PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) DIDUKUNG MEDIA BENDA KONKRIT TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN KENEP KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2014 / 2015

Artikel Skripsi

Diajukan Untuk Penulisan Artikel Ilmiah Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi PGSD Pada FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Oleh :

MOHAMAD KHOIRUL FUAD

NPM : 10.1.01.10.0254

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Artikel Skripsi Oleh :

MOHAMAD KHOIRUL FUAD

NPM : 10.1.01.10.0254

Judul :

PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) DIDUKUNG MEDIA BENDA KONKRIT TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN KENEP KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2014 – 2015

Telah disetujui

Tanggal : 14 Agustus 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd	Drs.Yatmin, M.Pd
NIDN. 0717076301	NIDN. 070907301

Artikel Skripsi Oleh :

MOHAMAD KHOIRUL FUAD

NPM : 10.1.01.10.0254

Judul :

PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) DIDUKUNG MEDIA BENDA KONKRIT TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN KENEP KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2014 – 2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal : 20 Agustus 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. **Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd**
2. **Penguji I : Drs. YATMIN, M.Pd**
3. **Penguji II : Drs. SIGIT WIDIATMOKO, M.Pd**

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) DIDUKUNG MEDIA BENDA KONKRIT TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN KENEP KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2014 – 2015

Oleh :
MOHAMAD KHOIRUL FUAD
NPM : 10.1.01.10.0254
FKIP – PGSD
m.khoirul.fuad@gmail.com
Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd dan Drs. Yatmin, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Mohamad Khoirul Fuad: Pengaruh model creative problem solving (CPS) didukung media benda konkrit terhadap kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN Kenep Kabupaten Nganjuk, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri 2015.

Penelitian ini dilatar belakangi pengajaran Matematika pada siswa Sekolah Dasar untuk memperkenalkan ilmu Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun terdapat beberapa hal yang menjadi kendala yaitu keterbatasan waktu dalam menyampaikan pelajaran Matematika. Keterbatasan waktu menyebabkan pengajaran beberapa konsep Matematika mengacu pada transfer pengetahuan untuk mengejar target tujuan pembelajaran. Bila transfer konsep Matematika berlangsung terus menerus maka pemahaman siswa terhadap konsep Matematika terbatas pada ranah kognitif sehingga bertentangan dengan hakekat Matematika sebagai proses dan produk.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah kemampuan siswa dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang sebelum menggunakan model Creative Problem Solving (CPS) didukung Media Benda Konkrit? (2) Bagaimanakah kemampuan siswa dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang setelah menggunakan model Creative Problem Solving (CPS) didukung Media Benda Konkrit? (3) Adakah pengaruh model Creative Problem Solving (CPS) didukung Media Benda Konkrit terhadap kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang siswa?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Kenep. Penelitian menggunakan instrumen berupa RPP dan tes hasil belajar siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model Creative Problem Solving didukung media benda konkrit lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar setelah menggunakan model Creative Problem Solving didukung media benda konkrit. (2) Hasil belajar siswa setelah menggunakan model Creative Problem Solving didukung media benda konkritlebih tinggi dibandingkan hasil belajar sebelum menggunakan model Creative Problem Solving didukung media benda konkrit. Karena penggunaan model Creative Problem Solving didukung media benda konkrit secara tepat akan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. (3) Model Creative Problem Solving didukung media benda konkrit mempunyai pengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan uang siswa.

Kata Kunci : creative problem solving (CPS), benda konkrit, pemecahan masalah, uang.

I. Latar Belakang

Mutu pendidikan sedikit banyak tergantung pada keadaan gurunya. Guru adalah penentu keberhasilan belajar disamping alat, fasilitas, sarana dan kemampuan siswa itu sendiri, termasuk partisipasi orang tua dan masyarakat.

"Kompetensi guru itu mencakup kemampuan menguasai siswa, menguasai tujuan, menguasai metode pembelajaran, menguasi materi, menguasai cara mengevaluasi, menguasai alat pembelajaran, dan menguasai lingkungan belajar." (Soetopo, 2005: 144). Hal ini berlaku untuk setiap pelajaran Matematika yang dibelajarkan guru kepada siswa di dalam kelas. Pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Guru sebagai ujung tombak yang menentukan keberhasilan pendidikan dan pengajaran di sekolah, sepertinya belum dapat mengantisipasi keadaan dan keperluan siswa. Sebagian guru SD masih menggunakan pembelajaran pola lama, yaitu proses pembelajaran satu arah yang didominansi oleh guru melalui metode ceramah dan masih kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran, guru hanya bersikap sebagai pelaksana tugas dalam pembelajaran, bukan memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswanya. Untuk itu guru tidak boleh mendominasi pembelajaran di dalam kelas, dengan menganggap siswa tidak memiliki pengetahuan awal. Siswa tidak boleh dicekoki dengan hafalan, melalui transfer hal-hal yang tercantum dalam buku teks. Akan tetapi, siswa harus dilatih berpikir dan membuat konsep berdasarkan pengamatan dan percobaan. Jika siswa memberi masukan, guru harus mau menerimanya dan jangan memutus proses eksplorasi berfikir siswa hanya karena tidak sesuai dengan buku pegangan. Oleh karena itu, guru seharusnya kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mampu memenuhi keperluan pembelajaran untuk setiap siswanya.

Dengan demikian jelas bahwa tahap berpikir anak usia SD harus dikaitkan dengan hal-hal nyata dan pengetahuan awal siswa yang telah dibangun mereka dengan sendirinya.

Sehubungan dengan hal tersebut metode mengajar yang digunakan oleh guru hendaknya bervariasi sesuai dengan tujuan dan materi yang diajarkan. Dengan metode yang bervariasi inilah siswa akan begairah dalam belajar secara inovatif dan kreatif. Metode yang digunakan dalam interaksi belajar mengajar merupakan salahsatu faktor yang menentukan

keberhasilan dan kelancaran proses pembelajaran.

Usaha untuk meningkatkan pemahaman siswa memerlukan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, diperlukan pula media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar, media memiliki peran yang sangat penting menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang akan diambil adalah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan media benda konkrit sebagai alat peraga. Alasan menggunakan model ini karena pembelajaran dengan berbasis *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Hal ini merujuk kepada pendapat yang menyebutkan bahwa model pembelajaran creative problem solving menurut Karen (Dewi, 2006:28) "model Creative Problem Solving (CPS) adalah model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan". Melalui proses ini diharapkan membangkitkan rasa ingin tahu dan minat siswa serta motivasi untuk belajar, juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan informasi yang disampaikan. Selain itu siswa yang bersangkutan mengalami proses mental yang lebih tinggi tingkatannya. Misalnya merumuskan masalah, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan, menumbuhkan sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengangkat judul "Pengaruh model Creative Problem Solving (CPS) didukung media benda konkrit terhadap kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN Kenep Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2014 – 2015". Dengan demikian diharapkan dapat memberikan cara baru yang mudah dan menyenangkan agar menimbulkan motivasi balajar siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa.

II. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, masalah yang dibahas bersumber dari pengaruh model creative problem solving didukung media benda konkrit terhadap kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang, sesuai dengan judul tersebut maka terdapat tiga jenis variabel yang

digunakan, yaitu variabel bebas, variabel moderator, dan variabel terikat. Yang berkedudukan sebagai variabel terikat adalah "Model pembelajaran creative problem solving". Adapun yang berkedudukan sebagai variabel moderator adalah "media benda konkrit". Sedangkan yang berkedudukan sebagai variabel terikat adalah "Kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang".

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Tujuan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu membuat suatu uraian secara sistematis mengenai fakta-fakta dari objek yang diteliti kemudian menggabungkan hubungan antar variabel yang terlibat di dalamnya. Teknik dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran dengan suatu percobaan, mengalami dan membuktikan sendiri apa yang dipelajari, serta siswa dapat menarik suatu kesimpulan dari proses yang dialaminya.

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh model creative problem solving didukung media benda konkrit terhadap kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang siswa SDN Kenep Kabupaten Nganjuk. Agar data yang diperoleh nanti dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah, penulis menggunakan alat pengumpulan data (instrumen) yang paling tepat, yaitu tes. "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok." (Yatim Riyanto, 2010: 103). Untuk kelengkapan dalam membuat tes, peneliti mengawalinya dengan membuat instrumen RPP.

III. Hasil dan Kesimpulan

Penelitian dilaksanakan di SDN Kenep Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2014-2015. Dari penelitian tersebut diperoleh data hasil nilai pretest dan postest siswa kelas III SDN Kenep.

Berikut ini adalah hasil statistik analisis data pretest dan postest dengan menggunakan SPSS versi 16.0 for windows.

Statistics

		Pretest	Postest
N	Valid	14	14
	Missing	0	0
Mean		65.71	80.00
Median		70.00	80.00
Mode		70	70[a]
Std. Deviation		10.894	9.608
Variance		118.681	92.308
Range		30	30
Minimum		50	70

Maximum	80	100
Sum	920	1120

Tabel 4.3 Data statistik Pretest dan Postest

Tabel Frekuensi perolehan nilai pretest

Pretest

		Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid	50	3	21.4	21.4
	60	3	21.4	42.9
	70	5	35.7	78.6
	80	3	21.4	100.0
	Total	14	100.0	

Tabel 4.4 Data Frekuensi perolehan Nilai Pretest

Dari tabel diatas dapat diketahui frekuensi perolehan nilai 50 sebanyak 3. Frekuensi perolehan nilai 60 sebanyak 3. Sedangkan frekuensi perolehan nilai 70 sebanyak 5. Frekuensi perolehan nilai 80 sebanyak 3.

Tabel frekuensi perolehan nilai postest

Postest

		Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid	70	5	35.7	35.7
	80	5	35.7	71.4
	90	3	21.4	92.9
	100	1	7.1	100.0
	Total	14	100.0	

Tabel 4.5 Data Frekuensi Perolehan Nilai Postest

Dari tabel 4.5 diatas dapat diketahui frekuensi perolehan nilai 70 sebanyak 5. Frekuensi perolehan nilai 80 sebanyak 5. Frekuensi perolehan nilai 90 sebanyak 3. Sedangkan frekuensi perolehan nilai 100 sebanyak 1.

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang akan dianalisis berdistribusi normal. Teknik yang akan digunakan untuk menguji normalitas data pada penelitian ini adalah uji kolmogorov-smirnov dengan menggunakan SPSS versi 16.0.

Pada penelitian ini uji normalitas data hasil belajar siswa sebagai berilut :

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Postest
N		14	14
Normal Parameters[a]	Mean	65.71	80.00
	Std. Deviation	10.894	9.608
Most Extreme Differences	Absolute	.224	.214
	Positive	.140	.214
	Negative	-.224	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z		.840	.802
Asymp. Sig. (2-tailed)		.481	.541

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, menunjukkan uji normalitas data pretest yang sudah diuji dengan SPSS versi 16.0 berdasarkan pada uji kolmogorov-smirnov

hasilnya yaitu 0.481, jika dibandingkan dengan taraf signifikan 5% maka 0.481>0.05. Maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan untuk uji normalitas data postest hasilnya yaitu 0.541, jika dibandingkan dengan taraf signifikan 5% maka 0.541>0.05. Maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Analisis uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan terhadap hasil pembelajaran.

Hasil nilai t hitung dan t tabel untuk taraf signifikan 1% dan derajat kebebasan (df) 26 diperoleh t tabel 2.779. Dari hasil perhitungan, nilai t hitung ini 3.680 berarti lebih besar daripada nilai t tabel 2.779, (3.680>2.779) dengan demikian Ho ditolak, artinya bahwa ada perbedaan rata-rata antara kedua penilaian (pretest dan postest). Perbedaan nilai rata-rata (mean difference) sebesar 14.286, dan perbedaan berkisar antara 6.306 sampai 22.265.

Berdasarkan data hasil belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan uang, nilai rata-rata siswa dalam pretest adalah 65.71, dan nilai rata-rata dalam postest adalah 80. Dari data hasil analisa yang menggunakan uji-t dapat terlihat bahwa ada perbedaan sangat signifikan antara dua penilaian tersebut. Menurut Sugiyono, (2013: 275-276) "berlaku ketentuan bahwa, *bila t hitung lebih kecil atau sama dengan t-tabel, maka Ho diterima*". Dari data diatas terlihat t hitung (3.680) > t tabel 1% (2.779), maka sangat signifikan, akibatnya Ho ditolak. Dengan demikian hasil penelitian ini menerima Ha dan menolak Ho.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh yang sangat signifikan penggunaan Model Creative Probem Solving didukung Media Benda Konkrit terhadap kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN Kenep Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2014-2015".

IV. Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cahyono. 2009. *Pengembangan Model Creative Problem Solving Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Matematika*. Semarang: Tidak diterbitkan.

Djamarah, 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan.* Bandung: Citra Aditya Bakti.

Hudoyo. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Matematika.* Jakarta: Depdikbud.

Ibrahim dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Kamsiyati, Siti. 2009. *Asyiknya Belajar Matematika untuk SD/MI kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Kuncoro, Mudrajad. 2007. *Metode Kuantitatif.* Yogyakarta: UPP STIM YKPN

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ridwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Riyanto, Yatim. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Surabaya: SIC

Rusyan, A.Tabrani. 2004. *Pendekatan dalam Proses Belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sadiman, Arif S. 2008. *Media Pendidikan,* Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.

Soetopo. 2005. *Pendidikan dan Pembelajaran.* Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Soekamto. 1997. *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Dikti. Depdiknas.

Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mangajar.* Jakarta: CV. Maulana.

Suyitno. 2001. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I.* Semarang: UNNES.

Syaodih, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Ramaja Rosdakarya.

Wena, Made. 2008. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer.* Jakarta: Bumi Aksara.