

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 175786 SIAMBATON KEC PAKKAT**

Nove Silvia Hasibuan¹, Imelda Sihombing², Paska Sriulina Tarigan³,
Patri Janson Silaban⁴, Heka Maya Sari Br Sembiring⁵
^{1,2,3,4,5}PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas,
¹silviahasibuannove@gmail.com, ²imelda@ust.ac.id,
³paskasritarigan96@ust.ac.id, ⁴patri.janson.silaban@gmail.com,
⁵heka_sembiring@ust.ac.id

ABSTRACT

Education is crucial for achieving knowledge and national goals. Therefore, the professional level of teachers must also be enhanced to produce intelligent and creative students. One way to achieve this is by using creative learning models tailored to the learning materials and student needs. This research is motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students of State Elementary School 175786 Siambaton, as seen from daily test scores. This type of research is quantitative research using the one group pretest-posttest design method. To determine students' initial abilities, the study conducted a pretest with an average score of 62.67. Based on the results of the study, it shows that there is an influence of the Creative Problem Solving learning model on the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 175786 Siambaton, including the good category with an average of 78. The results of this study indicate that the results of the correlation test can be seen in the correlation coefficient value of 0.692, meaning that $r_{hitung} (0.692) > r_{tabel} (0.361)$ means H_a is accepted. So there is a strong influence between the example non-example learning model on student learning outcomes. The t-test results also show that the $\alpha > \beta > \alpha$, i.e., $5.072 > 1.697$, thus H_a is accepted. This indicates a significant positive effect of the use of the Creative Problem Solving learning model on learning outcomes in fifth-grade Mathematics at SD Negeri 175786 Siambaton in the 2024/2025 academic year.

Keywords: learning outcomes, mathematics, creative problem solving learning model

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk kita tingkatkan guna mencapai pengetahuan dan tujuan negara. Oleh karena itu, tingkat profesional guru juga harus ditingkatkan agar menghasilkan siswa yang cerdas dan kreatif. Salah satu nya adalah guru menggunakan model pembelajaran yang kreatif sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 175786 Siambaton yang di lihat dari hasil nilai ulangan harian. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan *metode one group pretest- posttest*

design. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, penelitian melakukan *Pretest* dengan nilai rata-rata 62,67. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 175786 Siambaton termasuk kategori baik dengan rata-rata 78,0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengujian korelasi dapat di lihat pada nilai koefisien korelasi sebesar 0,692 artinya r_{hitung} (0,692) > r_{tabel} (0,361) artinya H_a diterima. Maka terdapat pengaruh yang kuat antara model pembelajaran *example non example* terhadap hasil belajar siswa. Dapat juga di lihat hasil pengujian uji-t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,707 > 1,697$ sehingga menyatakan H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 175786 Siambaton tahun pembelajaran 2024/2025.

Kata kunci: hasil belajar, matematika, model pembelajaran creative problem solving

A. Pendahuluan

Pendidikan berasal dari Bahasa Yunani \square Paedagogie \square yang terbentuk dari kata \square Pais \square yang berarti anak dan \square Again \square yang berarti membimbing. Dari arti kata itu maka dapat didefinisikan secara leksikal bahwa Pendidikan adalah bimbingan/pertolongan yang diberikan pada anak oleh orang dewasa secara sengaja agar anak menjadi dewasa. Menurut (Dyan Wulan Sari Hs and Agus Kistian 2020) Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan merupakan suatu kunci pokok untuk mencapai cita-cita suatu bangsa. Pendidikan juga memiliki definisi secara yuridis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.

Pendidikan yang menjadi suatu wadah pembelajaran oleh sekelompok orang yang akan berjalan secara turun-temurun dan tak akan berhenti. Pendidikan digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan segala potensi diri dan pembentukan karakter pada setiap orang yang menjalaninya. Orang yang menjalani dunia pendidikan diharapkan untuk mampu membuat perubahan kepada dirinya kearah yang lebih baik dan bermakna.

Matematika merupakan salah satu mata Pelajaran yang diajarkan dari jenjang Pendidikan dasar, menengah, dan Pendidikan tinggi. Oleh karena itu maka, mata Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, Pendidikan harus

mengarahkan siswa kepada penggunaan berbagai situasi dan kesempatan untuk memahami Kembali matematika dengan cara mereka sendiri.

Salah satu upaya yang ditujukan untuk mengembangkan potensi siswa adalah pembelajaran. Pembelajaran adalah aktivitas yang diberikan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan. Dalam dunia pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok.

Proses pembelajaran meliputi kegiatan tertulis dan lisan, sehingga terjadi perubahan pada kemampuan siswa. Perubahan ini dapat diamati dalam tiga domain: kognitif, Proses pembelajaran melibatkan pengembangan sikap dan keterampilan psikomotorik ketika individu berusaha untuk mencapai tujuan mereka. Tercapainya tujuan belajar oleh siswa dibuktikan dengan kemampuannya secara konsisten menunjukkan perubahan perilaku yang mencerminkan hasil belajar yang positif. Tujuan pembelajaran adalah perubahan pengetahuan dan keterampilan Sikap atau perilaku yang diharapkan akan dicapai siswa setelah selesai proses pembelajaran. Objektif pembelajaran penting untuk menilai hasil belajar karena pembelajaran akan berhasil jika siswa mampu mencapai tujuannya tujuan yang telah ditentukan. Melalui pembelajaran, siswa akan mengubah perilaku dan kebiasaan buruknya hal ini menjadi suatu kebiasaan baik yang diidamkan oleh siswa agar tujuan belajarnya dapat tercapai.

Guru dalam dunia pendidikan sangat penting dalam menjalankan tugas dan fungsinya karena profesi

guru sebagai pendidik, pelatih, dan pengajar. Sedangkan dalam kemanusiaan, guru yang menjadikan dirinya sebagai orang tua di sekolah. Untuk memberikan motivasi dan arahan kepada peserta didik agar peserta didik semakin giat dalam belajar, dan bidang kemasyarakatan, guru menjadikan dirinya pada tempat yang terhormat di lingkungannya. Guru harus menjalankan tugas dan fungsinya secara profesional sebagai seorang pendidik, pengajar, dan pelatih, maka guru menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas V di SD Negeri 175786 Siambaton Kec Pakkat bahwa di kelas V masih banyak masalah yang muncul pada saat pembelajaran yaitu hasil belajar siswa rendah, guru cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga membuat siswa bosan dan mengantuk saat mengikuti proses pembelajaran. Variasi pembelajaran yang kurang. Kurangnya pemanfaatan model pembelajaran yang menarik dan inovatif, dan guru hanya fokus pada penyampaian materi tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran, membuat siswa bosan dan tidak mampu memahami apa yang di sampaikan guru, Selain itu, siswa di kelas cenderung berpartisipasi pasif dalam pembelajaran karena takut dan malu untuk mengutarakan pendapatnya. Hasil belajar siswa yang rendah ditandai dengan rasa ingin tau siswa yang kurang pada saat guru menyampaikan materi pelajaran. Karena penggunaan metode pembelajaran yang monoton,

ceramah yang terlalu lama, membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi untuk belajar.

Guru kurang melibatkan peserta didik dalam mengikuti suatu proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik sering merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Guru langsung memberikan soal latihan kepada peserta didik, walaupun peserta didik tersebut belum memahami cara penyelesaian soal tersebut dengan materi bilangan bulat. Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar mata pelajaran matematika yang berakhir pada hasil belajar yang tidak mencapai KKTP.

Table 1. Presentasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Siambaton Kec Pakkat Tahun Pembelajaran 2024/2025

Mata Pelajaran	KK TP	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
Matematika	≥ 70	11	37%	Tuntas
	≤ 69	19	63%	Tidak Tuntas
		30	100%	

(sumber: daftar nilai data siswa kelas V SD Negeri 175786 Siambaton Kec Pakkat)

Berdasarkan Tabel 1. menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika sebanyak 30 siswa, 11 siswa mendapat nilai 70-80 (37%) dari jumlah keseluruhan yang dapat dikategorikan tuntas mencapai KKTP, 19 siswa mendapat nilai 50-69 (63%) yang tidak tuntas mencapai KKTP.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan suatu Solusi agar pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga menimbulkan motivasi (ketertarikan) belajar pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Agar hasil belajar siswa meningkat, maka perlu menggunakan model pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan situasi dan kondisinya , serta penggunaan media dan sumber belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran dalam meningkatkan kualitas hasil dan pengalaman belajar siswa. Sehingga penulis ingin mencoba menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut (Harefa et al. 2020) Model \square *Creative Problem Solving* \square (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran pemecahan masalah (*Problem Solving*) melalui teknik sistematis dalam mengorganisasi gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya, tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Suatu soal yang dianggap sebagai \square masalah \square adalah soal yang memerlukan keaslian berpikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan, siswa telah mengetahui cara menyelesaikannya, karena telah jelas hubungan antara yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal. Jika ada masalah dan siswa tidak tahu

bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pemikiran, memilih strategi pemecahannya, berkretif dalam memecahkan suatu masalah dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Langkah-langkah ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2022:2) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2021:110) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol.

Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain *Pre-experimental* merupakan desain yang

dilakukan dengan istilah one group pretest-posttest design. Dalam desain ini terdapat *Posttest* sesudah diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. One-Group Pretest-Posttest Design

Sumber sugiyono (2021)

Keterangan:

O_1 : Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai Posttest (Setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan model pembelajaran *creative problem solving*

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal apa tidak. Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors* (Sudjana, 2016) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1 Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus:

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan :

\bar{x} : Rata-rata nilai hasil belajar

S : Standar deviasi

- 2 Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.
- 3 Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau

sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- 4 Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- 5 Mengambil harga mutlak yang paling besar dari selisih itu disebut L_{hitung} .

Selanjutnya pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dicari harga L_{tabel} pada daftar nilai kritis L untuk uji Liliefors.

Kriteria pengujian ini adalah apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka berdistribusi normal. Sebaliknya jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka berdistribusi tidak normal.

Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dengan rumus korelasi *product moment* dipergunakan yakni:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}}$$

□□□□□□□□□□..□□..(Arikunto 2014:317)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi Product moment

N = Jumlah seluruh siswa

$\sum X$ = Skor item

$\sum Y$ = Skor keseluruhan siswa

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali skor X dan skor Y

Dapat disimpulkan bahwa jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Sebaliknya Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 2. Interpretasi Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80-1,00	Tinggi

0,60-0,799	Cukup
0,40-0,599	Agak Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2021:248)

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang signifikan diantara variabel Y dan variabel X. Hal ini dilakukan dengan melakukan pengujian hipotesis mempergunakan uji-t sebagai alat analisis dengan rumus:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

.. (Sugiyono, 2021;248)

Keterangan:

t = nilai t

r = Koefisien Korelasi

n = Sampel

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima (H_a) maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ begitu sebaliknya $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak (H_0).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

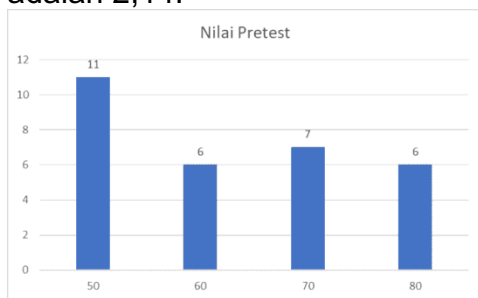
Hasil Pretest Kelas V

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V yang memiliki 30 siswa. Penelitian ini terlebih dahulu menggunakan tindakan awal atau *pre-test* sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa. Hasil *pretest* yang telah dilaksanakan siswa menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa pada materi Bangun Ruang kubus dan balok, berikut hasil *pre-test* siswa kelas V :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pre-test

X	F	FX	$X=x-\bar{x}$	X^2	FX^2
50	11	550	-13	169	1859
60	6	360	-3	9	54
70	7	490	7	49	343
80	6	480	17	289	1734
260	30	1880	9	516	3990

Berdasarkan data perhitungan yang di dapat dari data *pretest*, maka nilai rata-rata (Mean) adalah 62,66 sedangkan nilai standar deviasi (SD) adalah 11,53 dan hasil standar error adalah 2,14.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Hasil dari pemberian *pretest* di awal atau sebelum di beri suatu perlakuan, siswa yang memiliki nilai di bawah KKTP adalah sebanyak 17 siswa dengan pre sentase 57% dan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP adalah sebanyak 13 siswa dengan presentase sebesar 43%. Dengan melihat kondisi ini, maka peneliti mencoba melakukan tindak lanjut dengan memberikan suatu perlakuan dengan pemberian materi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Hasil *posttest* Kelas V

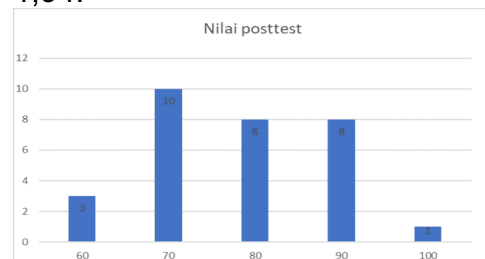
Setelah memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, selanjutnya peneliti menguji pengetahuan siswa dengan memberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang

diberikan. Hasil nilai *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Posttest

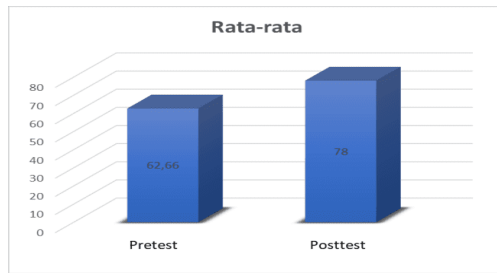
X	F	FX	$X=x-\bar{x}$	X^2	FX^2
60	3	180	-18	324	972
70	10	700	-8	64	640
80	8	640	2	4	32
90	8	720	12	144	1152
100	1	100	22	484	484
400	30	2340	10	1020	3280

Hasil perhitungan yang di peroleh dari data *pretest* maka di peroleh hasil rata-rata (*mean*) adalah 78, untuk standar deviasi adalah 10,46, dan untuk standar *error* adalah 1,94.



Gambar 3. Histogram Diatribusi Frekuensi Nilai Posttest

Setelah di berikan perlakuan model pembelajaran *Creative Problem Solving* kepada siswa di kelas V SD Negeri 175786 Siambaton, maka dapat di lihat hasil pemberian model tersebut dari data di atas. Berdasarkan data tersebut di ketahui bahwa terjadi peningkatan nilai siswa setelah di berikan perlakuan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dari sebelum pemberian perlakuan. Peningkatan tersebut dapat di lihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Dari gambar 4. di atas, dapat di ketahui bahwa nilai hasil belajar siswa kelas V sebelum di berikan perlakuan menggunakan model *Creative Problem Solving* nilai rata-rata adalah 62,67 sedangkan setelah di berikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 78. Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah di berikan perlakuan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap siswa kelas V.

Hasil Angket Model *Creative Problem Solving*

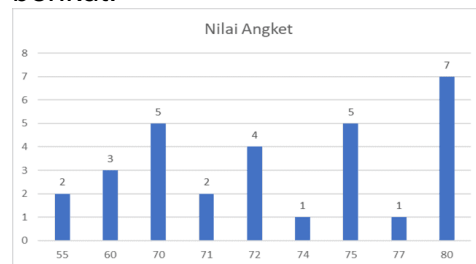
Pada akhir pembelajaran setelah di berikan di berikan perlakuan atau posttest, kemudian peneliti memberikan angket kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan bagaimana keadaan peserta didik setelah di berikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hasil dari nilai angket dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Angket Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

X	F	FX	$X = x - \bar{x}$	X^2	FX^2
55	2	110	-17	289	578
60	3	180	-12	144	432

70	5	350	-2	4	20
71	2	142	-1	1	2
72	4	288	0	0	0
74	1	74	2	4	4
75	5	375	3	9	45
77	1	77	5	25	25
80	7	560	8	64	448
634	30	2156	-13	540	1554

Dari hasil perhitungan yang di peroleh dari data perolehan nilai angket, maka hasil rata-rata (*mean*) adalah 71,87, untuk standar deviasi adalah 7,19, sedangkan untuk standar *error* adalah sebesar 1,33. Hasil distribusi frekuensi angket model pembelajaran *Creative problem solving* yang di sajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Diatribusi Angket Model Creative Problem Solving

Pengujian Prasyarat Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil belajar siswa kelas V berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 22 dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal bila memenuhi kriteria nilai sig > 0,05, sebaliknya jika nilai sig < 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

Dengan pengujian normalitas menggunakan uji test of normality, hasilnya dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Uji Normalitas Angket

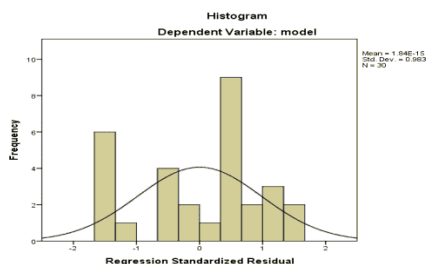
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
model	.233	30	.000	.862	30	.001

Tabel 7. Uji Normalitas Hasil Belajar

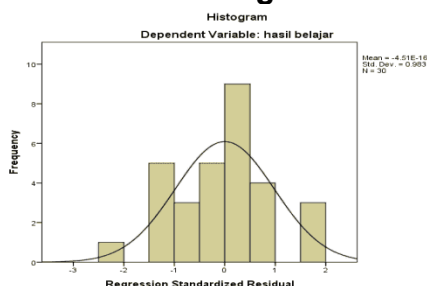
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	.207	30	.002	.905	30	.011

Berdasarkan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai taraf signifikan yang di gunakan peneliti adalah taraf signifikan 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat di peroleh data hasil model *Creative Problem Solving* kelas V adalah $0,200 > 0,05$ dan hasil belajar siswa adalah $0,65 > 0,05$ maka, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Lilliefors* dapat di simpulkan bahwa data kelas V berdistribusi normal.

Untuk mendukung pernyataan di atas, peneliti menyajikan hasil histogram pada data normalitas di bawah ini:



Gambar 6. Diagram Normalitas Angket



Gambar 7. Diagram Normalitas Hasil Belajar

Berdasarkan uji grafik histogram di atas bahwa, data yang terdapat pada angket model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Hasil Belajar siswa pada kelas V seimbang karena sebelah kiri dari nol dan sebelah kanan ke nol. Maka dapat di simpulkan data *balance* atau seimbang.

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi di gunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa dan syarat untuk uji koefisien korelasi yaitu dengan melihat $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 8. Uji Koefien Korelasi Hasil SPSS

	Model		
	Creative		Hasil
	Problem		Belajar
	Solving		
Model	Pearson		.692**
Creative	Correlation	1	
Proble	Sig. (2-		
Solving	tailed)	.000	
	N	30	30
Hasil	Pearson	.692**	
Belajar	Correlation	1	
	Sig. (2-		
	tailed)	.000	
	N	30	30

Untuk melihat kriteria penilaian apakah pengaruh kuat atau tidak berikut merupakan tabel pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi:

Tabel 9. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
--------------------	------------------

0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono, (2020: 248)

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil koefisien korelasi (r_{xy}) atau $r_{hitung} = 0,692$ terletak pada rentang nilai 0,60-0,799 dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan jumlah responden (n) = 30 siswa sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,361$, hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 175786 Siambaton.

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, maka selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan "uji t". Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah uji-t. Hipotesis yang diajukan adalah: H_a :Terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa. H_o :Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa.

Kriteria uji-t dapat dilakukan signifikan apabila diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh hasil belajar. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dilakukan dengan cara membandingkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ hipotesis ditolak.

Tabel 10. Uji Hipotesis (Uji-t)

		Standardi			
		Unstandardized	Coefficient		
		Model	Error	Beta	Sig.
1(Const ant)	2	34.72	7.389		4.6 .00
	hasil				99 0
	belajar	.476	.094	.692	5.0 .00
					72 0

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui bahwa hasil perhitungan di peroleh nilai t_{hitung} sebesar 5,072 dengan t_{tabel} sebesar 1.697 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka demikian H_a di terima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

D. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 175786 Siambaton. Nilai rata-rata pretest sebesar 62,66 meningkat menjadi 78 pada posttest dengan ketuntasan belajar mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, sebagian besar siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Uji-t ($t_{hitung} = 5,072 > t_{tabel} = 1,697$) memperkuat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, uji korelasi ($r_{xy} = 0,692 > r_{tabel} = 0,361$) mengindikasikan hubungan yang kuat

antara penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Secara teoretis, model pembelajaran Creative Problem Solving berakar pada teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar (Slavin, 2019; Santrock, 2021). Model ini menuntun siswa melalui tahapan klarifikasi masalah, pencarian ide, evaluasi, implementasi, dan refleksi (Isaksen, Dorval, & Treffinger, 2011). Tahapan tersebut mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget (1972) bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka memanipulasi objek nyata, berdiskusi, dan menemukan solusi secara mandiri.

Lebih jauh, penerapan model pembelajaran ini melibatkan interaksi kelompok yang memungkinkan terjadinya scaffolding dalam pembelajaran. Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial dengan teman sebaya dapat membawa siswa dari tingkat perkembangan aktual menuju tingkat perkembangan potensial (Zona Perkembangan Proksimal). Bruner (1985) menegaskan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan secara bertahap hingga siswa mampu memecahkan masalah secara mandiri. Dengan demikian, model pembelajaran Creative Problem Solving mampu mengintegrasikan pembelajaran kolaboratif dengan

pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Temuan ini konsisten dengan penelitian Udayani, Wulandari, & Agustika (2020) yang menemukan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika siswa. Penelitian Maula & Hadija (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan model ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP. Sementara itu, Waluyo & Nuraini (2021) menegaskan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving yang dikombinasikan dengan media interaktif mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika secara signifikan.

Selain itu, Akmal & Saputra (2018) melaporkan adanya peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa melalui penerapan model ini, sedangkan Nugraha et al. (2023) menyoroti kontribusinya terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematis. Secara internasional, Treffinger et al. (2006) dan Isaksen et al. (2011) menunjukkan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving efektif meningkatkan keterampilan berpikir divergen, berpikir konvergen, dan kemampuan menyelesaikan masalah kompleks.

Penerapan model pembelajaran ini juga memiliki kelebihan yang terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa, keberanian mengemukakan pendapat, serta keterampilan komunikasi yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari & Wiarta (2022) yang menyebut bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving dapat meningkatkan

kepercayaan diri siswa dan membangun suasana kelas yang kolaboratif. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan kekurangan yaitu suasana kelas menjadi ramai akibat diskusi kelompok. Yuliana (2021) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis diskusi perlu didukung manajemen kelas yang baik dengan aturan dan mekanisme pengendalian agar diskusi tetap kondusif.

Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan agar guru matematika menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif. Guru perlu mempersiapkan skenario pembelajaran yang memuat masalah kontekstual, media pembelajaran yang menarik, serta aturan diskusi kelompok yang jelas untuk meminimalkan gangguan selama proses pembelajaran. Integrasi teknologi seperti penggunaan media visual interaktif dapat memperkuat efektivitas model pembelajaran ini sebagaimana disarankan oleh Waluyo & Nuraini (2021).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 175786 Siambaton pada materi Bangun Ruang (balok dan kubus). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 62,66 pada pretest menjadi 78 pada posttest, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 90%. Hasil uji normalitas

menunjukkan data berdistribusi normal, uji koefisien korelasi menghasilkan r_{xy} sebesar 0,692 yang berada pada kategori hubungan kuat, dan uji-t menunjukkan thitung (5,072) lebih besar daripada ttabel (1,697), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran Matematika yang menuntut keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Model ini membuat siswa lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta lebih fokus pada materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini merekomendasikan agar guru Matematika memanfaatkan model pembelajaran Creative Problem Solving dalam proses belajar mengajar, disertai dengan pengelolaan kelas yang baik untuk menjaga suasana belajar tetap kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, N., & Saputra, E. (2018). Penerapan pendekatan Creative Problem Solving untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 3(2), 137-143.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.

- Bruner, J. S. (1985). *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press.
- Hasnaini, H. (2021). Efektivitas penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving terhadap hasil belajar matematika. Tesis, Universitas Negeri Makassar.
- Herdakospian, H., Hamid, S., & Safira, I. (2024). Kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas V SD dengan model CPS. *Bulletin of Mathematics Education*, 5(1).
- Isaksen, S. G., Dorval, K. B., & Treffinger, D. J. (2011). *Creative approaches to problem solving: A framework for innovation and change* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Maula, D., & Hadija, R. (2025). Pengaruh penerapan model Creative Problem Solving terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 15(2), 112–121.
- Maula, S. I., & Hadija. (2025). Pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nugraha, R., Prasetyo, H., & Susanto, A. (2023). The effectiveness of CPS model on students' mathematical creative thinking ability. *Journal of Mathematics Education Research*, 12(2), 101-110.
- Nugraha, H., Setiawan, A., & Lestari, P. (2023). Creative Problem Solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 55–67.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson Education.
- Sumartono, S. (2014). Penerapan Model Creative Problem Solving dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar. *Edumat: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*.
- Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Dorval, K. B. (2006). *Creative problem solving: An introduction* (4th ed.). Prufrock Press.
- Udayani, I. D. A. T., Wulandari, I. G. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Model CPS terhadap minat belajar matematika kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 284-296.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Waluyo, E., & Nuraini, N. (2021). Pengembangan model CPS terintegrasi TPACK untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(2), 191-205.
- Wulandari, R., & Wiarta, I. W. (2022). Model pembelajaran CPS terhadap self-confidence siswa. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(1), 123-131.
- Yuliana, R. (2021). Manajemen kelas dalam pembelajaran berbasis diskusi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(3), 88-96.