Journal of Basic Education Studies **e-ISSN : 2656-6702**

Volume 4 | **No 2**

Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang Kubus Dan Balok Serta Hubungan Pangkat Tiga Dengan Akar Pangkat Tiga KelasV SDN Gugus 1 Pauh Kota Padang

Intan Fortuna[1], Melva Zainil[2]

[1,2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:
Creative Problem Solving, Learning outcomes.

Kata Kunci:
***Creative Problem Solving*, Hasil Belajar**

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of creative problem solving model on the learning outcomes of cube and beam space building volume as well as the relationship of rank three with the root rank of three grade V SDN Cluster 1 Pauh Kota Padang. This type of research is quantitative using a type of experiment with quasi research design experiments nonequivalent form design. Sampling technique is probability sampling, the population consists of all elementary schools located in Cluster I Pauh Subdistrict. The instrument used in this study was an objective test with multiple choice type. The results showed that there was a significant influence in the use of creative problem solving model on the learning outcomes of the volume of cube and beam building as well as the relationship of rank three with the root rank of three grade V SDN Cluster 1 Pauh Kota Padang. This is evidenced by the results of the t-test with a significance level of 5% obtained t count of 3.08 and t table of 2,005. The study results obtained by the experimental group were higher than those in the control group, shown from the mean of the experimental group of 82.57 and the mean obtained by the control group of 71.54. So Ha was accepted and H_0 was rejected.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *creative problem solving* terhadap hasil belajar volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga kelas V SDN Gugus 1 Pauh Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan jenis eksperimen dengan desain penelitian *quasi eksperimen design* bentuk *nonequivalent group design*. Teknik pengambilan sampel adalah *probability sampling*, populasi terdiri dari semua Sekolah Dasar yang berada pada Gugus I Kecamatan Pauh. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif dengan jenis pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *creative problem solving* terhadap hasil belajar volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga kelas V SDN Gugus 1 Pauh Kota Padang. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t hitung sebesar 3,08 dan t tabel sebesar 2,005. Hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada

kelompok kontrol, ditunjukkan dari mean kelompok eksperimen sebesar 82,57 dan mean yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 71,54. Sehingga Ha diterima dan H_0 ditolak.

Corresponding author :
intanfortuna1998@gmail.com

JBES 2021

PENDAHULUAN

Model pembelajaran yang dipilih guru memiliki pengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa, model pembelajaran akan menentukan bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang dijadikan sebagai pedoman atau acuan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih terarah dan terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ariani, Helsa, & Ahmad (2020) bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan mencakup pola yang akan diterapkan dan dijadikan acuan dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam penerapan kurikulum 2013 adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran yang diikuti dengan pengembangan keterampilan pemecahan masalah diikuti dengan penguatan kreatifitas siswa (Putri & Amini, 2020). Pembelajaran model *Creative Problem Solving* mampu membuat siswa untuk terbiasa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikan suatu masalah dengan melakukan langkah-langkah secara terstruktur, sehingga mampu membuat siswa memahami konsep lebih baik dan dapat mengkomunikasikan pemikirannya (Yuyu & Intan, 2019).

Model *Creative Problem Solving* dapat membuat siswa terbiasa untuk berpikir kreatif dan ide-ide yang dimiliki dapat dikembangkan untuk memecahkan masalah dalam matematika melalui diskusi kelompok. Ketika diskusi kelompok siswa diberikan kesempatan berpikir mandiri untuk melakukan identifikasi masalah dan tujuan dari masalah yang didapatkan, mengumpulkan berbagai data dan mengamati masalah, menciptakan gagasan sebanyak mungkin yang terkait dengan masalah yang dihadapi agar mendapatkan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah dan mengambil tindakan untuk menyelesaian masalah (Wayan, 2020).

Kelebihan yang terdapat pada model *Creative Problem Solving* yaitu dalam pembelajaran membuat siswa

menjadi lebih aktif untuk mencari tahu pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman siswa, sehingga bisa melatih siswa memecahkan masalah dengan berpikir kritis dan kreatif, pembelajaran lebih menarik karena situasi kelas tidak terikat, siswa lebih banyak berinteraksi karena dalam langkah-langkah pemecahan masalah yang dilakukan berkelompok dan didiskusikan bersama sehingga dengan pengetahuan yang dimiliki dapat diaplikasikan (Yuyu & Intan, 2019).

Menurut Sari, Nofrianto, & Amri (2017) Hal yang menarik untuk model pembelajaran ini adalah siswa diberikan pada situasi permasalahan, lalu siswa dimotivasi agar dapat memberikan sumbang saran (brainstorming) terhadap masalah tersebut secara berkelompok dan membuat konsensus tentang sasaran yang ingin dicapai. Setelah itu, siswa juga merefleksikan tentang fakta-fakta apa saja yang paling relevan dengan solusi permasalahan. Sebelum mereka menentukan solusi terbaik dari gagasan-gagasan tersebut, yang terpenting dalam kreativitas adalah siswa mampu mendefinisikan kembali permasalahan agar siswa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas. Kemudian sampai pada penilaian final, siswa sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan masalah secara kreatif.

Pentingnya penggunaan model *Creative Problem Solving* menurut Husnawati, dkk. (2019) karena siswa dapat memecahan masalah secara detail sesuai dengan kreativitas masing-masing siswa yang membuat siswa memiliki dan menentukan banyak ide untuk menyelesaikan masalah. Sehingga memungkinkan siswa untuk lebih banyak memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah matematika yang dapat diimpelementasikan dengan baik berupaya untuk menumbuhkan dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam pelajaran matematika sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan tolak ukur penentu tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa juga disebut sebagai proses pemberian nilai terhadap pencapai siswa oleh guru berdasarkan kriteria tertentu dalam aspek pegetahuan, sikap dan keterampilan (Prihatinia & Zainil, 2020). Dengan adanya hasil belajar, guru dapat melihat perkembangan yang dimiliki siswa sehingga dapat digunakan sebagai bahan acuan keberhasilan dalam pembelajaran.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar merupakan komponen standar isi untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah. Menurut Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah pada mata pelajaran matematika sekolah dasar kelas V terdapat kompetensi pengetahuan dan keterampilan untuk materi volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga adalah pada kompetensi dasar (KD) 3.5 menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga dan (KD) 4.5 menyelesaiakan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

Materi volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga merupakan salah satu materi yang dalam proses pembelajarannya dapat diterapkan dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*, dimana akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan pemecahan masalah secara kreatif. Untuk itu seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif agar siswa lebih memahami dan memaknai konsep pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima materi yang disampaikan guru, tetapi siswa berusaha mencari kebenaran atas informasi yang diterima. Selain itu berpikir kreatif melatih siswa berani mengemukakan pendapat, tegas dalam memutuskan sesuatu dan bijaksana dalam mengambil kesimpulan. Berpikir kreatif tidak hanya diperlukan pada proses pembelajaran, akan tetapi dengan adanya pembiasaan, berpikir kreatif dapat membantu mengatasi berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang terdahulu menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani, Khoiri & Setianingsih (2019) melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa". Hasil penelitian menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi volume bangun ruang kubus dan balok kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sehingga model pembelajaran

Creative Problem Solving berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 37,3 menjadi 78,6 pada rata-rata nilai *posttest* yang artinya naik sebanyak 41,3. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,8 menjadi 69,4 pada rata-rata nilai *posttest* yang artinya naik sebanyak 13,6. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD.

Pelaksanaan penelitian ini berpedoman pada observasi yang dilakukan pada tanggal 4-8 Januari 2021 di kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Pauh Kota Padang. Pada hari pertama pengamatan, permasalahan yang peneliti temukan adalah rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari sebagian siswa meribut serta keluar masuk saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru. Pada hari kedua pengamatan dilakukan, peneliti menemukan masalah yang sama yaitu siswa cenderung diam dan kurang aktif di dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan model konvensional yang terkesan pasif, sehingga hanya beberapa siswa yang aktif selama pembelajaran.

Realita yang ditemukan peneliti pada hari ketiga, siswa ragu dalam menggunakan rumus yang akan digunakan. Hal ini disebabkan ketika proses pembelajaran siswa kurang mampu menemukan sendiri konsep pembelajaran hanya cenderung menerima materi yang diberikan guru. Pada hari keempat dan kelima, peneliti menemukan bahwa siswa merasa kesulitan mengerjakan soal yang diberikan guru, hal ini disebabkan oleh siswa kurang menguasai materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru karena siswa tidak dilibatkan dalam pemecahan suatu masalah, siswa cenderung hanya menyimak materi yang disampaikan guru tanpa merespon. Fakta lain yang peneliti temukan dari semua sekolah adalah belum pernah diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dimana dari semua masalah yang ditemukan peneliti berdampak rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Upaya yang dapat dilakukan agar mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu menimbulkan minat sekaligus kreativitas siswa dalam pembelajaran

matematika sehingga diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Dimana model *Creative Problem Solving* dapat mejadi salah satu solusi yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran mengenai volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga, karena pada materi ini dalam proses pembelajarannya cocok diterapkan model *Creative Problem Solving*. Model *Creative Problem Solving* mengajak siswa untuk terbiasa berpikir kreatif melalui diskusi kelompok untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki pada saat memecahkan masalah matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif karena penelitian ini banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Metode dalam penelitian adalah yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan. Penelitian ini menggunakan desain *quasy eksperimental design* karena penelitian ini terkait dengan Pendidikan. Bentuk desain *quasy eksperimental design* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent group design* yang mana pada desain ini terbagi atas kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Pauh Kota Padang. Dalam penelitian ini memerlukan dua sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Teknik *probability sampling* dengan cara *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah penarikan sampel yang paling mudah dilakukan, karena dilakukan secara acaak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Pengambilan sampel dapat dilakukan dengan menggunakan undian atau dengan menggunakan table angka acak (Sugiyono, 2017). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 12 Pisang yang berjumlah 28 orang siswa dan seluruh siswa kelas VA SDN 08 Pisang yang berjumlah 28 orang. Kelas V SDN 12 pisang terpilih menjadi kelas eksperimen dan kelas VA SDN 08 Pisang menjadi kelas kontrol.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam pengambilan data suatu penelitian (Lestari & Yudhanegara, 2017). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa soal objektif dengan bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 19 item soal dengan empat opsi

pilihan jawaban. Sebelum soal digunakan pada sampel, tes diujicobakan terlebih dahulu pada kelas setingkat lebih tinggi dari sampel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pretest kelas eksperimen jumlah siswa sebanyak 28 orang dengan nilai tertinggi 79 dan nilai terendah 26. Dengan rata-rata sebesar 59,61, standar deviasi 14,04 dan varians 197,06. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki siswa yang sama dengan kelas eksperimen yaitu 28 siswa dengan nilai tertinggi 74 dan nilai terendah 37. Dengan rata-rata sebesar 58,07, standar deviasi 12,82 dan varians 164,44.

Variabel	Pretest	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
N	28	28
Nilai Tertinggi	79	74
Nilai Terendah	26	37
Mean/Rata-rata	59,61	58,07
Standar Deviasi	14,04	12,82
Varians	197,06	164,44

Berdasarkan hasil posttest, kelas eksperimen jumlah siswa sebanyak 28 orang dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 42. Dengan rata-rata sebesar 82,67, standar deviasi 12,48 dan varians 155,66. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki siswa yang sama dengan kelas eksperimen yaitu 28 siswa dengan nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 47. Dengan rata-rata sebesar 71,54, standar deviasi 14,35 dan varians 205,96.

Variabel	Posttest	
	Kelas eksperimen	Kelas control
N	28	28
Nilai Tertinggi	95	89
Nilai Terendah	42	47
Mean/Rata-rata	82,57	71,54
Standar Deviasi	12,48	14,35
Varians	155,66	205,96

Kemudian berdasarkan pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat perbedaan perolehan nilai hasil belajar antara kedua kelas. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 59,61 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 58,07. Dan untuk rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 82,57. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 71,54.

No	Kelas	Nilai Rata-rata		Peningkatan
		Pretest	*Posttest*	
1	Eksperimen	59,61	82,57	22,96
2	Kontrol	58,07	71,54	13,47

Pembahasan

Penelitian ini diadakan untuk mengetahui pengaruh model *creative problem solving* terhadap hasil belajar volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga kelas V SDN Gugus 1 Pauh Kota Padang. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 22 Mei s/d 5 Juni 2021

sebanyak tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas sampel dengan materi yang sama.

Dalam pelaksanaannya, sebelum dilakukan pembelajaran untuk kedua kelas sampel, terlebih dahulu diberikan *pretest*. Tujuan dari *pretest* yaitu untuk melihat kondisi awal kedua kelompok dan sebagai dasar perubahan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. *Pretest* dilaksanakan dengan menggunakan 19 soal yang terdiri dari 4 alternatif jawaban (a, b, c, d) yang terlebih dahulu telah diujicobakan dan dianalisis validitas soal, realibilitas soal, daya beda, dan indeks kesukarannya.

Adapun hasil *mean pretest* untuk kelompok eksperimen adalah 59,61 dan hasil *mean pretest* untuk kelompok kontrol adalah 58,07. Kedua nilai ini menumjukkan selisih sebesar 1,54 antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dapat berarti kedua kelompok memiliki kesetaraan nilai yang hamper mendekati. Hal ini dibuktikan dari hasil uji normalitas untuk data *pretest* kedua kelompok yang berdistribusi normal. Disamping itu dari uji homogenitas untuk data *pretest* kedua kelompok ini juga menunjukkan bahwa kedua data memiliki variansi yang homogen.

Setelah diberikan *pretest* pada kedua kelas, maka dilakukanlah pembelajaran dengan model *creative problem solving* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah dilakukan pembelajaran untuk kedua kelompok, maka selanjutnya diberikan *posttest*. Tujuan dari *posttest* adalah melihat sejauh mana hasil belajar siswa setelah dilakukan dua model pembelajaran yang berbeda untuk kedua kelas sampel. Adapun hasil *mean posttest* kelompok eksperimen adalah 82,57 dan hasil *mean posttest* kelompok kontrol adalah 71,54. Jika dilihat dari perubahan nilai dari *pretest* ke *posttest* untuk kedua kelompok, maka untuk kelompok eksperimen terjadi perubahan sebesar 22,96 sedangkan perubahan pada kelas kontrol sebesar 13,47. Sedangkan untuk selisih kedua hasil perubahan tersebut adalah sebesar 9,49.

Selanjunya dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *liliefors* dengan ketentuan $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan uji *liliefors* yang dilakukan terhadap nilai *pretest* kelas

eksperimen diperoleh L_{hitung} sebesar 0,084 dan L_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,164, sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ artinya data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh L_{hitung} sebesar 0,127 dan L_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,164, sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ artinya data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji normalitas juga dilakukan terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh L_{hitung} sebesar 0,160 dan L_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,164, sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ artinya data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh L_{hitung} sebesar 0,153 dan L_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,164, sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ artinya data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji F yaitu varians terbesar disbanding varians terkecil, dengan kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya data berasal dari data yang homogen. Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan terhadap hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh F_{hitung} sebesar 1,20 sedangkan F_{tabel} pada sebesar 1,90 pada taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kedua kelas memiliki varians yang homogen. Kemudian uji F juga dilakukan terhadap data *posttest* kedua kelas, berdasarkan hasil pengujian *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh F_{hitung} sebesar 1,32 sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 1,90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kedua kelas memiliki variansi yang homogen.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* diperoleh bahwa hasil belajar kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hal ini ditunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok baik itu kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berasal dari kondisi yang sama.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan Uji-t. berdasarkan uji t yang telah dilakukan diperoleh t_{hitung} sebesar 3,08 dan t_{tabel} pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) sebesar 2,005. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,08 > 2,005), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil uji hipotesis yang telah menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* ini berdampak positif terhadap hasil belajar

siswa. Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional, yaitu rata-rata kelas eksperimen 82,57 dan kelas kontrol 71,54. Hal ini disebabkan model *creative problem solving* membuat siswa berpikir kreatif untuk memecahkan masalah yang diberikan, memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan bertukar pikiran deangan sesame teman, dan berani mengemukkan pendapat, sehingga terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Meskipun diberi diberi materi yang sama, namun nilai yang diperoleh antara kelas kontrol yang menggunakan model konvensional tidak semaksimal nilai di kelas eksperimen yang menggunakan model *creative problem solving*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model *Creative Problem Solving* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model konvensional pada pembelajaran volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dan akar pangkat tiga di kelas V SDN 12 Pisang dan SDN 08 Pisang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan tarf signifikansi 5% (derajat kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,08 > 2,005. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan hasil belajar pada pembelajaran volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dan akar pangkat tiga kedua kelas berbeda secara signifikan. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata setelah pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan model *Creative Problem Solving* pada pembelajaran volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dan akar pangkat tiga memiliki nilai rata-rata sebesar 82,57, standar deviasi 12,48 dan nilai varians 155,66. Sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata sebesar 71,54, standar deviasi 14,35 dan nilai varians 205,96. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga kelas V SDN Gugus 1 Pauh Kota Padang.

DAFTAR RUJUKAN

Ariani, Y., Helsa, Y., & Ahmad, S. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Cahyani, S. D., Khoiri, N., & Setianingsih, E. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*. 7(2), 91–98.

Husnawati, N., Sanapiah., & Abidin, Z. (2019). Pengaruh Model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kemapuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kopang. *Jurnal Media Pendidikan Matematika. 3(I), 1-7.*

Lestari, K. E & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika.* Bandung: PT Refika Aditama.

Prihatinia, S., & Zainil, M. (2020). Penerapan Pendekatan Pendidikan matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4(2), 1511-1525.

Putri, D. S., & Amini, R. Model *Creative Problem Solving* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Peserta didik dalam Memecahkan Masalah Matematika SD. *Jurnal Of Basic Education Studies*. 3(2). 675-702.

Sari, I. P., Nofrianto, A., & Amri, M. A. (2017). *Creative Problem Solving* : Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Kreativitas Siswa?. *Jurnal Elemen.* 3(1), 87–96.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Wayan, P., I Gusti, P. S., & I Nengah, S. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika).* (4) 1, 168-179.

Yuyu, Y. & Intan, L. (2019). Penerapan Model *Creative Problem Solving*

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas. 5(I), 32-39.*