

PENGARUH *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD INPRES OEPURA 1

Treesly Y. N. Adoe¹, Tunggal Karsa Tri Mandala Sari²

¹PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

²PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

¹treesly.adoe@staf.undana.ac.id, ²saripadmaayu@gmail.com,

ABSTRACT

This research discusses the Influence of Creative problem solving Assisted by Audio-Visual Media on the Learning Outcomes of Fourth Grade Students at SD Inpres Oepura 1. This research is motivated by the fact that teaching concepts and theories are still limited to a one-way approach and have not yet centered on students, educators have not maximized the use of engaging and innovative media or models in the learning process, and the low learning outcomes of students. The research used is pre experimental designs with a One-Group Pretest-Posttest Design. The research sample in pre experimental designs is first given a pretest to determine the initial abilities of the students before the treatment is given. Subsequently, the sample is given a posttest. (posttest). The data collection method used a pretest-posttest written test. The analysis technique used a t-test. Based on the analysis results, the average pretest score was 61.25 and the average posttest score was 82.29. The results of the pretest and posttest calculations show a sig. (2-tailed) value of 0.001. Based on the calculations, the obtained sig. (2-tailed) value $<0.001 \leq 0.05$, thus H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a difference in the average learning outcomes of students before and after the treatment was given. This confirms the research hypothesis that there is an influence of the creative problem-solving learning model assisted by audiovisual media on the learning outcomes of fourth-grade students.

Keywords: creative problem solving, audio visual media, learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengaruh *creative problem solving* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Inpres Oepura 1. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh konsep dan teori pengajaran masih terbatas pada satu arah dan belum berpusat pada peserta didik, pendidik juga belum maksimal dalam menggunakan media maupun model yang menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran, serta rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian yang digunakan adalah *pre experimental designs* dengan rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian dalam *pre experimental designs*, terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk

mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). selanjutnya sampel diberikan tes akhir (*posttest*). Metode pengumpulan data menggunakan tes tertulis *pretest-posttest*. Teknik analisis menggunakan uji t-test. Berdasarkan hasil analisis rata-rata nilai *pretest* 61.25 dan rata-rata nilai *posttest* 82.29. Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,001. Berdasarkan hasil perhitungan, maka nilai sig. (*2-tailed*) yang diperoleh $<0,001 \leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini membenarkan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Kata Kunci: *creative problem solving*, media audio visual, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Dampak pendidikan terhadap suatu negara tentu tidak bisa dihilangkan. Sebagai landasan pembangunan bagi manusia, sistem pendidikan mempersiapkan setiap individu dengan kemampuan dan pengetahuan yang dibutuhkan agar bisa berkontribusi pada masyarakat dan dunia kerja. Oleh karena itu, peningkatan pendidikan harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan mutu masyarakat. Dalam mewujudkan adanya peningkatan pendidikan, diperlukan pendekatan yang sebelumnya berfokus pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Di era digital sekarang ini, paradigma pendidikan terus berkembang dari pembelajaran satu

arah ke pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Pendekatan yang didasarkan pada pengajaran satu arah sering kurang efektif dalam mendorong kreativitas dan keterlibatan peserta didik, karena cara ini mengakibatkan peserta didik sebagian besar bersikap pasif, hanya menerima informasi dan tanpa adanya kesempatan berpikir kritis atau mengemukakan ide-ide inovatif. Peserta didik saat ini lebih terbiasa dengan teknologi dan multimedia sehingga metode tradisional seringkali kurang efektif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menggunakan pendekatan yang dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil pembelajaran.

Kodir (2018; 107) menyatakan bahwa model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menjamin akuntabilitas individu dengan pembelajaran yakni menyajikan suatu permasalahan dan peserta didik secara khusus mempelajari materi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Creative problem solving*. *Creative problem solving* adalah sebuah model atau pendekatan dalam memecahkan masalah yang dirancang untuk memicu pikiran kreatif dan solusi inovatif.

Pada model pembelajaran *Creative problem solving* peserta didik dapat menggunakan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penalaran untuk mengembangkan tanggapan dan pendapat mereka sendiri terhadap situasi tertentu. Dengan memupuk kemampuan berpikir, maka peserta didik dapat mengembangkan proses mental dan kemampuan memecahkan masalah, dibandingkan hanya menghafal informasi secara pasif.

Penerapan model *Creative problem solving* umumnya disertai dengan media pembelajaran yang

relevan untuk meningkatkan dan memperdalam proses pembelajaran. Media pembelajaran telah berkembang dari buku teks dan papan tulis menjadi berbagai jenis media yang dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok berdasarkan perkembangan teknologi yang ada: (1) media pembelajaran menggunakan teknologi audio visual, (2) media pembelajaran teknologi berbasis komputer, (3) media pembelajaran teknologi cetak, dan (4) teknologi media pembelajaran berbasis cetak dan digital (Setyaningrum dkk. 2017). Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya memenuhi kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang lebih focus, namun juga mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan dunia nyata yang memerlukan pemikiran kreatif dan keterampilan pemecahan masalah.

Salah satu media pembelajaran yang membantu model *Creative problem solving* serta untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yaitu media pembelajaran yang menggunakan teknologi audio visual. Katoningsih dkk (2021) menyatakan media audio visual merupakan

sarana penyampaian informasi melalui kegiatan pembelajaran visual dan auditori. Media audio visual menawarkan banyak manfaat untuk pembelajaran antara lain membantu memvisualisasikan konsep yang kompleks, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan berbagai gaya belajar.

Berdasarkan pengamatan di lapangan dalam kegiatan belajar di SD Inpres Oepura 1. Nilai hasil belajar pada pembelajaran IPAS bab I: Tumbuhan, Sumber kehidupan di Bumi, Topik A: Bagian Tubuh Tumbuhan ditemukan hasil belajar peserta didik masih rendah. Dari total keseluruhan peserta didik kelas IV yang berjumlah 21 orang yang meraih nilai diatas KKTP (72) jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 6 orang (29%), sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 15 orang (71%). Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas IVA masih di bawah KKTP yakni 71%. Pengamatan yang telah dilakukan ditemukan bahwa dalam pembelajaran masih terbatas pada satu arah, penggunaan model dan media belum maksimal sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Pembelajaran yang kurang efektif berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Penggunaan model *creative problem solving* dan media audio visual juga pernah dilakukan beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan hasilnya efektif. Penelitian oleh Eriyanti (2018) hasil yang didapat dari penelitian ini *creative problem solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas IV SD. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dengan *posttest* yaitu $0,00 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Kemuning Tarik Sidoarjo tahun ajaran 2017-2018. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hasugian dkk (2022) dengan judul "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SD Negeri 124405 Pematangsiantar". Menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi (2

tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Creative problem solving* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV di SD Inpres Oepura 1”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yaitu penelitian eksperimen. Bentuk desain eksperimen yang diambil adalah *pre experimental designs* tipe desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yang diukur dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Adapun desain tersebut dapat digambarkan melalui tabel dibawah ini:

Tabel 1 Rancangan Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Penelitian dilakukan di SD Inpres Oepura 1 dengan sampel penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV sebanyak 24 orang yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar pilihan ganda *pretest* dan *posttest* dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pada pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t Paired Samples Test* menggunakan aplikasi SPSS 29.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil penelitian diambil dari siswa kelas IV SD Inpres Oepura 1 yang terdiri dari 24 siswa. Dalam penelitian ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas dahulu terhadap instrumen pengukuran yang berupa tes. Data hasil belajar IPAS kelas IV adalah nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal subjek penelitian, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2 Deskriptif Statistik Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

<i>Descriptives</i>			
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Mean</i>		61.25	82.29
<i>95% Confidence</i>	<i>Lower Bound</i>	78.16	78.16

Interval for Mean	Upper Bound	86.42	86.42
5% Trimmed Mean		61.25	82.22
Median		62.50	80.00
Variance		150.543	95.607
Std. Deviation		12.011	9.778
Minimum		40	65
Maximum		80	100
Range		40	35
Interquartile Range		21	15
Skewness		-.084	.354
Kurtosis		-1.239	-.752

Sumber: SPSS statistic 29

Berdasarkan perolehan data tabel diatas, dari perhitungan nilai *pretest* siswa kelas IV sebelum diberikan perlakuan diperoleh data dengan nilai rata-rata (*mean*) 61,25, nilai tengah (*median*) 62,25, selanjutnya diperoleh nilai minimal sebesar 40, dan nilai maksimal sebesar 80. Deskripsi perhitungan nilai *posttest* diperoleh dengan, nilai rata-rata (*mean*) 82,29, nilai tengah (*median*) 80,00, selanjutnya diperoleh nilai minimal sebesar 65, dan nilai maksimal sebesar 100. Perolehan data *pretest* dan *posttest* selanjutnya dilakukan analisis data untuk memperoleh hipotesis penelitian. Untuk pengujian hipotesis data terlebih dahulu diuji apakah data hasil *pretest* dan *posttest* normal atau tidak, yaitu Uji Normalitas. Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Statistic	df
Pre	.154	24	.937	24
Post	.176	24	.941	24

Sumber : SPSS statistic 29

Uji Normalitas penelitian menggunakan *Shapiro-wilk*. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada nilai *pretest* statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0.937 dengan *p-value* (Sig.) 0.140, sedangkan nilai *posttest* statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0.941 dengan *p-value* (Sig.) 0.173. Berdasarkan hasil menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, baik data *pretest* maupun *posttest* menunjukkan distribusi yang normal. Nilai *p-value* dari kedua uji untuk *pretest* dan *posttest* berada di atas batas signifikansi 0.05, yang mengindikasikan bahwa asumsi normalitas terpenuhi. Selanjutnya untuk memastikan bahwa varians antar kelompok data yang diuji relatif sama menggunakan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

		<i>Levene</i>			
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
		<i>c</i>	<i>1</i>	<i>46</i>	<i>.163</i>
Hasil Belajar Peserta Didik	<i>Based on Mean</i>	2.010	1	46	.163
	<i>Based on Median</i>	2.256	1	46	.140
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.256	1	46.000	.140
	<i>Based on Trimmed Mean</i>	2.023	1	46	.162

Sumber : SPSS statistic 29

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *Levene Statistic based on mean* adalah 2.010 dengan *p-value* (Sig.) 0.163. Nilai *Levene Statistic on median* sebesar 2.256 dengan *p-value* (Sig.) 0.140. Nilai *Levene Statistic Based on Median and with adjusted df* sama dengan sebelumnya, 2.256, dengan *p-value* (Sig.) 0.140. Nilai *Levene Statistic Based on Trimmed Mean* adalah 2.023 dengan *p-value* (Sig.) 0.162. Berdasarkan hasil dari semua metode pengujian *Levene Test*, *p-value* selalu lebih besar dari 0.05, yang berarti varians antara kelompok *pretest* dan *posttest* adalah homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat untuk kenormalan distribusi,

selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan Uji T atau *Paired Sampel T-Test* untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media audio visual, pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 29.

		<i>Paired Samples Test</i>								
		<i>Paired Differences</i>				<i>Significance</i>				
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>One-Sided p</i>	<i>Two-Sided p</i>
<i>Pair</i>	<i>pre - post</i>	-21.042	6.753	1.379	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	-15.264	23	<.001	<.001
1					23.893	18.190				

Gambar 1 Paired-Samples t-Test

Berdasarkan gambar 1 di atas, data selisih nilai *posttest* dan *pretest* dengan menggunakan uji-t menunjukkan hasil yang signifikan. Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Berdasarkan hasil perhitungan, maka nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh 0,001 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini membenarkan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem*

solving berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eriyanti (2018) hasil penelitian Menyimpulkan bahwa dari Hasil uji t test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dengan *posttest* yaitu $0,00 < 0,05$, maka pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Kemuning Tarik Sidoarjo tahun ajaran 2017-2018.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hasugian dkk (2022) menyimpulkan bahwa berdasarkan uji hipotesis hasil perbandingan data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

E. Kesimpulan

Setelah melaksanakan penelitian ini diperoleh data yang dianalisis dengan menggunakan beberapa pengujian. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan sesuai data yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *creative problem*

solving berbantuan media Audio Visual efektif diterapkan pada pembelajaran, berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Oepura 1. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotetsis yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 29, dalam hal ini diperoleh uji *paired sample t-test* nilai sig.(2-tailed) $0,001 \leq 0,05$. Rata-rata siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 61,25 sedangkan rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan sebesar 82,29 lebih tinggi dibanding dengan sebelum diberikan perlakuan. Rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan sebesar 21,04. Data ini menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Inpres Oepura 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Cammilleri, M.A. & Cammilleri. A.C (2022). Cognitive and Affectice Perspectives on Immersive

- Technology in Education. Pennsylvania; IGI Global Publiser.
- Eriyanti, E. (2018). Pengaruh Model Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Kemuning Tarik Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9).
- Hamalik, Oemar. (2016). *Proses belajar mengajar*. Jakarta; Bumi Aksara
- Hasugian, Veronika & Panjaitan, Muktar & Sitio, Hedty. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas III SD Negeri 124405 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*. 10. 247-255. 10.30598/pedagogikavol10issue2page247-255.
- Katoningsih, Sri, Ratnasari Dwi Utami, Windri Maryana, and Naufal Ishartono. 2021. "Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Daring Materi IPA Peserta didik SD Kelas Rendah." *Buletin KKN Pendidikan* 3 (1):83–90.doi: 10.23917/bkkndik.v3i1.14832
- Kodir, H.Abdul. 2018. *Manajemen Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Penerbit Pustaka Setia. Bandung. 336 hlm.
- Panuntun Hsm dkk, (2021). *Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Self Regulated Learning dengan Pendekatan Open-Ended Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving*. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* | Vol. 13 No. 1 (2021) 11-22
- Pepkin, K. L. (2004). *Creative Problem Solving in Math*. 1-14. Diambil kembali dari <https://uh.edu/honors/Programs-Minors/honors-and-the-schools/houston-teachers-institute/curriculum-units/pdfs/2000/articulating-the-creative-experience/pepkin-00-creativity.pdf>
- Riadi, E. (2016). *Statistika penelitian (Analisis Manual dan IMB SPSS)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Setyaningrum, Wahyu, and Nur Hadi Waryanto. 2017. "Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?" *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*2(2):40–56. doi: 10.26486/jm.v2i2.369
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif , dan R & D*. Bandung:Alfabeta.
- Sundayana dkk (2015). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung ; Alfabeta.
- Wati, Egarima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta; Kata pena.