

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIF PROBLEM SOLVING* (CPS)
BERBANTUAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V
SDN 10 SURAU GADANG**

Rahma¹, Riri Marfilinda², Sry Apfani³

¹²³PGSD FKIP Universitas Adzkia

¹rahma22111183@gmail.com, ²ririmarfilinda@gmail.com, ³sry.apfani@gmail.com

ABSTRACT

*This study was motivated by the low science learning outcomes of fifth grade students at SDN 10 Surau Gadang. This issue stemmed from a lack of orderliness during lessons as many students played around rather than focusing and a lack of variety in the instructional media used. The study aimed to determine the effect of the Creative Problem Solving (CPS) learning model, supported by diorama media, on the science learning outcomes of fifth-grade students at SDN 10 Surau Gadang. A quasi-experimental design was employed, specifically the Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. The study population consisted of all fifth grade students at the school, with Class VA serving as the experimental group and Class VB as the control group; a saturated sampling technique was used. Data were collected via tests, utilizing an objective instrument consisting of multiple choice questions. Hypothesis testing was conducted using the *t* test statistic, preceded by normality and homogeneity tests at a significance level of 0.05. Posttest results revealed that the experimental class achieved a higher mean score 78 compared to the control class 65. Hypothesis testing yielded a *t*-calculated value of 2.611 and a *t*-table value of 2.035; since *t*-calculated > *t*-table, the null hypothesis *H*₀ was rejected and the alternative hypothesis *H*₁ was accepted. The study concludes that the application of the Creative Problem Solving (CPS) learning model, supported by diorama media, positively influences the science learning outcomes of fifth grade students at SDN 10 Surau Gadang.*

Keywords: *Creative Problem Solving (CPS), Diorama, Learning Outcomes, Science.*

ABSTRAK

Hasil penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 10 Surau Gadang. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran berlangsung kurang tertib karena banyak peserta didik yang bermain-main ketika belajar, dan media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 10 Surau Gadang. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 10 Surau Gadang. Sampel yang digunakan adalah kelas V A (Eksperimen) dan kelas V B (Kontrol). Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan tes, dengan instrumen penelitian yang digunakan berupa soal

tes objektif bentuk pilihan ganda. Pengujian hipotesis menggunakan *statistic* uji-t yang didahului dengan uji normalitas dan uji homogenitas pada taraf signifikan 0,05. hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 78 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 65. Hasil uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} = 2,611$ dan $t_{tabel} 2,035$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Media Diorama memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA SDN SDN 10 Surau Gadang.

Kata kunci: *Creative Problem Solving* (CPS), Diorama, Hasil Belajar, IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia untuk membentuk kepribadian sesuai dengan nilai-nilai masyarakat, sekaligus membantu peserta didik dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan perilaku yang bermanfaat dalam kehidupan. Pendidikan bertujuan untuk memanusiakan generasi muda. Pendidikan merupakan upaya untuk mewariskan budaya dari generasi kegenerasi berikutnya secara turun temurun. Menurut UUD No 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa pendidikan ialah 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 diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan tidak berfungsi untuk menghilangkan harkat dan martabat manusia, melainkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan kualitas, serta esensi dan martabat individu. Tujuan Pendidikan adalah untuk membentuk kepribadian peserta didik agar sejalan dengan nilai-nilai masyarakat, serta membantu mereka dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku yang bermanfaat. Dengan demikian, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan individu, memperbaiki dan mengembangkan sifat-sifat positif, serta meningkatkan harkat dan martabat orang tanpa mengubah identitas mereka. Oleh karena itu, pendidikan bersifat mempengaruhi, bukan menghapus, karena tidak ada yang hilang dalam proses pendidikan. Proses ini cenderung mengarahkan

sifat-sifat yang kurang baik sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Beno et al., 2022).

Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal pendidikan formal di Indonesia yang berperan sebagai landasan penting dalam perkembangan intelektual dan pembentukan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, siswa dibekali kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta penguasaan kompetensi awal pada berbagai mata pelajaran yang mendukung pembentukan sikap, nilai moral, dan keterampilan sosial. Saat ini, fungsi sekolah dasar tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga diarahkan pada persiapan peserta didik agar mampu menghadapi tuntutan perkembangan zaman melalui pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan literasi digital, sehingga lulusan memiliki kesiapan untuk beradaptasi dan bersaing di era modern (Arodani et al., 2025).

Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu

lingkungan yang mendukung belajar. Pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan karakter dalam konteks belajar. Seorang pendidik dianggap berhasil apabila tujuan pembelajaran tersebut tercapai (Rahmalia & Sabila, 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk mengembangkan minat, rasa ingin tahu, aktif dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Salah satu sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka ialah Sekolah Dasar Negeri 10 Surau Gadang yang didalam pelaksanaan pembelajarannya tidak terlepas dari mata pelajaran IPA yaitu pada kelas V. Melalui proses pembelajaran ini akan diperoleh hasil belajar (Agustina et al., 2022).

Hasil belajar merupakan tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran baik itu secara sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Hasil yang diperoleh setelah melaksanakan proses pembelajaran dapat diketahui melalui penilaian atau tes

keberhasilan siswa. Hasil belajar peserta didik tersebut dapat berbentuk angka atau huruf sebagai tolok ukur keberhasilan. Pendidik menggunakan evaluasi sebagai alat untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang ada didalam diri peserta didik untuk mengingat berbagai fakta dari informasi-informasi pengetahuan yang didapat oleh peserta didik dan kemampuan peserta didik yang dapat mengomunikasikan pengetahuan yang didapat dari kegiatan belajar secara lisan maupun secara tertulis melalui latihan-latihan soal. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka yang diperoleh dari tes setelah mendapatkan materi pelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan hasil belajar merupakan suatu hasil dari pencapaian tujuan belajar yang menyebabkan perubahan perilaku serta menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam kegiatan belajar (Sumarni & Manurung, 2023).

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar terjadi di SDN

10 Surau Gadang yang dapat dilihat berdasarkan Penilaian Ujian Sumatif Semester 1 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah tersebut yaitu 80. Hal diatas berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas yang penulis lakukan pada tanggal 17- 18 November 2025 di kelas V A dan V B SDN 10 Surau Gadang sehingga penulis menemukan permasalahan bahwa: (1) rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 10 Surau Gadang, (2) pembelajaran berlangsung kurang tertib karena banyak peserta didik yang bermain-main ketika belajar, dan (3) media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya sebuah upaya sebagai solusi alternatif dari masalah pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan merencanakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dan tertarik dalam belajar, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dan juga media. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat serta

didukung penggunaan media yang sesuai, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dan tertarik dalam belajar adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

Menurut Nopitasari (dalam Isrok & Amelia, 2018:148) model pembelajaran CPS adalah salah satu model pembelajaran pemecahan masalah yang menekankan penemuan berbagai alternatif ide atau gagasan, untuk mencari penyelesaian berupa solusi yang paling efisien dari suatu permasalahan menggunakan proses berfikir *divergen* dan *konvergen*. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk berpikir kreatif, aktif berdiskusi, serta bekerja sama dalam mengidentifikasi masalah hingga menentukan solusi yang tepat, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik. Model ini sangat cocok untuk siswa sekolah dasar yang senang bekerja dalam kelompok dan terlibat langsung, sehingga meningkatkan

keaktifan dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga penting untuk meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam belajar.

Media diorama adalah media gambar yang berbentuk tiga dimensi dalam ukuran kecil yang menunjukkan gambaran fenomena sederhana (Muqaromah et al., 2025). Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik, akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar ekosistem akan tercapai dan memperoleh hasil belajar yang maksimal (Fitriani et al., 2023).

Dari penjelasan diatas terlihat bahwa dengan menggunakan model CPS dan media Diorama yang ditampilkan dalam proses pembelajaran nantinya dapat membantu peserta didik untuk lebih

aktif terlibat dalam proses belajar dan juga dapat membuat peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran. Media Diorama dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang bersifat nyata. Penelitian ini akan membahas materi tentang Ekosistem.

Berdasarkan penjabaran permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, membutuhkan kajian lebih lanjut. Hal ini diperlukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruhnya terhadap hasil belajar. Berdasarkan alasan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 10 Surau Gadang".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang tujuannya untuk membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap akibat dari perlakuan tersebut (Arib *et al.*, 2024). Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* (eksperimen

semu). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 10 Surau Gadang tahun pelajaran 2025/2026, Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *sample jenuh*. Menurut Sugiyono (2022) *sample jenuh* adalah metode pengambilan sampel ketika seluruh populasi dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya relative kecil dan memungkinkan untuk diteliti seluruhnya.

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Sugiyono (2022:166) instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu soal tes, Menurut Faiz *et al.*, (2022) tes adalah suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi dan kemampuan atau bakat yang oleh individu ataupun kelompok.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

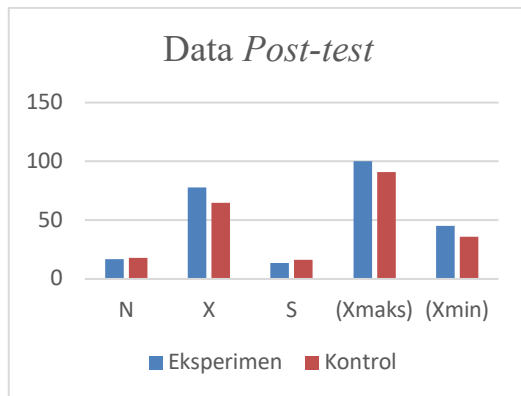
Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan perbedaan rata-rata

nilai posstest hasil besil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen, dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1 Deskriptif Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas Kelas V SDN 10 Surau Gadang

Kelas	N	Mini mum	Maxi mum	Me an	Std. Devia tion
Post-Test Eksperimen	17	45	100	78	13,78
Post-test Kontrol	8	36	91	65	16,29

Grafik 1 Hasil Belajar Kelas Sampel



Pada tabel dan grafik diatas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar IPA peserta didik kelas eksperimen ($X = 78$) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar IPA peserta didik dikelas kontrol ($X = 65$) Kemudian diperoleh skor tertinggi dan terendah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki skor yang berbeda. Skor tertinggi peserta didik pada kelas eksperimen ($X_{maks} = 100$) lebih tinggi

dari pada kelas kontrol ($X_{maks} = 91$). Demikian pula juga terlihat dari skor terendah yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen ($X_{min} = 45$) dan skor terendah pada kelas kontrol ($X_{min} = 36$). Simpangan baku pada kelas eksperimen 13,78 sedangkan pada kelas kontrol 16,29 hal ini menunjukkan bahwa sebaran nilai pada kedua kelas *relative* sama. Dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol secara deskriptif.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal, dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2 Deskriptif Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 10 Surau Gadang

Kelompok Uji	Sig.	Tingkat Sig.	Kesimpulan
Eksperimen	0,225	0,05	$0,225 > 0,05$
Kontrol	0,434	0,05	$0,434 > 0,05$
Normal			

Berdasarkan tabel 2. nilai signifikansi yang diperoleh pada keterangan dan kelas kolom Shapiro-Wilk taraf signifikansi kelas eksperimen kontrol $0,225 > 0,5$ sedangkan kelas kontrol $0,434 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data untuk kelas eksperimen

dan kelas kontrol berdistribusi normal, yang berarti asumsi normalitas terpenuhi.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui variansi/kesetaraan pada kedua kelas, dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3 Deskriptif Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 10 Surau Gadang

Uji Homogenitas	Sig.	Tingkat Sig.	Kesimpulan
Uji Levene	0,289	0,05	0,289 > 0,05 Homogen

Berdasarkan Hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan Levene's Test pada program SPSS 27, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,289 > 0,05 (taraf tingkat kesalahan/penolakan) maka dapat dikatakan data hasil belajar IPA berdistribusi homogen.

Setelah diketahui bahwa kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil uji-t dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji t-test dilakukan dengan cara membandingkan data dua kelompok sampel, atau membandingkan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, atau membandingkan peningkatan kedua

kelas. maka dilanjutkan dengan uji hipotesis uji-t.

Tabel 4 Deskriptif Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 10 Surau Gadang

	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Uji Hipotesis	2,611	2,035	2,611 > 2,035 H ₁ Diterima

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 4. diperoleh nilai t_{hitung} 2,611, sedangkan nilai t_{tabel} = 2,035 pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2,611 > 2,035), maka keputusan demikian, dapat disimpulkan bahwa H₁ diterima dan H₀ ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh model pembelajaran CPS berbantuan media Diorama terhadap hasil belajar IPA untuk siswa kelas V SDN 10 Surau Gadang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SDN 10 Surau Gadang, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. Rata-rata yang diperoleh peserta didik

dikelas eksperimen adalah 78, sedangkan dikelas kontrol memperoleh rata-rata 65. Hasil uji hipotesis dengan metode uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,611 > t_{tabel} 2,035$ dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Isrok & Amelia. (2018). Model-Model Pembelajaran Matematika. Edisi 1. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung Alfabeta.

Artikel in Press :

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. 6(5), 9180–9187.
- Arodani, M. P., Misriyani, Firdausy, F., & Mas'odi. (2025). Pendidikan Sekolah Dasar 2024; Menyiapkan Generasi Emas Dengan Keterampilan Abad 21. Jurnal Ilmiah Research Student, 2(1), 145–154.
- Beno, J., Silen, A. P., & Yanti, M. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Pada Kegiatan Ekspor Impor (Studi Pada Pt. Pelabuhan Indonesia II

(PESERO) Cabang Teluk Nayur). Saintek Maritim, Volume 22 Nomor 2, Maret 2022, 22(8.5.2017), 2003-2005.

Fitriani, R. A., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Campaka. JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, 10(2), 94–99.

Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Tujuan. Karimah Tauhid, 3, 1–10.

Jurnal :

- Muqaromah, A., Nurhalimah, & Farhurohman, O. (2025). Pemanfaatan Media Diorama dalam pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI, 6(1), 31–45.
- Sumarni, & Manurung, A. S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Project Based Learning pada Materi Bangun Ruang. 7(5), 2862–2871.