

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN
METODE PEMECAHAN MASALAH YANG KREATIF (*CREATIVE
PROBLEM SOLVING*) SISWA KELAS IV SDN 29 AMPENAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**



**JURNAL
SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana (SI) Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH :

MARHAMAH KURNIAWATI

NIM. E1E 213 114

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MATARAM**

2017



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Majapahit No. 62 Mataram NTB 83125 Telp. (0370) 623873

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING JURNAL SKRIPSI

Jurnal Skripsi yang disusun oleh: **Marhamah Kurniawati (E1E213114)** dengan judul
“**Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Metode Pemecahan Masalah
yang Kreatif (*Creative Problem Solving*) Siswa Kelas IV SDN 29 Ampenan Tahun
Ajaran 2016/2017**”.

telah diperiksa dan disetujui.

Menyetujui,

Mataram, Juni 2017

Mataram, Juni 2017

Dosen Pembimbing Skripsi I

Dosen Pembimbing Skripsi II

Khairun Nisa, S.Pd., M.Pd.
NIP.19780606 200501 2 003

Hj. Nur Hasanah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19770621 200501 2 002

Mengetahui :
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Drs. Safruddin, M.Pd
NIP. 19571003 198503 1 002

Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Metode Pemecahan Masalah yang Kreatif (*Creative Problem Solving*) Siswa Kelas IV SDN 29 Ampenan Tahun Ajaran 2016/2017

Oleh

Marhamah Kurniawati, Khairun Nisa, dan Hj. Nur Hasanah

Program Studi Guru Sekolah Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Mataram
Email: marhamahkurniawati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 29 Ampenan. Hal ini disebabkan pembelajaran masih terpusat pada guru, dan penggunaan metode pembelajaran belum bervariasi begitupun dengan media pembelajaran. Guru biasa mengajar dengan metode ceramah kemudian memberikan soal latihan saja tanpa ada memberikan penanaman konsep awal dengan media yang sesuai. Masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode *Creative Problem Solving* secara optimal dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 29 Ampenan Tahun Ajaran 2016/2017?. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 29 Ampenan Tahun Ajaran 2016/2017 dengan Optimalisasi Penerapan metode *Creative Problem Solving*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode observasi dan metode tes. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas 67,56 dengan ketuntasan klasikal 72,97% dan rata-rata skor aktivitas belajar siswa 60 dengan kriteria aktif. Pada siklus II data hasil belajar dan aktivitas siswa mengalami peningkatan yakni rata-rata kelas sebesar 82,10 dengan ketuntasan klasikal 86,84% dan skor rata-rata aktivitas belajar siswa 77 dengan kriteria sangat aktif. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa Optimalisasi metode *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 29 Ampenan tahun ajaran 2016/2017.

Kata kunci: *Creative Problem Solving*, Hasil Belajar IPS

Improving Study Result of IPS by Using Creative Problem Solving Method at Student Grade IV SDN 29 Ampenan in Academic Year 2016/2017

By

Marhamah Kurniawati, Khairun Nisa, dan Hj. Nur Hasanah

Program Studi Guru Sekolah Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Mataram

Email: marhamahkurniawati@gmail.com

ABSTRAC

This research faced by students' minimum IPS result at grade IV SDN 29 Ampenan. This case caused by teacher-center and variety of learning method even learning media. Teacher extend to teach by using oral method then only giving exercise without basic emphasized concept appropriately. The problem of this research was how to use *Creative Problem Solving* method completely increase the study result of IPS at grade IV SDN 29 Ampenan in academic year 2016/2017? This research aimed to improve students' study result of IPS at grade IV SDN 29 Ampenan in academic year 2016/2017 by totally using *Creative Problem Solving* method. This research was Classroom Action Research that conducted during 2 cycles. Each cycle had planning, action, observation, evaluation and reflection steps. The method that use to collect the data of research were observation and test. At the first cycle, the result of average score 67.56 with classical level 72.97% and the average score of students activity was 60 with the criteria "active". at the second cycle, the data result of learning activity indicate improvement with the average score 82.10 with classical level 86.84% and the average score of students' learning activity was 77 with the criteria "active". Therefore, it conclude that the use of *Creative Problem Solving* can improve students' study result of IPS at grade IV SDN 29 Ampenan in academic year 2016/2017.

Keywords: *Creative Problem Solving*, Study result of IPS

A. Pendahuluan

Salah satu pengertian yang sangat umum tentang pendidikan yaitu pendidikan mencakup segala usaha dan perbuatan dari generasi tua untuk mengalihkan pengalamannya, pengetahuannya, kecakapannya serta keterampilannya kepada generasi muda untuk memungkinkannya melakukan fungsi hidupnya dalam pergaulan bersama dengan sebaik-baiknya (Faturrahman dkk, 2012: 20). Pendidikan berfungsi untuk memanusiaikan manusia.

Lembaga pendidikan formal yaitu sekolah merupakan salah satu kunci penting bagi upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dengan begitu pentingnya peranan sekolah dalam meningkatkan sumber daya manusia, sudah sepatutnya Sekolah Dasar sebagai jenjang pendidikan awal memberikan pendidikan yang efektif dalam pembelajarannya, sehingga output yang diperoleh dapat mengimbangi pendidikan ditingkat selanjutnya. Oleh karena itu, guru-guru harus lebih berupaya untuk membuat terobosan-terobosan maupun metode-metode baru sehingga membuat proses belajar berlangsung lebih baik, menarik dan variatif. Hal ini menuntut guru kreatif sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya (Susanto, 2016: 138). Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Namun kenyataan di lapangan bahwa banyak yang beranggapan bahwa pendidikan IPS kurang memiliki kegunaan yang besar bagi siswa dibandingkan pendidikan IPA dan Matematika yang mengkaji bidang pengembangan dalam sains dan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 29 Ampenan bahwa pembelajaran IPS pada siswa masih memiliki permasalahan dalam proses belajar diantaranya:(1)guru kurang mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran dan cenderung memakai metode konvensional yaitu berupa ceramah menyebabkan daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran IPS yang disampaikan kurang maksimal (2)siswa kurang aktif dalam bertanya serta menyampaikan pendapat ketika sedang berlangsungnya proses belajar mengajar (3) siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru (4) siswa kurang menunjukkan kerja sama dalam melakukan diskusi (5) siswa yang cenderung memilih untuk bermain-main dengan temannya didalam kelas ataupun melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat dibandingkan mendengar penjelasan yang dipaparkan oleh guru.

Hal tersebut di atas berdampak kepada hasil analisis ulangan tengah semester tahun ajaran 2016/2017 menunjukkan rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 62,64. Siswa yang tuntas berjumlah 15 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 25 orang dengan criteria ketuntasan minimum (KKM) bagi setiap individu siswa 70.

Untuk memperbaiki masalah diatas maka perlu adanya suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran IPS yang mampu mengundang siswa untuk dapat berperan lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*) sebab melalui penerapan metode pemecahan

masalah yang kreatif (*creative problem solving*) dalam pembelajaran IPS siswa akan dibiasakan untuk berani mengeluarkan pendapat mereka tanpa takut salah dan melatih siswa agar dapat berpikir dengan kreatif dalam menyeleksi pendapat-pendapat yang telah diajukan oleh masing-masing siswa sehingga mereka menemukan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah. Metode ini juga mengajarkan siswa untuk mau bekerjasama dengan teman-temannya tanpa memandang temannya itu pintar atau bodoh. Semuanya berhak mengeluarkan pendapat.

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan metode pemecahan masalah yang kreatif (*Creative Problem Solving*) siswa kelas IV SDN 29 Ampenan tahun ajaran 2016/2017”.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 29 Ampenan tahun ajaran 2016/2017?

Dalam penelitian ini yang menjadi masalah utama adalah kurangnya kreatifitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Masalah ini akan ditangani dengan menerapkan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*). Tipe ini dapat membantu siswa untuk saling mengutarakan pendapatnya secara kreatif dan berperan aktif serta bekerja sama dengan baik sehingga setiap siswa ikut terlibat dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembelajaran dalam pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*) adalah sebagai berikut: (1) *Objective Finding*, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mencari dan menemukan sasaran yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi tentang situasi termasuk tantangan, permasalahan, serta peluang, (2) *Fact finding*, siswa membrainstorming (mengungkapkan) semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut, (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 bisa digunakan adalah membrainstorming beragam cara yang mungkin dilakukan untuk semakin memperjelas sebuah masalah, (4) *Idea finding*, tahap ini dilaksanakan dengan cara mencari semua solusi untuk setiap masalah sehingga menghasilkan sejumlah ide-ide yang dapat diajukan ke tahap berikutnya. Ide-ide akan bermunculan dan jangan terlebih dahulu mengeliminasi solusi-solusi yang mungkin sebelum solusi-solusi ini terlebih dahulu didiskusikan, (5) *Solution finding*, pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah mencari dan menemukan penyelesaian, menampilkan kriteria yang dapat dipikirkan kemudian memilih yang terbaik diantaranya, dan (6) *Acceptance finding*, siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir 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.

Tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 29 Ampenan tahun ajaran 2016/2017.

Manfaat yang diharapkan peneliti diantaranya adalah:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai masukan dalam menentukan alternative pembelajaran yang bias diterapkan dalam proses pembelajaran sekaligus menambah variasi model pembelajaran di dalam kelas.
 - b. Memperoleh gambaran mengenai cara pelaksanaan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*).
 - c. Melatih guru untuk dapat menerapkan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*) untuk mempelajari konsep pada mata pelajaran yang lain.
2. Bagi Siswa
 - a. Membantu siswa dalam kemampuan bertanggung jawab dan bekerjasama dalam penguasaan konsep pada materi pembelajaran IPS.
 - b. Meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*).
 - d. Memperoleh hasil belajar yang optimal dengan menggunakan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*).
3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran yang memiliki variasi khususnya dengan menerapkan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*), sehingga dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat dengan hasil belajar siswa.

B. Kajian Pustaka dan Hipotesis Tindakan

1. Hasil Belajar IPS

a. Pengertian hasil belajar

Yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar Susanto (2016: 5). Berdasarkan pengertian hasil belajar yang dikemukakan di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat ketercapaian siswa dalam menguasai apa yang dipelajari setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil yang dicapai merupakan gabungan antara beberapa faktor.

b. Macam-macam hasil belajar

Macam-macam hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2016: 6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari.

2) Keterampilan proses

Menurut Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2016: 9) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan

sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.

3) Sikap

Menurut Lange (dalam Susanto, 2016: 10) , sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2016: 12) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu:

1) Faktor internal yang meliputi:

- a) Kecerdasan, kemampuan intelegensi seseorang sangat memengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan.
- b) Minat dan perhatian, seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya.
- c) Motivasi belajar, kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang di dorong oleh hasrat untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin.
- d) Ketekunan, dalam proses belajar ketekunan siswa dapat mempengaruhi keberhasilan belajarnya.
- e) Kebiasaan belajar, hasil belajar siswa juga akan berpengaruh terhadap cara kebiasaan belajarnya.
- f) Kondisi fisik dan kesehatan, agar seseorang dapat belajar dengan baik, haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah. Karena, kondisi fisik dan kesehatan yang kurang baik akan membuat seseorang tidak bisa belajar dengan baik.
- g) Sikap, dalam proses belajar sikap individu dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajarnya.

2) Faktor eksternal yang meliputi:

- a) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua dan latarbelakang kebudayaan).
- b) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung dan tugas rumah).
- c) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dengan masyarakat, media masa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).

d. Tinjauan tentang mata pelajaran IPS di SD

1) Pengertian IPS di SD

Ilmu pengetahuan sosial yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah

dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini (Susanto, 2016: 137).

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis (Susanto, 2016: 143). Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuannya, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

2) Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Secara terperinci, Mutakin (dalam Susanto, 2016: 145-146) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut: (1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, (2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial, (3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat, (4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat, (5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

3) Manfaat Pembelajaran IPS di SD

Berikut manfaat yang bisa diperoleh dalam mempelajari IPS di SD (Sardjio, dkk, 2011: 1.29): (1) Siswa dapat di bawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat, (2) Dengan mempelajari sosial/masyarakat, siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat, (3) Siswa mendapatkan pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

e. Hasil belajar IPS

Hasil belajar IPS yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil yang akan diperoleh siswa setelah siswa diajar dengan metode *creative problem solving*. Hasil belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran IPS yang didapatkan dari interaksi setiap elemen belajar yaitu guru dengan siswa, siswa dengan siswa ataupun siswa dengan sumber belajar yang terlibat. Jadi hasil belajar IPS disini adalah tingkat penguasaan siswa terhadap pelajaran IPS setelah proses pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa ataupun siswa dengan

sumber belajar dengan metode *creative problem solving* yang tercermin dalam skor yang diperoleh dari hasil belajar IPS.

2. Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah yang Kreatif (*creative problem solving*)

a. Pengertian Metode *Creative Problem Solving* (CPS)

Metode CPS merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Shoimin, 2014: 56).

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Creative Problem Solving*

Setiap metode pembelajaran, memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan dari metode CPS Huda, (2013: 320):

1) Kelebihan CPS

- a) Pendekatan CPS ini lebih memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
- b) Pendekatan CPS dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- c) Dapat lebih mengembangkan kemampuan berfikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah-arah penyelesaiannya sendiri.
- d) Dapat lebih mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan percobaan untuk memecahkan suatu masalah.
- e) Pendekatan CPS dapat membuat siswa lebih dapat menerapkan pengetahuan yang dimilikinya kedalam situasi baru.

2) Kelemahan CPS

- a) Adanya perbedaan level pemahaman dan kecerdasan siswa dalam menghadapi masalah merupakan tantangan bagi guru.
- b) Siswa mungkin mengalami ketidaksiapan untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan.
- c) Pendekatan ini mungkin tidak terlalu cocok diterapkan untuk siswa tamankanak-kanak atau kelas-kelas awal sekolah dasar.
- d) Membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk mempersiapkan siswa melakukan tahap-tahap dalam CPS.

c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode *Creative Problem Solving* (CPS)

Sintak proses atau langkah-langkah CPS berdasarkan kriteria OFPISA model Osborn-Parnes (Huda, 2014: 298-300) adalah sebagai berikut:

- 1) *Objective Finding*, Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok.
- 2) *Fact Finding*, Siswa *brainstroming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut.
- 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.

- 4) *Idea Finding*, Pada langkah ini, gagasan-gagasan siswa didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atau situasi permasalahan.
- 5) *Solution Finding*, Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama.
- 6) *Acceptance Finding*, Pada tahap ini siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

Penelitian tindakan kelas yang berkaitan dengan penerapan metode *Creative Problem Solving* telah dilakukan oleh beberapa orang sebagai berikut:

Pertama, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Valensia Ika Kusumaningrum dalam skripsinya yang berjudul “penerapan model pembelajaran *creative problemsolving* (cps) untuk meningkatkan hasil belajar siswajurusan multimedia kelas x semester 1 smk negeri 1 Blora pada materi pokok membuatprogrammacromedia flash”, dengan model pembelajaran *creative problem solving* (cps) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dari III siklus yang dilakukan oleh peneliti. Dilihat pada setiap siklus nilai siswa selalu meningkat, dimana pada siklus I banyaknya siswa yang nilainya ≥ 70 ada 25 siswa, siklus II 32 siswa, dan siklus III 33 siswa, dengan nilai rata-rata kelas yaitu siklus I 75,5, siklus II 83.0, dan siklus III 91,0.

Kedua, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pretty Yudharina dalam skripsinya yang berjudul “meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal ceritamatematika siswa kelas v sd negeri mejing 2 melaluimodel pembelajaran *creative problem solving* tahun ajaran 2014/2015”, dengan model pembelajaran *creative problem solving* (cps) dapat meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan cerita. Ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dari II siklus yang dilakukan oleh peneliti. Dilihat pada setiap siklus nilai siswa selalu meningkat, dimana nilai rata-rata pada prasiklus 53,23 , siklus I 64,27 , dan siklus II 76,67.

Permasalahan yang terjadi pada SDN 29 Ampenan khususnya mata pelajaran IPS yaitu kurangnya hasil belajar dari siswa kelas IV. Beberapa hal yang menjadi faktor penyebab dari permasalahan tersebut diantaranya: (1) siswa kurang aktif dalam bertanya serta menyampaikan pendapat ketika sedang berlangsungnya proses belajar mengajar (2) siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan tugass-tugas yang diberikan oleh guru (3) siswa kurang menunjukkan kerja sama dalam melakukan diskusi (4) siswa yang cenderung memilih untuk bermain-main dengan temannya didalam kelas ataupun melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat dibandingkan mendengar penjelasan yang dipaparkan oleh guru (5) guru kurang mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran dan cenderung memakai metode konvensional yaitu berupa ceramah menyebabkan daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran IPS yang disampaikan kurang maksimal.

Bidang studi IPS merupakan salah satu yang dibelajarkan dalam kurikulum Sekolah Dasar. Didalamnya, dibelajarkan tentang ilmu-ilmu sosial yang wajib dikuasai oleh setiap peserta didik, karena memiliki peranan yang sangat pokok dalam kehidupan masyarakat. Namun kenyataannya, pembelajaran IPS di SDN 29 Ampenan khususnya pada siswa kelas IV masih perlu diberikan pembenahan agar tercipta peserta didik yang berkompeten dan memiliki persiapan dalam bersosial dengan baik dikehidupan masa depannya.

Metode pembelajaran *Creative Problem Solving* yang dirancang untuk dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 29 Ampenan. Dalam penerapan metode pembelajaran *Creative Problem Solving* pada proses pembelajaran siswa akan diminta untuk berpikir secara kreatif dan mengeluarkan pendapat mereka masing-masing mengenai cara penyelesaian masalah yang telah diberikan guru, kemudian memilih pendapat dari masing-masing anak mana yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Jadi siswa akan dilatih untuk mengeluarkan pendapat mereka secara kreatif dan akan meningkatkan kreatifitas mereka dalam menyelesaikan masalah. Dengan beberapa kelebihan tersebut maka problem pembelajaran IPS pada siswa SDN 29 Ampenan akan dijawab peneliti dengan menerapkan metode pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 29 Ampenan.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang dikemukakan diatas maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah “jika metode pembelajaran *Creative Problem Solving* diterapkan secara optimal maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 29 Ampenan tahun 2016/2017”.

C. Metodologi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 16 Cakranegara pada kelas V A. Penelitian telah dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Penyusunan proposal dimulai dari 6 Desember – 3 Maret 2017.
- b. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 dan 31 April 2017.
- c. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 dan 15 April 2017.
- d. Penyusunan skripsi dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2017.

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 29Ampenan yang berjumlah 40 orang yang terdiri dari 25 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Observer dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN 29Ampenan yakni Ibu Yuli Andriani, S.Pd.

Faktor-faktor yang menjadi fokus dalam penelitian ini diantaranya faktor guru yang diamati adalah keterlaksanaan pembelajaran dikelas dengan menerapkan metode *creative problem solving*, yang bertugas sebagai guru adalah peneliti sendiri, dimaksudkan agar memudahkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Selain itu faktor siswa yang diteliti adalah aktivitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *creative problem solving* pada mata pelajaran IPS sampai pada akhirnya siswa memahami konsep-konsep pelajaran yang diberikan.

Variabel penelitian ini dibagi menjadi variabel harapan dan variabel tindakan. Definisi operasional variabel harapan yaitu hasil belajar IPS dalam penelitian ini merupakan nilai yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan metode *creative problem solving*. Definisi operasional variabel tindakan yaitu Penerapan metode *Creative Problem Solving* (CPS) digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan sebuah masalah dengan cara kreatif. CPS merupakan metode yang sangat menuntut siswa untuk lebih aktif dalam melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Siswa diharapkan untuk bisa berfikir kreatif dalam mengeluarkan pendapatnya tanpa takut salah, sehingga bukan

hanya siswa yang pintar saja yang akan bekerja, akan tetapi semua siswa di dalam kelas tersebut terlibat.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan minimal dalam 2 siklus. Dimana pada setiap siklus meliputi empat tahapan proses, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Pelaksanaan Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit dan Pelaksanaan Siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu yang sama yaitu 2×35 menit.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes tertulis bentuk essay dan data aktivitas guru dan siswa dikumpulkan menggunakan lembar observasi.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu:

1. Lembar Tes

Sudjana (2013), tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Instrumen berupa tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

2. Lembar Observasi

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Indikator keberhasilan aktivitas guru ditandai dengan aktivitas guru minimal berkategori baik pada proses pembelajaran dengan menerapkan metode *creative problem solving*. Adapun aspek-aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- 2) Penyajian Informasi
- 3) Pengorganisasian siswa kedalam kelompok-kelompok belajar
- 4) Pemberian bimbingan selama kegiatan diskusi
- 5) Pemberian evaluasi dan umpan balik
- 6) Pemberian penghargaan dan menutup kegiatan pembelajaran

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Observer akan mengamati aktivitas siswa. Indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa minimal berkategori aktif pada proses pembelajaran. Beberapa aspek penilaian aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran
- 2) Interaksi siswa dengan guru
- 3) Antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- 4) Aktif dalam diskusi
- 5) Aktivitas siswa dalam menyampaikan hasil diskusi
- 6) Partisipasi siswa dalam pembelajaran

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dalam bentuk tes objektif yang dibuat oleh peneliti. Tes hasil belajar yang digunakan terdiri dari 15 soal tes objektif berupa 10 pilihan ganda dan 5 esai untuk setiap siklus.

Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut.

1. Data Hasil Belajar

Ketuntasan belajar siswa individu dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai ≥ 70 sebagai standar ketuntasan belajar minimal. Nilai akhir individual persiswa ditentukan dengan rumus:

a. Ketuntasan Individu

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Purwanto, 2011 : 207)

b. Ketuntasan Klasikal

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

Keterangan :

P : Ketuntasan klasikal

c. Nilai Rata-Rata Siswa

$$M = \frac{\Sigma fX}{N}$$

Keterangan:

Me : Mean (Nilai rata-rata siswa)

ΣfX : Jumlah nilai siswa secara keseluruhan

N : Jumlah siswa

(Sumber: Nurkencana, dkk, 1990: 174)

2. Data Aktivitas Guru

Penilaian aktivitas guru dilakukan melalui observasi secara langsung, dimana seorang guru yang sedang mengajar diobservasi langsung oleh observer (pengamat) dan observer berada bersama-sama guru dan siswa di dalam kelas pada proses belajar mengajar. Data aktivitas guru diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Data aktivitas guru dianalisis dengan cara berikut:

a) Menentukan Skor Maksimal Ideal (SMI)

Menentukan Skor Maksimal Ideal (SMI), yaitu skor yang mungkin dicapai jika semua item dapat tercapai.

Banyaknya indikator = 6

Banyaknya deskriptor tiap indikator = 4

Skor maksimal untuk setiap indikator = 4

Skor minimal untuk setiap indikator = 1

Jadi SMI = banyaknya indikator x skor maksimal setiap deskriptor = $6 \times 4 = 24$

Sedangkan skor minimal seluruh indikator = banyaknya indikator x skor minimal tiap deskriptor = $6 \times 1 = 6$

b) Menentukan Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi Ideal (SDI)

Rumus : $Mi = \frac{1}{2} \times SMI$

$= \frac{1}{2} \times 24$

$= 12$

$SDI = \frac{1}{3} \times MI$

$= \frac{1}{3} \times 12$

$= 4$

(Nurkencana, dkk, 1990 : 100)

c) Menentukan Kriteria Aktivitas Guru

Berdasarkan skor standar maka kriteria unuk menentukan aktivitas siswa dijabarkan pada tabel berikut ini (Nurkencana, dkk, 1990: 103-104).

Tabel 3.3
Pedoman Kriteria Aktivitas Guru

Interval	Interval skor	kategori
$Mi + 1,5 SDI \leq X \leq Mi + 3 SDI$	$18 \leq X \leq 24$	Sangat baik
$Mi + 0,5 SDI \leq X < Mi + 1,5 SDI$	$14 \leq X < 18$	Baik
$Mi - 0,5 SDI \leq X < Mi + 0,5 SDI$	$10 \leq X < 14$	Cukup baik
$Mi - 1,5 SDI \leq X < Mi - 0,5 SDI$	$6 \leq X < 10$	Kurang baik

Keterangan :

X = jumlah skor aktivitas guru

3. Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas belajar siswa dapat dianalisis dengan cara sebagai berikut:

a) Menentukan skor aktivitas siswa secara klasikal untuk masing-masing deskriptor yaitu:

- 1) Skor 4 diberikan jika lebih dari 75% siswa (≥ 30 orang siswa dari 40 orang siswa) memenuhi deskriptor yang telah ditetapkan.
- 2) Skor 3 diberikan jika lebih dari 50% siswa (≥ 20 orang siswa dari 40 orang siswa) memenuhi deskriptor yang telah ditetapkan.
- 3) Skor 2 diberikan jika lebih dari 25% siswa ($\geq 10 - 19$ orang siswa dari 40 orang siswa) memenuhi deskriptor yang telah ditetapkan.
- 4) Skor 1 diberikan jika kurang dari 25% siswa (≤ 10 orang siswa dari 40 orang siswa) memenuhi deskriptor yang telah ditetapkan.

b) Menentukan Skor Maksimal Ideal (SMI)

Menentukan Skor Maksimal Ideal (SMI), yaitu skor yang mungkin dicapai jika semua item dapat tercapai.

Banyaknya indikator = 6

Banyaknya deskriptor tiap indikator = 4

Skor maksimal untuk setiap deskriptor = 4

Skor minimal untuk setiap deskriptor = 1

Jadi SMI = banyaknya indikator x banyaknya deskriptor setiap indikator x skor maksimal setiap deskriptor = $6 \times 4 = 24$

Sedangkan skor minimal seluruh indikator = banyaknya indikator x banyaknya deskriptor tiap indikator x skor minimal tiap deskriptor = $6 \times 1 = 6$

c) Menentukan Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi Ideal (SDI)

$$\text{Rumus : } Mi = \frac{1}{2} \times SMI$$

$$= \frac{1}{2} \times 24$$

$$= 12$$

$$SDI = \frac{1}{3} \times MI$$

$$= \frac{1}{3} \times 12$$

$$= 4$$

(Nurkencana, dkk, 1990 : 100)

d) Menentukan Kriteria Aktivitas Siswa

Berdasarkan skor standar maka kriteria unuk menentukan aktivitas siswa dijabarkan pada tabel berikut ini (Nurkencana, dkk, 1990: 103-104).

Tabel 3.4
Pedoman Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Interval	Interval skor	kategori
$Mi + 1,5 SDI \leq X \leq Mi + 3 SDI$	$18 \leq X \leq 24$	Sangat aktif
$Mi + 0,5 SDI \leq X < Mi + 1,5 SDI$	$14 \leq X < 18$	Aktif
$Mi - 0,5 SDI \leq X < Mi + 0,5 SDI$	$10 \leq X < 14$	Cukup Aktif
$Mi - 1,5 SDI \leq X < Mi - 0,5 SDI$	$6 \leq X < 10$	Kurang Aktif

Keterangan :

X = jumlah skor aktivitas siswa

Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Aktivitas belajar siswa dikatakan meningkat apabila kriteria aktivitas siswa minimal berkategori aktif sebesar 14.
2. Aktivitas mengajar guru dikatakan meningkat apabila kriteria aktivitas guru minimal berkategori baik sebesar 14.
3. Hasil belajar siswa dikatakan telah meningkat apabila rata-rata nilai siswa sudah mencapai KKM sekolah untuk mata pelajaran IPS yaitu 70 dengan persentase ketuntasan 85%.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut.

1. Siklus I

- a) Jumlah skor aktivitas guru sebesar 17,5 dengan kategori Baik.
- b) Jumlah skor aktivitas siswa sebesar 15 dengan kategori Aktif.
- c) Ketuntasan hasil belajar siswa terlihat dari 37 orang siswa terdapat 10 orang siswa yang belum tuntas sedangkan siswa yang tuntas ada 27 orang siswa, adapun nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 35. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 72,97%. Hasil yang diperoleh pada Siklus I masih belum berhasil, hal ini dapat dilihat dari nilai persentase ketuntasan yang mendapat 72,97% dari 37 orang siswa. Maka dari itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

- a) Jumlah skor aktivitas guru sebesar 21,5 dengan kategori Sangat Baik.
- b) Jumlah skor aktivitas siswa sebesar 19,25 dengan kategori Sangat Aktif.
- c) Ketuntasan hasil belajar siswa terlihat dari 38 orang siswa terdapat 5 orang siswa yang belum tuntas sedangkan siswa yang tuntas ada 33 orang siswa, adapun nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 86,84%.

Adapun ringkasan dari hasil penelitian yang memuat data hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan data hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Rekapitulasi Hasil Observasi dan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Aktivitas guru		Aktivitas belajar siswa		Nilai Rata-rata hasil belajar siswa	Ketuntasan an Klasikal
	Rata – rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria		
I	17,5	Baik	15	Aktif	67,56	72,97%
II	21,5	Sangat Baik	19,25	Sangat Aktif	82,10	86,84%
Peningkatan	4		4,25		14,54	13,87%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil aktivitas siswa dari Siklus I sebesar 15 dikategorikan Aktif meningkat menjadi 19,25 pada Siklus II dikategorikan Sangat Aktif. Hasil aktivitas guru dari Siklus I sebesar 17,5 yang dikategorikan Baik diperoleh dari jumlah indikator meningkat menjadi 21,5 dan berkategori sangat baik pada Siklus II. Sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang diperoleh dari standar KKM sebesar 70 yaitu sebesar 72,97% pada Siklus I meningkat menjadi 86,84% pada Siklus II. Jadi peningkatan ketuntasan klasikal dari Siklus I ke Siklus II sebesar 13,87%.

E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran *creative problem solving* diperoleh adanya peningkatan hasil belajar siswa dimana skor aktivitas siswa adalah 15 dengan kategori aktif pada siklus I, meningkat 19,25 dengan kategori sangat aktif pada siklus II demikian pula dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan hingga memperoleh rata-rata 67,56 dan ketuntasan belajar 72,97% pada siklus I meningkat dengan rata-rata 82,10 dan ketuntasan belajar 86,84% pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar ini didukung pula dengan peningkatan aktivitas guru dalam setiap siklusnya yaitu pada siklus I memperoleh skor sebesar 17,5 dengan kategori baik, meningkat 21,5 dengan kategori sangat baik pada siklus II.

Dalam penerapan metode pembelajaran *creative problem solving* proses belajar mengajar dirancang agar siswa merasa senang dalam belajar, lebih termotivasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bekerjasama dengan baik dan berperan lebih aktif dalam proses belajar.

Dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki untuk keberhasilan penelitian selanjutnya, adapun saran dari peneliti adalah:

1. Bagi guru, agar metode *creative problem solving* digunakan sebagai alternative pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran sekaligus menambah variasi model pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam menerapkan metode *creative problem solving* pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas perlu memahami langkah-langkah metode *creative problem solving*.
2. Bagi siswa, siswa diharapkan berperan aktif dalam pembelajaran dan ikut terlibat dalam setiap kegiatan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang optimal dengan menggunakan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*).
3. Bagi Sekolah, sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran yang memiliki variasi khususnya dengan

menerapkan metode pembelajaran pemecahan masalah yang kreatif (*creative problem solving*), sehingga dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat dengan hasil belajar siswa..

4. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti dengan menerapkan metode *creative problem solving* diharapkan dapat menerapkannya pada mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Cahyo N Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: flashbook.
- Faturrahman, dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusumaningrum, Valensia Ika. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Jurusan Multimedia Kelas X Semester 1 Smk Negeri 1 Blora Pada Materi Pokok Membuatprogram Macromedia Flash Tahun Ajaran 2009/2010*. <http://lib.unnes.ac.id/883/1/2291.pdf> diakses tanggal 13 Desember 2016.
- Nurkencana, dkk. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardjiyo, dkk. 2011. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yudharina, Pretty. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Tahun Ajaran 2014/2015*. <http://eprints.uny.ac.id/19328/1/SKRIPSI.pdf> diakses tanggal 13 Desember 2016.