai post test antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol lebih tinggi kelompok eksperimen. Peningkatan hasil belajar IPS ditandai dengan meningkatnya hasil belajar IPS sebelum menggunakan modell pembelajaran CPS terhadap media keranjang hamtaro dengan setelah menggunakan model pembelajaran CPS terhadap media keranjang hamtaro. Penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran CPS terhadap media keranjang hamtaro dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Candirejo 1. Kesimpulan hasil penelitian ini membuktikan dengan uji *Independet Sample Test* dengan perolehan nilai t hitung untuk df 34 adalah -7,970 dan nilai sig. (2-tailend) 0,000 yang berarti nilai t hitung lebih kecil daripada t tabel -7,970 < 1,6909 dan nilai sig.(2-tailend) 0,000 < 0,05 yang berarti hipotesis diterima. Artinya terdapat perubahan yang signifikan terhadap kelas eksperimen dibanding kelas kontrol, oleh karena itu perlakuan menggunakan pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan media keranajang hamtaro terhadap kelas eksperimen berhasil

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan dari penelitian diatas yakni sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Berdasarkan penelitian menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan "media keranjang hamtaro" mempengaruhi hasil belajar IPS siswa, maka dari itu sebaiknya guru melakukan penggunaan model *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap "media keranjang hamtaro" dalam pembelajaran IPS agar dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

2. Bagi Pihak Sekolah

   Sebaiknya pihak sekolah perlu memberikan penyuluhan terhadap guru-guru agar mampu menggunakan model-model pembelajaran inovatif lainnya jangan hanya menggunakan metode konvensional saja yang cenderung membuat siswa kurang bersemangat dan mudah bosan.

3. Bagi Peneliti

   Semogga dengan penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* ketika terjun ke Sekolah Dasar langsung. Selain peneliti diharapkan dapat menggunakan model-model pembelajaran lain yang lebih inovatif

DAFTAR PUSTAKA

Asrorul M ais. 2016 *Media Pembelajaran*.Jember:Pustaka Abadi,

Asri Budiningsih. 2005.*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.

Fakih Samlawi dan Maftuh, Bunyamin. 1998.*Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Depdikbud. Ditjen. Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Penelitian Pendidika Paranama Publishing*. Yogyakarta.

Hamzah dan Mohammad nurdin, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem* Jakarta: Bumi Aksara, 2011, Cet Ke -2,

Hermanto. 2015. *Pengembangan Media Keranjang Hamtaro*. Malang: Eprints

Kurniyati. 2016 . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4 ke-5*. Yogjakarta: Perkasa Abadi.

Muliawan, Jasa Ungguh.2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta:Gava Media.

Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2012, hlm. 57.

Siregar, Sofiyan.2013.Metode Penelitian Kuantitati.Jakarta: Kencana.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian* Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Suharsimi. 2016. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Sukardi. 2009. *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Sukardi. 2006. *Penelitian Kualitatif – Naturalistik; dalam Pendidikan*.Yogyakarta:Usaha Keluarga.

Sukmadinata, nana Syaodih. 2012.*Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Sutanto Windura. 2013. *1st Mind Map Untuk Siswa, Guru, dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia.

Suryabrata, Sumadi. 2007. *Pengembangan Alur Ukur Psikologi*. Yogyakarta:Andi.

Trianto. 2014.*Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta. Bumi Aksara

Yuliati. 2019. *Model Creative Problem Solving*. Majalengka: Cakrawala Pendas.