

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA *SAINS MAGIC DISK***

**(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Diyah Novianti
15.0305.0181

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

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA *SAINS MAGIC DISK***

**(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:


Diyah Novianti
15.0305.0181

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

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA *SAINS MAGIC DISK***

**(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



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

Oleh:
Diyah Novianti
15.0305.0181

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA *SAINS MAGIC DISK***

**(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid
Kabupaten Magelang)**



Oleh:
Diyah Novianti
15.0305.0181

Magelang, 26 Juli 2019

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Dhuta Sukmarani, M.Si
NIP.138706114

PENGESAHAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA *SAINS MAGIC DISK***

**(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid
Kabupaten Magelang)**

Oleh:

Diyah Novianti
15.0305.0181

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 : Jumat
Tanggal : 16 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons (Ketua/Anggota) 
2. Dhuta Sukmarani, M.Si (Sekretaris/Anggota) 
3. Arie Supriyatno, M.Si (Anggota) 
4. Ari Suryawan, M.Pd (Anggota) 



Mengesahkan,
Dekan FKIP

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Diyah Novianti**
N.P.M : 15.0305.0181
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui *Creative Problem Solving* dengan Media *Sains Magic Disk*
(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang)

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.

Magelang, 20 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Diyah Novianti
15.0305.0181

MOTTO

“Siapapun yang menempuh suatu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah akan memberikan kemudahan jalannya menuju surga.”

(H.R Muslim)

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan skripsi ini untuk :

1. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Orang tuaku tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan serta arahan untukku.
3. Adikku Diah Nur Aisyah.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA *SAINS MAGIC DISK*

(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid
Kabupaten Magelang)

Diyah Novianti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk* pada siswa kelas V SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa dan objeknya adalah pembelajaran IPA siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Peningkatan hasil belajar IPA dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai mata pelajaran IPA pada data awal diperoleh 57,11 dan memiliki ketuntasan sebesar 16% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 68,84 dengan ketuntasan 46% dan pada siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 82,57 dengan ketuntasan siswa mencapai 84%.

***Kata kunci : Hasil belajar, Model Pembelajaran Creative Problem Solving,
Media Sains Magic Disk***

IMPROVEMENT OF SCIENCE LEARNING RESULTS THROUGH CREATIVE PROBLEM SOLVING WITH SCIENCE MAGIC DISK

(Research in Grade V Students of Elementary School Blondo 1 Mungkid Sub -
District, Magelang District)

Diyah Novianti

15.0305.0181

ABSTRACT

This research aimed to improve student learning result in science through Creative Problem Solving learning model for fifth grade students of Blondo 1 Elementary School of Mungkid Sub - District, Magelang District.

This research was Classroom Action Research (CAR) with a cycle model that was done repeatedly and continued . This research subject were fifth graders which consisted to 26 students and the object was student learning result. The collecting data methods were observation, and Test. The techniques of analyzing data which used was quantitative descriptive.

The results of this research indicated the increase of student learning result in science. The improvement of science learning result can be seen from students' mastery according to the average score of science subjects in the initial data amounting to 57.11 and having 16% completeness and at the end of the first cycle students' mean scores increased to 68.84 with 46% completeness and in the second cycle the average value of students rose to 82.57 with student completeness reaching 84%.

**Keywords : Learning result, Creative Problem Solving learning model, Sains
Magic Disk**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah SWT sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah diutus Allah SWT untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi pendidikan di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. Selaku wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang atas segala kebijakan dalam menyelesaikan studi.
4. Ari Suryawan, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin dan arahan.
5. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. Selaku dosen Pembimbing I dan Dhuta Sukmarani, M.Si, selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

6. Lilies Muzayanah, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang dan guru-guru SD Negeri Blondo 1 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan selalu memberikan dorongan bantuan demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta staf TU FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.
8. Sahabatku tercinta Yani Astuti, Triyaningsih, Nurmalita Aryani dan Diah Medharsih yang telah mendukung, memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi dan semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini berguna bagi pembaca sekalian.

Magelang, 20 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Hasil Belajar.....	10
1. Pengertian Hasil Belajar.....	10
2. Aspek Hasil Belajar.....	11
3. Cara meningkatkan Hasil Belajar.....	12
4. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	14
5. Manfaat hasil belajar	19
B. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	20
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	20
2. Langkah - Langkah Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	24
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	28
C. Media Pembelajaran.....	29
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	29
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	30
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	32

4. Pemilihan Media Pembelajaran.....	34
5. Sains Magic Disk (SMD)	35
D. Pembelajaran IPA.....	36
1. Pengertian IPA	36
2. Tujuan IPA di Sekolah Dasar.....	37
3. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	38
E. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> dengan <i>Sains Magic Disk</i> terhadap hasil belajar IPA.....	40
F. Kerangka Berfikir.....	41
G. Hipotesis Penelitian.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Desain Penelitian Tindakan Kelas	45
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	51
C. Variable Operasional Penelitian.....	51
D. Subjek Penelitian.....	52
E. Setting Lokasi.....	52
F. Metode Pengumpulan Data	53
G. Instrumen Penelitian.....	55
H. Validitas	56
I. Prosedur Penelitian.....	57
J. Teknik Analisis Data.....	60
K. Indikator Keberhasilan	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Deskripsi Kondisi Sekolah.....	63
B. Hasil Penelitian	64
C. Tindakan Awal	66
D. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I.....	68
E. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II.....	82
F. Pembahasan Hasil Penelitian	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Agenda Penelitian	53
Tabel 2 Kriteria Ketuntasan Minimal	60
Tabel 3 Kriteria Hasil Belajar	61
Tabel 4 Hasil Belajar IPA Siswa Pra Siklus	67
Tabel 5 Data Hasil Tes Pra Siklus dan Siklus I	76
Tabel 6 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pra Siklus dan Siklus I.....	78
Tabel 7 Diskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus dan Siklus I.....	79
Tabel 8 Data Hasil Tes Pra Siklus sampai Siklus II.....	91
Tabel 9 Distribusi Frekuensi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pra Siklus - Siklus II.....	92
Tabel 10 Diskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus - Siklus II.....	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Media Sains Magic Disk	36
Gambar 2 Kerangka Pemikiran	44
Gambar 3.Siklus PTK Menurut Kemmis dan Taggart.....	46
Gambar 4 Perbandingan Nilai Pra Siklus dan Siklus I	78
Gambar 5 Perbandingan Ketuntasan Nilai Pra siklus dan Siklus I.....	79
Gambar 6 Perbandingan Nilai Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II.....	93
Gambar 7 Perbandingan Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian	105
2. Surat Bukti Penelitian	106
3. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	107
4. Surat Pernyataan Validasi Oleh Guru	108
5. Lembar validasi Silabus	109
6. Lembar validasi RPP	111
7. Lembar Validasi Materi Ajar	113
8. Lembar Validasi Media Pembelajaran	115
9. Lembar Validasi LKS.....	117
10. Lembar Validasi Soal Tes	119
11. Lembar Validasi Pengamatan Afektif.....	121
12. Lembar Validasi Pengamatan Psikomotorik.....	123
13. Lembar validasi Silabus	125
14. Lembar validasi RPP.....	127
15. Lembar validasi Materi Ajar	129
16. Lembar validasi Media Pembelajaran.....	131
17. Lembar validasi LKS	133
18. Lembar validasi Soal	135
19. Lembar validasi Pengamatan Afektif.....	137
20. Lembar validasi Pengamatan Psikomotorik.....	140
21. Silabus.....	143
22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	150
23. Kisi – Kisi Materi Ajar Siklus I	162
24. Materi Ajar Siklus I	166
25. Lembar Kerja Siswa Siklus I	172
26. Soal Evaluasi Siklus I	176
27. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I.....	179
28. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus I	180
29. Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I.....	182
30. Lembar Penilaian Psikomotorik Siswa Siklus I.....	183
31. Hasil Penilaian Psikomotorik Siswa Siklus I.....	186
32. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	187
33. Kisi – Kisi Materi Ajar Siklus II.....	200
34. Materi Ajar Siklus II	204
35. Lembar Kerja Siswa Siklus II	207
36. Soal Evaluasi Siklus II	210
37. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II.....	213
38. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus II.....	214
39. Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus II	217
40. Lembar Penilaian Psikomotorik Siswa Siklus II.....	218
41. Hasil Penilaian Psikomotorik Siswa Siklus II	222
42. Hasil Penilaian Kognitif Pra Siklus	223
43. Hasil Penilaian Siklus I.....	224

44. Hasil Penilaian Siklus II.....	225
45. Dokumentasi	226
46. Lembar Rekomendasi Ujian Skripsi	228
47. Lembar Bimbingan Skripsi	229

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan akumulasi dari sebuah proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dicapai oleh siswa dengan membawa perubahan tingkah laku yang terjadi kepada siswa. Perubahan tingkah laku yang terjadi merupakan akibat dari aktivitas belajar sehingga siswa memiliki penguasaan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa dalam mengikuti ujian atau tes yang merupakan tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Sudjana (2012:22) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa tersebut menerima pengalaman belajar. Susanto (2013:5) mengatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa termasuk di dalam jenjang sekolah dasar pada akhirnya akan dinilai hasil belajarnya pada semua mata pelajaran yang telah disampaikan oleh guru termasuk mata pelajaran IPA. Susanto (2013:167) mengatakan bahwa IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang

tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pendapat lain dari Sitiatava (2013:41) mengatakan bahwa sains adalah suatu cara yang digunakan untuk mempelajari aspek – aspek tertentu dari alam secara terorganisir, sistematis, dan melalui metode – metode *scientific* yang terbakukan. IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmunan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan metode ilmiah. Pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip. IPA merupakan proses yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian langkah kegiatan dalam metode ilmiah (Asih, 2015:22).

Pembelajaran di Sekolah Dasar salah satunya dimaksudkan untuk mendukung siswa memiliki sikap aktif dan rasa ingin tahu yang besar, sehingga siswa bersemangat untuk belajar. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar juga didukung dengan adanya media, model, dan metode pembelajaran yang inovatif agar menarik minat dan perhatian siswa sehingga, pembelajaran yang dilakukan di kelas dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan hasil belajar siswa yang tinggi.

Pada kenyataannya, kebanyakan proses belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih dilakukan

dengan cara konvensional tanpa menggunakan bantuan alat atau media penunjang pengajaran. Hal itulah yang membuat siswa merasa bosan, sehingga pembelajaran tidak menarik minat siswa, dan akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman konsep yang sedang diajarkan. Pembelajaran di kelas masih menggunakan cara konvensional maka, pembelajaran berupa pemberian informasi informasi tanpa adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa, Hal ini bukan merupakan pembelajaran yang ideal karena, tujuan pembelajaran adalah membuat siswa memahami konsep yang diajarkan bukan hanya menghafal konsep.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri Blondo 1 yaitu pada bulan Februari 2019 ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar siswa di kelas terutama dalam mata pelajaran IPA masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Siswa kelas V yang hasil belajarnya rendah atau kurang dari KKM sejumlah 22 siswa (84%) dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 26 siswa.

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa selain proses belajar mengajar yang masih berpusat pada guru yaitu dalam pembelajaran guru tidak melibatkan siswa secara aktif. Guru belum menerapkan pembelajaran inovatif serta pembelajaran yang berpusat pada siswa belum banyak diterapkan. Banyak guru masih lebih nyaman menerapkan pengajaran konvensional. Pengajaran konvensional yang dilakukan mengakibatkan siswa dalam memahami dan menguasai materi

yang diberikan guru masih kurang dan akibatnya hasil belajar yang peroleh siswa pun cenderung rendah (Ratumanan, 2015:14).

Masalah yang telah dipaparkan diatas ditemukan di Sekolah Dasar Negeri Blondo I. Permasalahan mengenai hasil belajar siswa yang rendah sudah diusahakan oleh pihak sekolah untuk diselesaikan dengan penambahan jam pelajaran oleh guru, pemberian Pekerjaan Rumah (PR) oleh guru agar siswa belajar kembali ketika dirumah, akan tetapi hasilnya masih belum optimal maka dari itu, peneliti memilih SD Negeri Blondo 1 sebagai tempat penelitian. Kondisi yang seperti di SD Negeri Blondo 1 ini, perlu diperbaiki dengan dilakukannya penerapan suatu metode pembelajaran dikelas yang inovatif, salah satunya yaitu dengan cara menggunakan metode pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Creative Problem Solving merupakan salah satu model yang dapat membantu siswa memecahkan sebuah masalah dan mengatur perubahannya secara kreatif. *Creative Problem Solving* adalah model yang mengajak siswa berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dengan fakta penting yang ada di lingkungan sekitar lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk diimplementasikan secara nyata. *Creative Problem Solving* juga dapat membantu siswa untuk merealisasikan tujuan atau imajinasinya menjadi kenyataan (Treffi nger, Isaksen, dan Dorval, dalam Huda, 2013:218).

Pembelajaran *Creative Problem Solving* mengharapkan agar siswa tidak menjadi pasif saat pembelajaran didalam kelas sedang berlangsung

yaitu dengan cara mengerjakan Lembar Kerja siswa secara berkelompok yang terdapat dalam pembelajaran dengan metode *Creative Problem Solving*.

Menurut teori perkembangan anak yang dikemukakan oleh Piaget (*dalam* Ridwan,2016:12) perkembangan Intelektual siswa Sekolah Dasar berada pada tahap Operasional konkret Operasional konkret merupakan tahapan dimana siswa akan mengalami perpindahan cara berfikir dari cara berfikir konkret menuju ke cara berfikir abstrak. Siswa yang berada pada tahap operasional konkret sudah mampu untuk berfikir secara sistematis, mampu memikirkan semua kemungkinan secara sistematis untuk kemudian mencari pemecahan masalah yang dihadapi sehingga, penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* akan sesuai digunakan untuk mengasah kemampuan berfikir kreatif siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dengan dibantu media yaitu *Sains Magic Disk*.

Media pembelajaran *Sains Magic Disk* ini sesuai untuk siswa sekolah dasar yang berada dalam tahap Operasional Konkret. Siswa dituntut aktif melalui metode pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu dengan pengerjaan Lembar Kerja Siswa secara berkelompok dan menggunakan media pembelajaran *Sains Magic Disk* secara langsung dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam pelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara langsung akan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan siswa akan mudah memahami materi

pelajaran yang diberikan sehingga diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran diharapkan dalam penggunaan media *Sains Magic Disk* ini yaitu semua siswa dalam kelompok secara bergantian menggunakan media yang ada untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Siswa diminta untuk menjawab masalah yang disajikan pada gambar yang ada sesuai dengan hasil diskusi kelompok dibelakang media *Sains Magic Disk*.

Beberapa penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai data pendukung diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Yuyu berjudul “penerapan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar negeri karamat 1 kelas V”. Penelitian yang dilakukan oleh Yuyu membuktikan bahwa hasil belajar siswa kelas V mengalami peningkatan dengan menggunakan *metode Creative Problem Solving*. Peningkatan yang diperoleh dilihat pada tes siklus I rata - rata hasil belajar siswa 65,08 dengan persentase ketuntasan 40% meningkat pada siklus II dengan rata – rata hasil belajar siswa 66,50 dengan persentase ketuntasan 55% dan rata – rata hasil belajar siswa pada siklus III 80,00 dengan persentase 85%.

Berdasarkan pengamatan di kelas V dalam pembelajaran IPA guru masih menggunakan metode ceramah, pemanfaatan media pembelajaran masih kurang, guru belum membiasakan siswa berkelompok sehingga

siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA dan mengalami kendala dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui *Creative Problem Solving* dengan Media *Sains Magic Disk* Di SD Negeri Blondo 1 Kabupaten Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka didapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi sehingga saat pembelajaran dikelas siswa merasa jenuh.
2. Media pembelajaran kurang menarik perhatian siswa sehingga kurangnya minat belajar pada siswa.
3. Aktivitas belajar siswa rendah sehingga menjadikan sebagian besar siswa kurang aktif didalam kelas.
4. Penelitian dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* belum ada yang menggunakan media *Sains Magic Disk* untuk itu, peneliti akan melakukan Penelitian yang akan menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD N Blondo 1.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, penulis membatasi permasalahan yang ada, yaitu fokus pada peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media SMD (*Sains Magic Disk*) pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Blondo 1 Kabupaten Magelang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan metode *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk* di SD Negeri Blondo 1?
2. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran?
3. Apakah penerapan metode *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Blondo 1?

E. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan metode *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk* dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Blondo 1.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk*

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi pengetahuan kepada siswa di SD Negeri Blondo 1 Kabupaten Magelang pada mata pelajaran IPA kelas V terutama pada materi penyesuaian makhluk hidup.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang baru sehingga minat, aktivitas, dan juga hasil belajar siswa meningkat.

b. Bagi Guru

Memberikan rekomendasi pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran IPA sehingga membantu guru merancang sebuah pembelajaran dengan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan dukungan, refleksi, evaluasi, inspirasi, dan juga motivasi kepada sekolah tentang pembelajaran yang inovatif sebagai bagian dari usaha pencapaian visi dan misi sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Gagne (dalam Jamil, 2016:37) hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Hasil belajar yaitu perubahan - perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar menunjukkan keberhasilan siswa dalam menuntut ilmu di sekolah.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (Abdurrahman, 2010:37). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindak belajar dilihat dari sisi guru berupa tindakan memberikan ilmu proses evaluasi hasil belajar. Tindak belajar dari sisi siswa merupakan puncak proses belajar. Hasil belajar adalah suatu kinerja yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah siswa peroleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (Jamil, 2016:37).

Menurut Purwanto (2010:54) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan dengan tujuan pendidikan.

Pengertian hasil belajar menurut Suprijono (2013:6) adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Jihad dan Haris (2014:14) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku.

2. Aspek Hasil Belajar

Menurut Jamil (2016:43) aspek hasil belajar dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Aspek Kognitif

Dimensi Kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi.

b. Aspek Afektif

Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi siswa. Ciri belajar afektif adalah belajar menghayati nilai dari suatu objek yang dihadapi melalui alam perasaan, entah objek tersebut berupa orang, benda atau kejadian atau peristiwa.

c. Aspek Psikomotorik

Kawasan psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*Skill*) yang bersifat manual atau motorik. Psikomotorik berkaitan erat dengan kemahiran seseorang. Kemahiran adalah penampilan gerak motorik dengan keterampilan penuh (Jamil, 2016:46).

3. Cara meningkatkan Hasil Belajar

Membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa merupakan tugas dari seorang guru yang bertujuan agar hasil belajar siswa meningkat. Menurut Usman (*dalam Aritonang:2008:18*) Upaya yang dapat dilakukan guru adalah sebagai berikut:

a. Cara mengajar guru

Peran yang harus dimiliki dalam hal cara mengajar guru yaitu guru sebagai demonstrator dan guru sebagai evaluator.

b. Faktor karakter guru

Karakter guru yang harus dibentuk dan dilatih agar siswa dapat membangkitkan minat belajar siswa antara lain: sabar, adil, menghargai kekurangan siswa, baik, dan disiplin.

c. Faktor suasana kelas tenang dan nyaman

Lingkungan kelas yang tenang dan nyaman sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Bloom terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu:

a. Meningkatkan aspek kognitif

Aspek kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual, maka yang harus dilakukan adalah mengembangkan metode mengajar dengan metode yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran tidak hanya guru yang aktif akan tetapi siswa juga ikut aktif.

b. Meningkatkan aspek afektif

Aspek afektif berkaitan dengan sikap, maka yang harus dilakukan adalah melengkapi sarana belajar, bisa dilakukan dengan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik dan dapat meningkatkan semangat pada siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

c. Meningkatkan aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan siswa maka dibutuhkan guru yang semangat dan kreatif. Guru yang semangat akan menjadi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Guru yang kreatif pada saat mengajar dapat melihat kemampuan psikomotorik setiap siswa yang berupa keterampilan.

4. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal). Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal (Sabri, 2010:59):

a. Faktor internal siswa

- 1) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat intelegensi, motivasi, dan kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berfikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

b. Faktor eksternal siswa

1) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini dibagi menjadi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembapan udara, waktu (pagi, siang, sore), letak sekolah dan sebagainya. Faktor yang kedua yaitu, faktor sosial seperti manusia dan budayanya.

2) Faktor instrumental

Faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor -faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. faktor – faktor tersebut mendukung terselenggaranya proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Susanto (2016:19) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar, yang memberi dampak pada hasil belajar setiap individu yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor – faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1) Faktor Fisiologis

Faktor Fisiologis yang dimaksud adalah kondisi panca indera dari siswa. Kuat dan lemahnya panca indera siswa terutama pada indera penglihatan dan pendengaran akan mempengaruhi proses penerimaan pesan oleh siswa. Panca indera yang berfungsi dengan baik akan membuat siswa menerima pesan dengan baik pula dalam artian

terjadi proses belajar dengan baik. Pancaindera yang tidak berfungsi dengan baik maka akan menghambat arus dan pengolahan pesan yang diterima oleh siswa atau dengan kata lain proses belajar terhambat.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Berikut beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar yaitu:

a) Kecerdasan atau intelegensi siswa

Kecerdasan diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memberikan respon pada materi yang diberikan atau kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar melalui cara yang tepat.

b) Motivasi

Motivasi merupakan proses didalam individu yang aktif, mendorong, memberikan arahan terhadap proses belajar siswa.

c) Minat

Minat yaitu kecenderungan dan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu.

d) Bakat

Kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

e) Sikap

Sikap merupakan suatu gejala internal yang merupakan dimensi afektif berupa kecenderungan untuk merespon terhadap objek, orang, atau peristiwa yang sedang terjadi.

b. Faktor Eksternal

Faktor – faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu:

1) Lingkungan sosial

a) Lingkungan sosial sekolah

Lingkungan sekolah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa berupa kondisi kelas yang tidak mendukung untuk dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar oleh guru dan siswa, kedisiplinan sekolah yang kurang, keadaan gedung yang kurang layak, serta hubungan antar siswa yang kurang baik.

b) Lingkungan sosial masyarakat

lingkungan sosial masyarakat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kegiatan siswa didalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk adat atau kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat tempat siswa tinggal.

c) Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa berupa cara orang tua mendidik, hubungan antara sesama anggota keluarga, suasana didalam rumah, serta kondisi ekonomi keluarga.

2) lingkungan nonsosial

a) Faktor instrumental

faktor instrumental yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain sarana yang ada didalam kelas serta media pembelajaran yang tersedia.

b) Faktor materi pelajaran

Faktor materi pelajaran berisi mengenai materi dan metode mengajar guru yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.

Syah (2011:132) menambahkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- a. Faktor internal yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan model yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi – materi pelajaran.

Selain faktor yang sudah disebutkan, ada juga faktor eksternal yang lain yaitu faktor fasilitas belajar. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan fasilitas belajar yang berupa alat peraga pengajaran. Penggunaan fasilitas dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan Media juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Mengatur ruangan kelas juga diperlukan agar siswa dapat nyaman sehingga maksud penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik oleh siswa (Usman, *dalam* Aritonang, 2008:18).

5. Manfaat hasil belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah suatu perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan – perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya

melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan (Sudjana dan Ibrahim, 2012:3).

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- a. Menambah pengetahuan,
- b. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c. Lebih mengembangkan keterampilannya,
- d. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- e. Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

B. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Harlock (*dalam* Sudarma, 2013:18) kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik suatu gagasan atau suatu objek dalam sesuatu bentuk atau susunan yang baru. Menurut Heru Basuki (*dalam* Sudarma, 2013: 19) kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengembangkan pemikirannya agar menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas yang dimiliki siswa akan membantu dalam menemukan keterampilan yang berbeda dengan keadaan sebelumnya.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan dalam berpikir yang mampu keluar dari pola berpikir yang biasa, pemikir kreatif mampu membebaskan diri dari pola dominan yang telah disimpan dalam otak. Kemampuan dalam berpikir kreatif menciptakan peluang pengembangan kepribadian siswa melalui upaya meningkatkan konsentrasi, kecerdasan, dan kepercayaan diri. Berpikir kreatif merupakan suatu kebutuhan primer bagi setiap individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif dapat dilatih dan juga bisa dikembangkan secara bertahap dan dilakukan terus menerus. Berpikir kreatif berarti berusaha menyelesaikan suatu permasalahan dengan melibatkan segala fakta dari pengolahan data untuk memilih solusi yang tepat (Hamzah, 2017:164)

Creative Problem Solving akan membantu siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran di kelas agar siswa memiliki kemampuan dalam mengakses dan mengolah data atau informasi yang tersedia, mampu menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya terdapat pada keragaman jawaban yang ada dan memilih jawaban yang tepat. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif dapat dilaksanakan melalui pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berfikir tingkat tinggi dapat diajarkan menggunakan pendekatan pemecahan

masalah oleh siswa sendiri dengan bimbingan dari guru (Trianto, 2015:70).

Kondisi pembelajaran yang memberikan kebebasan dalam mengembangkan kreasi dan ekspresi berpikir siswa diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru perlu menciptakan kondisi non - otoriter dalam pembelajaran dan juga menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan siswa dalam belajar. Mengembangkan berbagai pertanyaan-pertanyaan terbuka atau permasalahan yang menantang oleh guru juga perlu dilakukan agar siswa diarahkan untuk mengemukakan gagasan-gagasan kreatif, dengan kata lain siswa belajar melalui segala permasalahan dengan stimulus oleh guru (Made, 2016:91)

Uraian yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran IPA sekolah dasar, agar siswa memiliki pemahaman konsep yang baik. Model pembelajaran creative problem solving (CPS) merupakan suatu model yang menekankan pada kerja kelompok yang memusatkan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan kekuatan keterampilan (Uno, 2011:223). Kemampuan berfikir kreatif dirasa penting agar siswa sebagai sumber daya manusia Indonesia masa depan yang memiliki daya saing individu dan sekaligus kemampuan bekerja sama dengan sumber daya manusia

lainnya dalam mengembangkan dan mengaplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kepentingan dirinya maupun masyarakat. Sumber daya manusia yang unggul merupakan modal utama pembangunan yang harus selalu ditingkatkan kualitasnya.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran di kelas yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Creative Problem Solving merupakan model pembelajaran untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Guru dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* bertugas untuk mengarahkan siswa memecahkan masalah secara lebih mandiri, kreatif dan membebaskan peserta didik untuk berimajinasi (Huda, 2013:298).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* membuat siswa jika menemukan suatu masalah dan siswa tidak tahu bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya walaupun dengan cara berkelompok. Siswa menggunakan segenap pemikiran yang dimiliki, dan juga memilih strategi untuk pemecahannya dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah. Baer (*dalam* Ismiyanto, Syafii, & Syakir, 2010: 104) menyebutkan bahwa CPS merupakan salah satu

model pengembangan problem solving yang dipandang efektif dan dapat membantu pemecahan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Guru juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang pemikiran peserta didik untuk dapat berfikir kreatif dalam memecahkan masalah pada proses belajar mengajar. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran (CPS) merupakan model pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah secara kreatif yang berpusatkan pada siswa untuk berimajinasi agar kemampuan berfikir kreatif peserta didik meningkat.

2. Langkah - Langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Adapun proses atau langkah – langkah yang dilalui dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu sebagai berikut:

1) Klasifikasi Masalah

Klasifikasi masalah ini meliputi pemberian dari guru kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan. pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.

2) Evaluasi dan pemilihan

Tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap kelompok yang sudah terbentuk mendiskusikan pendapat – pendapat siswa atau strategi

– strategi mana yang akan dipilih yang cocok untuk menyelesaikan masalah yang ada.

3) Implementasi

Pada tahap implementasi, siswa menentukan strategi mana yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian yang sesuai dengan masalah tersebut secara kreatif dalam memecahkan masalah (Hamzah,2017:23).

Kemudian menurut Huda (2017:298) *Creative Problem Solving* memiliki enam tahapan yaitu:

1) *Objective Finding*

Siswa dibagi ke dalam kelompok – kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahannya yang diajukan guru dan juga melakukan *brainstorming* 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.

2) *Fact Finding*

Siswa melakukan *brainstorming* kepada semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru mendaftarkan 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.

3) *Problem Finding*

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

4) *Idea Finding*

Pada langkah ini, gagasan – gagasan siswa didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas atas situasi permasalahan. Ini merupakan langkah *brainstorming* yang penting. Setiap usaha siswa harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan, tidak peduli seberapa relevan gagasan tersebut akan menjadi solusi. Setelah gagasan – gagasan terkumpul, siswa mencoba meluangkan beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial dan yang tidak potensial sebagai solusi. tekniknya adalah evaluasi cepat atas gagasan – gagasan tersebut untuk menghasilkan hasil pemilihan gagasan yang sekiranya bisa menjadi pertimbangan solusi lebih lanjut.

5) *Solution Finding*

Pada tahap ini, gagasan – gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan melakukan *brainstorming* kriteria – kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang terbaik itu seharusnya. Kriteria yang ada dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang tepat menjadi solusi atas situasi permasalahan.

6) *Acceptance Finding*

Pada tahap ini, siswa mulai mempertimbangkan isu – isu nyata dengan cara berfikir 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.

sedangkan menurut Mulyasa (*dalam* Rusman, 2016:325) pada umumnya berfikir kreatif memiliki empat tahapan yaitu:

1) Persiapan

Tahap persiapan yaitu proses pengumpulan informasi untuk diuji.

2) Inkubasi

Tahap inkubasi yaitu suatu rentang waktu untuk merenungkan hipotesis informasi tersebut sampai diperoleh keyakinan bahwa hipotesis tersebut rasional.

3) Iluminasi

Tahap iluminasi yaitu suatu kondisi untuk menemukan keyakinan bahwa hipotesis tersebut benar, tepat, dan rasional.

4) Verifikasi

Tahap verifikasi yaitu pengujian kembali hipotesis untuk dijadikan sebuah rekomendasi, konsep, atau teori.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Pendekatan CPS mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a) Pendekatan CPS ini lebih memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
- b) Pendekatan model pembelajaran CPS dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- c) Pendekatan model pembelajaran CPS yang digunakan, dapat lebih mengembangkan kemampuan berfikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah - arah penyelesaiannya sendiri.
- d) Pendekatan CPS dapat lebih mengembangkan kemampuan siswa saat pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam mendefinisikan masalah, mengumpulkan data,

menganalisis data, membangun hipotesis, dan percobaan untuk memecahkan suatu masalah.

e) Pendekatan model pembelajaran CPS dapat membuat siswa lebih dapat menerapkan pengetahuan yang dimilikinya kedalam situasi baru.

2) Kelemahan-kelemahan dari CPS adalah sebagai berikut:

a) Adanya perbedaan level pemahaman dan kecerdasan siswa dalam menghadapi masalah merupakan tantangan bagi guru.

b) Siswa mengalami ketidaksiapan dalam menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan.

c) Pendekatan CPS mungkin tidak terlalu cocok diterapkan untuk siswa kelas awal sekolah dasar.

d) Membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk mempersiapkan siswa melakukan tahap-tahap dalam CPS.

(Huda, 2013:320).

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Gerlarch & Elly (*dalam* Arsyad, 2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Contohnya Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Jamil (2016:319) mengatakan bahwa media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran dari

pengirim kepada penerima yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

Arsyad (2011:7) berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat – alat yang dapat mengantarkan pesan seperti OHP, radio, televisi, dan lain sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku – buku dan bahan – bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran dapat berupa *hardware* dan *software*. Selain itu, media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang disampaikan guru.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan salah persepsi juga dapat menimbulkan minat siswa untuk menangkap pesan dari guru akan semakin kurang karena siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan oleh guru.

Sudjana & Rivai (Arsyad, 2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan dan lain – lain.

Selain 4 manfaat media pembelajaran diatas, Jamil (2016: 321) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut:

- a. Memperjelas proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa.
- c. Meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- e. Mengkonkretkan materi yang abstrak.
- f. Membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia.

- g. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- h. Meningkatkan aktifitas siswa saat pembelajaran.
- i. Meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Hujair (2015:44) media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Bahan - bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan simbol – simbol kata dan visual berupa bahan – bahan cetakan dan bacaan.
- b. Alat- alat audio – visual, alat alat yang tergolong ke dalam kategori ini yaitu:
 - 1) Media proyeksi, seperti: *overhead projector*, *slide*, film dan LCD proyektor.
 - 2) Media non proyeksi, seperti: papan tulis, poster, papan tempel kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dll, dan
 - 3) Benda tiga dimensi antara lain: benda tiruan, diorama , boneka, topeng , lembaran balik, peta, *globe*, pameran, dan museum sekolah.
 - 4) Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu: *slide*, film strif, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, *computer*, *internet*.

- 5) Kumpulan benda – benda (*material collections*), yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan – bahan yang memiliki nilai sejarah.
- 6) Contoh – contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberikan contoh perilaku atau suatu perbuatan. Misalkan, mencontohkan suatu perbuatan dengan gerakan tangan dan kaki, gerakan badan, mimik wajah, dan lain lain.

Sedangkan menurut Jamil (2016:323) secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara.
- b. Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar diam.
- c. Media audio visual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan ke dalam kategori diantaranya:

- a. Audio : kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3.
- b. Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, *leaflet* , gambar, foto.
- c. Audio – cetak: kaset audio yang dilengkapi dengan baha tulis.
- d. Proyeksi visual diam: *Over Head Transparent* (OHT), *slide*.
- e. Proyeksi audio visual diam: slide bersuara.
- f. Visual gerak: film bisu.
- g. Audio visual gerak: video, DVD, televisi.
- h. Objek fisik: benda nyata, model.

- i. Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran.
- j. komputer.

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa kriteria. Menurut Arsyad (2011 : 75) kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, dan
- c. Guru terampil menggunakan media.

Menurut Dick dan Carey (dalam Hujair, 2015: 37) kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media adalah sebagai berikut :

- a. Tersedianya sumber setempat. Artinya, apabila media tersebut tidak tersedia, maka harus dibelinau dibuat sendiri.
- b. Apakah tersedianya dana, tenaga, dan fasilitas, dan kepraktisan dan ketahanan media untuk jangka waktu yang lama. Artinya dapat digunakan dalam kondisi apapun dan kapanpun serta mudah dibawa kemana – mana sesuai dengan keperluan.

Menurut Jamil (2016:324) beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat yaitu:

- a. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan.
- c. Karakteristik materi pembelajaran.

- d. Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media.
- e. Efektifitas media dibandingkan dengan media lainnya.

Menurut Hujair (2015:38) yang perlu diperhatikan saat memilih dan menggunakan media yaitu:

- a. Daya jangkauan, terhadap pengajaran individual, pengajaran kelompok, dan pengajaran masal.
- b. Keluesan pakai, yaitu kapan media tersebut akan digunakan, dimana akan digunakan dan audiennya siapa.
- c. Ketergantungan, artinya media yang digunakan juga tergantung pada sarana dan fasilitas yang tersedia.
- d. Kendali, siapa yang akan mengendalikan media tersebut.
- e. Atribut, kualitas hasil media yang digunakan dalam proses belajar.

5. Sains Magic Disk (SMD)

Media Pembelajaran yang akan digunakan yaitu *Sains Magic Disk*. Media *Sains Magic Disk* merupakan hasil pemikiran dari peneliti. Media pembelajaran *Sains Magic Disk* berbentuk lingkaran yang besar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh siswa. Media Pembelajaran *Sains Magic Disk* dibuat dari papan triplek sebagai lingkaran dan akan ditutup dengan kertas asturo untuk bagian depan dan digunakan sebagai kantung dan juga untuk bagian belakang diberi *sterofoam* yang nantinya akan digunakan untuk menempelkan jawaban siswa. Penggunaan kertas, triplek, dan *sterofoam* akan membantu guru

karena bahannya mudah didapat serta aman untuk digunakan oleh siswa dan guru saat pembelajaran.

Media Pembelajaran SMD Sains *Magic Disk* terdapat kantong-kantong berisi gambar - gambar yang akan dianalisis oleh siswa. Penggunaan media *Sains Magic Disk* ada keterlibatan dari semua siswa yaitu secara bergantian siswa dalam kelompok. Siswa diminta untuk menjawab permasalahan yang disediakan yaitu menganalisis penyesuaian diri makhluk hidup berdasarkan gambar yang ada sesuai dengan hasil diskusi kelompok kemudian hasilnya ditempelkan dibelakang media *Sains Magic Disk*.



Gambar 1 Media Sains Magic Disk

D. Pembelajaran IPA

1. Pengertian IPA

Menurut Nash dalam Samatowa (2010:19) IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam, cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, cermat, serta menghubungkannya antara satu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya. IPA sering

disebut juga dengan sains. Sains adalah pengetahuan yang kebenarannya sudah diujicobakan secara empiris melalui metode ilmiah. Sains merupakan cara penyelidikan untuk mendapatkan data dan informasi tentang alam semesta menggunakan metode pengamatan dan hipotesis yang telah teruji (Toharudin, dkk,2011:27). Sains merupakan terjemahan dari kata *Science* yang berarti masalah kealaman (*nature*). Sains adalah pengetahuan yang mempelajari tentang gejala –gejala alam (Samatowa,2010:19)

2. Tujuan IPA di Sekolah Dasar

Menurut Mulyasa (2010:111) mengatakan bahwa pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berfikir ilmiah. Tujuan mata pelajaran IPA di SD berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep – konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari - hari.

- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Kemendiknas, 2011:13).

3. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya. Kemampuan dalam IPA dibagi menjadi 3, yaitu: 1) Kemampuan mengetahui yang diamati; 2) kemampuan memprediksi apa yang belum diamati dan kemampuan untuk menguji tindak lanjut dari hasil eksperimen; 3) dikembangkannya sikap ilmiah. IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan

berdasarkan percobaan (induktif) namun IPA juga diperoleh dan merupakan pengembangan dari teori (Asih, 2015: 22)

Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hakikat IPA, bahwa IPA dapat dipandang sebagai produk, proses, dan sikap maka, dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sebaiknya memuat tiga dimensi IPA tersebut. Pembelajaran IPA tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta, Konsep dan prinsip tentang alam, tetapi juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih kemampuan berfikir kritis dan mengambil kesimpulan, melatih bersikap objektif, bekerjasama dan menghargai pendapat orang lain (kemendiknas, 2011:12). Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk siswa usia sekolah dasar adalah metode pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa kesempatan untuk menggunakan alat – alat dan media belajar yang ada di lingkungan dan menerapkannya dalam kehidupan nyata (Samatowa,2010:3).

Pembelajaran IPA untuk siswa Sekolah Dasar adalah mengajak siswa mengungkap gejala-gejala dan persoalan alam dengan mengikuti kaidah ilmiah yang dilakukan oleh para peneliti dan tidak sekedar mentransfer pengetahuan secara informatif. Pembelajaran IPA di sekolah dasar dirancang oleh guru agar semua siswa secara sadar berkeinginan belajar dengan cara mengungkap gejala - gejala dan persoalan alam. Proses pembelajaran IPA yang berlangsung di sekolah

dasar menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa.

E. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan *Sains Magic Disk* terhadap hasil belajar IPA

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* membuat siswa didalam kelas tidak merasa bosan karena *Creative Problem Solving* menuntut siswa untuk berperan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran sehingga pembelajaran sudah berfokus terhadap kegiatan siswa. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* membuat siswa selalu aktif dalam berdiskusi juga aktif untuk menyelesaikan Lembar Kerja Siswa yang dibuat langsung oleh siswa secara berkelompok.

Media pembelajaran dibutuhkan dalam rangka untuk membantu metode pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran dikelas berlangsung dengan lancar sehingga materi yang diberikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *Sains Magic Disk* yang nantinya akan digunakan secara langsung oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran secara langsung akan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa sehingga siswa akan mudah memahami materi pelajaran yang diberikan. Pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* akan membuat siswa aktif didalam pembelajaran dibantu dengan penggunaan media secara langsung akan memberikan pengalaman konkret kepada siswa.

Belajar dengan pengalaman siswa secara langsung akan membuat siswa mudah memahami materi yang diberikan dan akan melekat dalam ingatan siswa. Keaktifan dan partisipasi siswa saat pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang akan diingat dan melekat dalam diri siswa sehingga diharapkan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan media *Sains Magic Disk* yang digunakan dalam pembelajaran dikelas akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi Adaptasi makhluk hidup.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri Blondo 1 terdapat siswa yang hasil belajarnya sudah mencapai KKM yang telah ditentukan akan tetapi juga terdapat siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM. Masalah yang ditemukan kemudian dicarikan solusi yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk* dengan harapan hasil belajar siswa dapat meningkat sehingga hasil belajar IPA menjadi tinggi.

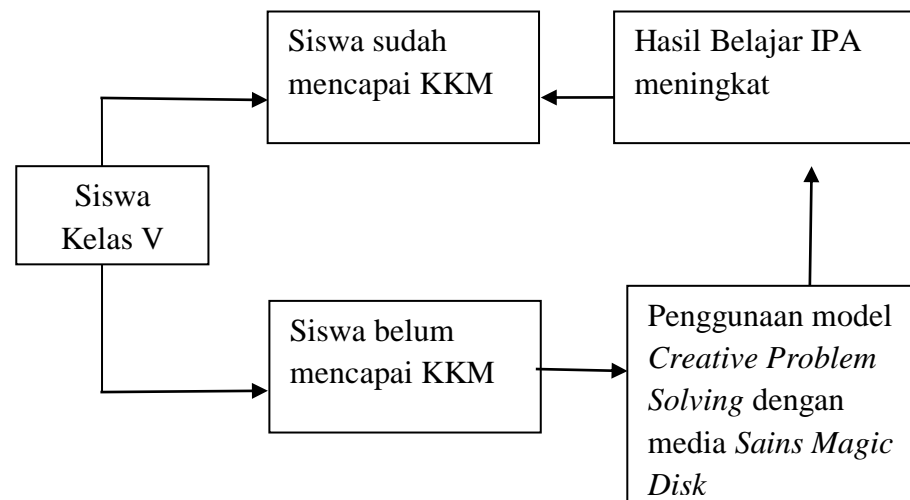
Proses belajar mengajar yang dilakukan di SD Negeri Blondo 1 terutama pada mata pelajaran IPA walaupun telah mengurangi penggunaan metode ceramah, akan tetapi sebagian besar nilai siswa berada di bawah KKM ditambah lagi dengan masih digunakannya hafalan dalam belajar sehingga siswa terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan menyebabkan motivasi siswa dalam pembelajaran masih rendah.

Setelah ditinjau lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA di kelas V masih terbilang kurang. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar bersama siswa dikelas dengan media gambar yang sederhana. Guru masih beranggapan bahwa akan lebih praktis apabila langsung melaksanakan pembelajaran daripada harus menyiapkan media pembelajaran terlebih dahulu. Akibatnya siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran karena dirasa kurang menarik oleh siswa. Sebagian besar siswa cenderung diam jika ditanya oleh guru, dan tidak bersedia bertanya jika mengalami kesulitan saat pembelajaran. Siswa juga belum mau mengemukakan pendapatnya apabila diminta oleh guru. Siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran menyebabkan tingkat pemahaman terhadap materi pelajaran IPA pada umumnya masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur mutlak yang harus ada dalam meningkatkan kualitas hasil belajar yang akan terbentuk nantinya, sesuai dengan pendapat Jamil (2016: 321) yang mengatakan bahwa pemanfaatan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar peserta didik yang kemudian mampu mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dan tingkat perkembangan siswa ketika proses pembelajaran di kelas. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran

yang menarik dan dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien salah satunya dengan memaksimalkan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang tepat akan memperlancar dan mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran dengan baik sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Ridwan,2016:12) yang menyebutkan bahwa pada umumnya anak SD berumur 7 - 12 tahun, anak seumur ini berada pada operasi konkret. Periode ini disebut operasi konkret sebab logika berpikir didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret. Anak-anak yang berada pada periode ini dalam berpikir abstrak masih membutuhkan bantuan manipulasi objek - objek konkret atau pengalaman-pengalaman yang langsung dialaminya dalam pembelajaran. Guru mempunyai tugas untuk dapat membangun suatu konsep pada siswa maka materi yang abstrak harus dapat dikonkretkan agar siswa lebih mudah mempelajarinya. Media yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran masih bersifat konkret yaitu media *Sains Magic Disk*. Media yang digunakan ini, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan suasana pembelajaran yang baru dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Bagan Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah model *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk* (SMD) dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa di kelas V SD Negeri Blondo 1 Kabupaten Magelang.

BAB III

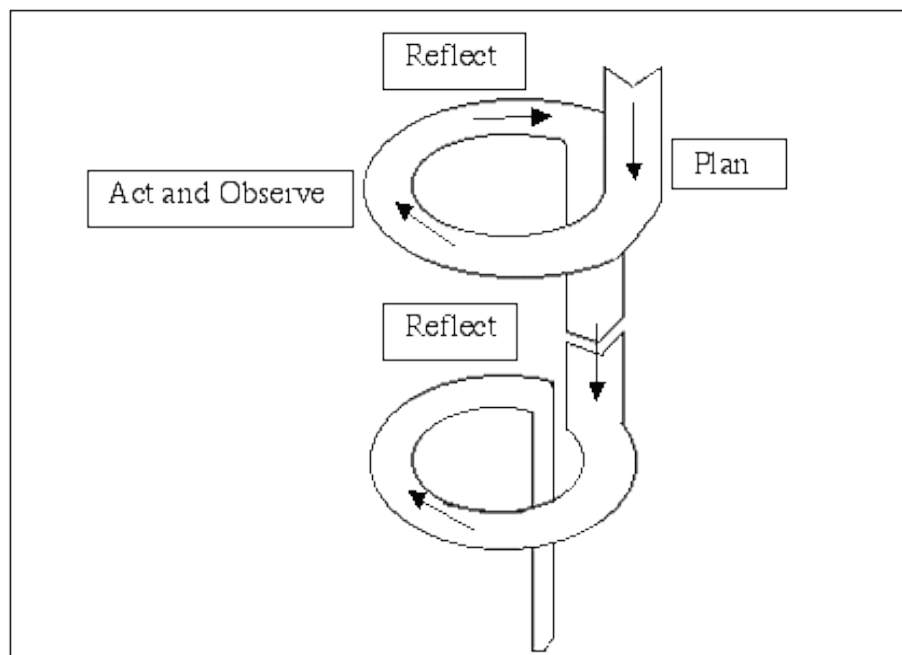
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Kunandar (2013: 55) mengatakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang melekat pada guru, yaitu mengangkat masalah-masalah actual yang dialami oleh guru di lapangan. Dengan melaksanakan PTK diharapkan guru memiliki peran ganda, yaitu sebagai praktisi sekaligus peneliti.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian kelas ini adalah spiral penelitian tindakan kelas. Spiral penelitian tindakan memiliki tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Secara operasional, penelitian ini berupa siklus tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari empat pertemuan.

Model penelitian yang diterapkan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang menggambarkan penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus dan langkah-langkah (Arikunto, 2010:137)



Gambar 3 Siklus PTK Menurut Kemmis dan Taggart (Wijaya & Dedi,2011:21)

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain tindakan kelas (PTK). Desain penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yaitu:

Siklus I

1. Perencanaan
2. Perlakuan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Siklus II

1. Perencanaan
2. Perlakuan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari siklus – siklus dengan masing – masing siklus terdiri dari 3 pertemuan, setiap pertemuan terdapat perencanaan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun gambaran tentang perencanaannya sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan bagian awal dari rancangan penelitian, berisi rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah yang ditetapkan. Rencana penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang tersusun dan memiliki pandangan jauh kedepan, dengan tujuan yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa. Kegiatan perencanaan antara lain sebagai berikut:

- a. Identifikasi masalah.
- b. Perumusan masalah dan analisis penyebab masalah.
- c. Pengembangan intervensi dan solusi. Dalam tahap ini, peneliti membutuhkan perencanaan sebagai berikut:
 - 1) Menyusun skenario pembelajaran penerapan metode *Creative Problem Solving*.
 - 2) Konsultasi kepada dosen pembimbing 1 dan 2.
 - 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - 4) Menyiapkan media pembelajaran berupa media *Sains Magic Disk* dan sumber belajar.
 - 5) Membuat Evaluasi.
 - 6) Membuat lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi

rancangan, yaitu pelaksanaan Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk* dengan langkah – langkah sebagai berikut:

a. Pembelajaran

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan, tugas dan kegiatan yang akan dilaksanakan dan teknik pelaksanaan pembelajaran. Setelah itu, guru terlebih dahulu mempersiapkan penempatan siswa dalam tim. guru membagi kelas dalam 4 tim. Tim terdiri dari 6 siswa dengan karakteristik dan kemampuan akademik yang berbeda.

b. *Objective Finding*

Siswa dibagi ke dalam kelompok – kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan untuk mencari solusi dengan bimbingan guru. Sepanjang proses ini, siswa diharapkan bisa membuat capaian tentang sasaran yang hendak dicapai oleh kelompoknya.

c. *Fact Finding*

Siswa diminta untuk mengumpulkan semua fakta yang mungkin berkaitan dengan hasil kerja kreatif kelompok. Guru mendaftarkan setiap perspektif yang dihasilkan oleh siswa. Guru memberi waktu kepada siswa untuk melakukan refleksi dan memilih fakta – fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

d. Problem Finding

Siswa meninjau kembali hasil dari diskusi yang telah dilakukan agar bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas sehingga solusi yang digunakan merupakan hasil terbaik dari kelompok tersebut.

e. Idea Finding

Setiap usaha siswa dalam diskusi harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan. Gagasan terbaik yang sudah terkumpul kemudian dipilih oleh siswa sebagai solusi. Tekniknya adalah evaluasi cepat atas gagasan – gagasan tersebut untuk menghasilkan pilihan gagasan sekiranya bisa menjadi pertimbangan solusi lebih lanjut.

f. Solution Finding

Pada tahap ini, gagasan – gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama sebagai penilaian final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas situasi permasalahan berdasarkan diskusi yang sudah dilakukan.

g. Acceptance Finding

Pada tahap ini, siswa memaparkan hasil diskusi yang sudah dilakukan kedepan kelas untuk kemudian dikoreksi dan dibahas bersama dengan siswa.

3. Pengamatan (Observasi)

Tahap ketiga yaitu kegiatan observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Pada bagian pengamatan, akan dilakukan perekaman atau pengumpulan data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tindakan dan pengamatan dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang telah dilakukan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan bagi peneliti dalam melakukan refleksi. Pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini melalui observasi langsung terhadap siswa kelas V. Kegiatan observasi meliputi pengumpulan data dari sumber data, dan menganalisis data. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada setiap siklus penelitian yang dilakukan, kemudian dibandingkan antara pelaksanaan siklus 1, dan siklus 2.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah refleksi. Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Penelitian ini dirancang sebagai suatu penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan melibatkan guru kelas untuk bersama – sama melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengamat, sedangkan guru bertindak sebagai pengajar.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel input

Variabel input adalah variabel yang mempengaruhi variabel dalam penelitian tindakan kelas yang merupakan kondisi awal subjek sebelum diberikan tindakan. Dalam penelitian ini variabel inputnya adalah siswa yang hasil belajar IPA masih kurang.

2. Variabel proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang berlangsung menerapkan pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk*.

3. Variabel Output

Variabel output dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPA siswa.

C. Variable Operasional Penelitian

1. Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model yang bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Model yang baru dan bervariasi akan menarik perhatian siswa agar semangat mengikuti pembelajaran dan juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada siswa. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* menuntut siswa untuk berperan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran

yang dilalui sehingga pembelajaran tidak berfokus kepada guru tetapi sudah berfokus terhadap siswa.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang tahun ajaran 2018/2019. Jumlah siswa 26 siswa terdiri dari 15 siswa putri dan 11 siswa putra.

E. Setting Lokasi

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Blondo 1 yang terletak di Jalan raya Magelang - Yogyakarta Blondo, Mungkid, Magelang. Peneliti memilih mengambil lokasi di SD Negeri Blondo 1 dengan pertimbangan SD Negeri Blondo 1 memiliki karakteristik:

- a. Prestasi akademik dan Non akademik masih kurang.
- b. Terdapat permasalahan yaitu guru kurang inovatif dalam melaksanakan pembelajaran.

- c. Permasalahan yang ada sudah diusahakan oleh pihak sekolah untuk diselesaikan dengan cara penambahan jam pelajaran terutama pada pelajaran IPA tetapi belum optimal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dalam rencananya akan dilakukan pada semester genap yaitu tahun ajaran 2018/2019. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1
Agenda Penelitian

No	Waktu	Kegiatan
1	Februari 2019	Observasi lapangan
2	Maret – April 2019	a) Penyusunan dan penyempurnaan instrumen b) Diskusi dengan guru kelas V mengenai penggunaan metode <i>Creative Problem Solving</i> dalam pembelajaran IPA
3	Mei 2019	Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama
4	Mei 2019	Pelaksanaan siklus I pertemuan kedua
5	Mei 2019	Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama
6	Mei 2019	Pelaksanaan siklus II pertemuan kedua

F. Metode Pengumpulan Data

1. Sumber Data

a. Siswa

Sumber data yang berasal dari siswa diperoleh melalui observasi.

b. Data dokumen

Sumber data dokumen yang berupa data awal didapatkan dari hasil tes sebelum dilakukan tindakan.

2. Jenis Data

Jenis data yang peneliti gunakan berupa data kuantitatif. Data Kuantitatif merupakan data yang berbentuk bilangan. Data kuantitatif dalam penelitian ini diwujudkan dengan data hasil belajar berupa nilai angka yang diperoleh siswa dari skor evaluasi.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik non tes.

a. Teknik Tes

Teknik tes diberikan kepada siswa di akhir pembelajaran sebagai prosedur pengukuran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk*.

b. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Sedangkan instrumen observasi berupa lembar observasi aktivitas

siswa dalam pembelajaran IPA melalui model *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu:

1. Instrumen Tes

Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa soal – soal tes yang berkaitan dengan pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar tentang adaptasi makhluk hidup. Adapun kompetensi dasarnya yaitu mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup. Untuk indikatornya yaitu Memberikan contoh cara hewan menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk memperoleh makanan dan melindungi diri dari musuhnya.

2. Instrumen Non Tes

Lembar observasi dilakukan oleh peneliti untuk melihat aktivitas yang dilakukan siswa pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung yaitu: perhatian siswa selama guru menjelaskan, keaktifan siswa dan adapun kisi-kisi lembar observasi yang digunakan yaitu lembar observasi afektif dan lembar observasi psikomotorik.

H. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi dan sebaiknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah (Arikunto, 2010: 108).

Validitas dibagi menjadi dua jenis, yaitu validitas luar (*eksternal*) dan validitas dalam (*internal*). Validitas luar disusun berdasarkan fakta-fakta empiris yang telah ada, sedangkan validitas dalam, instrumen dikembangkan menurut teori yang relevan. Validitas *internal* dibagi menjadi 2 yaitu *construct validity* (validitas konstruk) dan *content validity* (validitas isi). Penelitian ini menggunakan uji validitas isi dimana pengujian validitasnya menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Instrumen yang akan diuji yaitu silabus, RPP, LKS, Media, lembar observasi, dan soal tes.

Instrumen ini akan dikonsultasikan kepada pihak-pihak terkait, yaitu Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang. Peneliti berkonsultasi dengan ahli yaitu menyampaikan instrumen penelitian yang telah dibuat berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS, lembar penilaian, lembar observasi, dan soal tes. Kemudian ahli memeriksa dan memberi masukan terkait instrumen. Setelah diberi masukan mengenai hal-hal yang perlu ditambahkan dalam instrumen tersebut, selanjutnya instrumen penelitian dinyatakan lolos dan layak untuk dipergunakan oleh peneliti.

Setelah berkonsultasi dengan ahli dan melakukan penyuntingan pada instrumen penelitian, kemudian instrumen penelitian dikonsultasikan lagi dengan dosen pembimbing. Dosen pembimbing juga memberikan masukan terkait instrumen penelitian. Sesuai dengan masukan tersebut, peneliti melakukan penyuntingan kembali terhadap instrumen penelitian yang telah disusun. Setelah berkonsultasi dengan dosen ahli dan guru SD serta dosen pembimbing, selanjutnya peneliti melakukan *try out* (uji coba) di lapangan.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan (Kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir), tahap observasi (Pengamatan), dan tahap refleksi. Adapun penjabaran dari tahap - tahap tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

- a. Menyusun RPP pada tiap siklus I, II, dan seterusnya dengan metode *Creative Problem Solving* menggunakan *Sains Magic Disk* dalam pembelajaran IPA.
- b. Mempersiapkan sumber serta media belajar berupa bergambar binatang dan tumbuhan.
- c. Menyiapkan instrument pengamatan aktivitas siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan awal :

- a. Siswa bersama guru berdoa bersama berdasarkan keyakinan masing – masing dan saling menyapa untuk menanyakan kabar.
- b. Guru melakukan presensi terhadap kehadiran siswa.
- c. Guru menyampaikan ke siswa tujuan pembelajaran hari ini yaitu, adaptasi makhluk hidup terutama pada adaptasi hewan.
- d. Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk menggali pemahaman siswa tentang pembelajaran, yaitu: Adakah hewan peliharaan dirumah kalian? Coba sebutkan hewan apa saja yang ada di sekitar kalian! Pernahkah kalian ke kebun binatang?
- e. Guru memberikan motivasi agar pada kegiatan pembelajaran pada hari ini siswa semangat belajar untuk memahami adaptasi hewan secara sederhana dengan bahasa tulis.

Kegiatan inti :

- a. Siswa mengamati contoh adaptasi hewan yang diberikan guru.
- b. Guru menjelaskan materi adaptasi makhluk hidup yaitu adaptasi hewan dengan menggunakan media *Sains Magic Disk*.
- c. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru terkait penggunaan media.
- d. Siswa diberi kesempatan bertanya terkait materi yang belum dipahami.
- e. Guru membagikan media *Sains Magic Disk*.

- f. Siswa menuliskan adaptasi hewan berdasarkan gambar yang diperoleh dari media *Sains Magic Disk* .
- g. Beberapa siswa maju kedepan untuk membacakan jawaban dari tugas yang diberikan.
- h. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi adaptasi hewan yang belum dipahami.
- i. Guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan oleh siswa.

Kegiatan akhir

- a. Kegiatan akhir, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi tentang adaptasi hewan.
 - b. Penilaian dan tindak lanjut.
3. Tahap Observasi (Pengamatan)
- a. Mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan metode *Creative Problem Solving* menggunakan media *Sains Magic Disk* dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran.
 - b. Mengumpulkan data hasil belajar siswa tentang adaptasi makhluk hidup setelah menggunakan metode *Creative Problem Solving* menggunakan media *Sains Magic Disk* serta mencatat hal – hal penting yang terjadi selama pembelajaran.
4. Tahap Refleksi
- a. Mengevaluasi proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.

- b. Mengkaji Permasalahan yang terjadi pada siklus I dan mendiskusikan cara ,melakukan perbaikan.
- c. Merencanakan pelaksanaan tidak lanjut untuk pelaksanaan pada siklus II dan siklus selanjutnya.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data observasi yang diperoleh dihitung kemudian dideskripsikan. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana proses belajar yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Untuk mengetahui pencapaian ketuntasan siswa nilai yang diperoleh diklarifikasi sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa SD Negeri Blondo 1 dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2
Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan Minimal	Kriteria
≥ 70	Tuntas
≤ 70	Belum Tuntas

Hasil analisis data observasi kemudian disajikan secara deskriptif kualitatif. Menurut Arikunto (2007: 264) rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Tabel 3
Kriteria Hasil Belajar

Presentase	Keterangan
80 % - 100 %	Hasil belajar baik sekali
60 % - 79 %	Hasil belajar baik
40 % - 59 %	Hasil belajar cukup
20 % - 39 %	Hasil belajar kurang
0 % - 19 %	Hasil belajar kurang sekali

Deskriptif kualitatif yang digunakan dalam analisis kualitatif digambarkan menggunakan kata-kata atau kalimat untuk mendapatkan kesimpulan.

Apabila siklus I meningkat tetapi belum memenuhi target, maka perlu diadakan lanjutan pada siklus II.

K. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah hasil akhir yang menjadikan prasyarat bagi siswa untuk tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Indikator keberhasilan yang ingin diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada kelas V SD Negeri Blondo 1 setelah menerapkan pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk*. Ukuran keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah siswa yang nilainya mencapai KKM mencapai lebih dari 70%. Jika hasil belum memuaskan akan dilakukan siklus II begitu seterusnya. Siklus

penelitian ini akan berhenti jika hasil belajar siswa sudah memenuhi KKM dan presentase ketuntasan yaitu 70%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teoritis

Siswa sekolah dasar masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan - perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar menunjukkan keberhasilan siswa dalam menuntut ilmu di sekolah.

Media Sains Magic Disk digunakan dalam rangka untuk memudahkan siswa dalam membangun struktur kognitif dalam membentuk konsep abstrak dalam IPA serta penggunaan model *Creative Problem Solving* bertujuan untuk mempermudah guru dalam menanamkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam IPA khususnya pada pembelajaran materi adaptasi makhluk hidup. Selain itu, siswa dapat memperoleh pengalaman yang berharga melalui pengamatan terhadap objek fisik yang dihadapinya dan juga siswa selalu aktif dalam setiap .

2. Simpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Blondo 1 materi adaptasi makhluk hidup meningkat dengan menggunakan metode *Creative Problem Solving* dan media *Sains Magic Disk*. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan presentase ketuntasan belajar klasikal sebelum dan setelah diberikan tindakan pada setiap siklusnya, yaitu pra siklus 16% menjadi 46% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 84%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, Diharapkan menggunakan model *Creative Problem Solving* sebagai alternatif pembelajaran supaya meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi kepala sekolah, Diharapkan memberikan dukungan dan fasilitas untuk guru menggunakan model *Creative Problem Solving* terutama untuk pencapaian KKM sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar IPA siswa melalui *Creative Problem Solving* dengan media *Sains Magic Disk* dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Peneliti lain diharapkan menggunakan model yang lebih bervariasi. Peneliti juga bisa mengembangkan model *Creative Problem Solving* dalam bentuk modul dan bahan ajar IPA sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono,. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010 . *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aritonang. 2008. Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Jakarta: SMP Kristen 1 Penabur. *Jurnal Pedagogik* (diakses tanggal 23 Juli 2019)
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asih, Widi. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dortiana 2018. Penerapan Metode Diskusi dan Presentasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Xi Ips-1 Sma Negeri 1 Bagan Sinembah: SMA Negeri 1 Bagan Sinembah. *Jurnal Pedagogik* (diakses tanggal 23 Juli 2019)
- Eprilian, D., Sudirman,A., dan Sofiani, S. R . 2015. Penerapan Model Treffinger untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogik* (diakses tanggal 23 Juli 2019)
- Hamzah. 2017. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi aksara.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hujair, A.H Sanaky. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Ismiyanto, P. C. S., Syafii, dan Syakir. Implementasi creative problem solving dalam pembelajaran menggambar: upaya peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar. *Imajinasi Jurnal Seni*, 6(2), 103-113.

- Jamil, Suprihatiningrum,. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jihad., Haris dan Asep. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kemendiknas. 2011. Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2011 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah: Jakarta: Kemendiknas. *Jurnal Pedagogik* (diakses tanggal 25 Juli 2019)
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Made, Wena. 2016. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mawardi. 2018. Penerapan Metode Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Pelajaran Fiqh: PDTA Ittihadul Khairiyah Kubang jaya. *Jurnal Pedagogik* (diakses tanggal 25 Juli 2019)
- Muslich, Mansur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa, E. 2010. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ratumanan. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: PT.Ombak.
- Rusman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sabri, M. Alisuf. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Samatowa,Usman. 2010. *Bagaimana Membelajarkan IPA di SD*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2010. *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sitiatava, Riezma. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.

- Sudarma. 2013 . Penerapan Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Bongkar Pasang Untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika: SD 1 Wergu Kulon. *Jurnal Pedagogik* (diakses tanggal 25 Juli 2019)
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* . Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Toharudin, Uus., Sri Hendrawati dan Andrian Rustaman . 2011. *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora
- Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Uno, Hamzah, B. dan Nurdin, M. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahidin. 2014. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation pada Siswa Kelas V MIN Semanu Gunungkidul: MIN Semanu Gunungkidul. *Jurnal Pedagogik* (diakses tanggal 25 Juli 2019)
- Wijaya, Kusumah dan Dedi . 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media.
- Yuyu, Intan. 2019. Penerapan Model Creative Problem Solving untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pegetahuan Alam : SD Negeri Karamat 1. *Jurnal Pedagogik* (diakses tanggal 25 Juli 2019)