

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah gabungan dari dua disiplin ilmu, yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Fadilla & Junaidi, 2025). Tujuan penggabungan kedua bidang ilmu tersebut untuk menciptakan pendidikan yang lebih multidisiplin, holistik, dan kontekstual. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah sebuah disiplin ilmu yang fokus pada pemahaman tentang organisme makhluk hidup, benda mati, serta interaksi keduanya (Masrifa, dkk., 2023). Hadirnya mata pelajaran IPAS ini didasari dengan pemahaman bahwa ilmu pengetahuan merupakan hasil perpaduan berbagai bidang disiplin ilmu yang tersusun secara logis dan sistematis, dengan penekanan pada hubungan kausalitas.

Pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah dilakukan menggunakan kurikulum merdeka yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pemahamannya terhadap suatu kejadian tertentu yang terjadi di lingkungan sekitar. Selain itu pembelajaran IPAS di MI juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan analisis, berpikir logis dan kritis, serta sistematis pada peserta didik (Suhelayanti, dkk., 2023). Mata pelajaran IPAS juga melatih peserta didik dalam membentuk sikap yang bijaksana ketika menarik suatu kesimpulan dalam mengatasi permasalahan yang ada. Pemahaman terhadap IPAS mencerminkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan dalam memilih serta menggabungkan pengetahuan ilmiah yang relevan dalam mengamati suatu fenomena yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya.

Pada kurikulum merdeka peserta didik diberikan keleluasaan dalam belajar atau sering disebut dengan merdeka belajar. Merdeka belajar adalah suatu langkah yang tepat untuk mewujudkan pendidikan yang ideal sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu membentuk generasi yang cerdas, kreatif, tangguh serta berkarakter yang sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia (Zulaiha, Meldina, & Meisin., 2022). Proses merdeka belajar ini bertujuan untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta pemecahan masalah. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar.

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat berasal dari internal maupun eksternal peserta didik. Faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik salah satunya yaitu kegiatan belajar-mengajar di kelas (Setiawan, 2017). Peran guru dalam membentuk hasil belajar yang baik sangatlah penting, guru dituntut untuk mengemas pembelajaran semenarik mungkin. Namun, faktanya masih terdapat guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional atau tradisional yang cenderung pada kegiatan menjelaskan, menyimak, dan mengerjakan tes saja. Sedangkan, pembelajaran dapat dikatakan baik apabila peserta didik dapat mengingat berbagai aktivitas dan materi pembelajaran yang telah disampaikan dengan mudah, sehingga berdampak positif terhadap kompetensi peserta didik (Zannah, Saefuddin, & Rahman, 2020). Fakta tersebut membuat peserta didik merasa bosan serta kemampuan untuk berpikirnya terbatas, sehingga berdampak tidak baik terhadap hasil belajar terutama dalam ranah kognitif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IVA dan IVB MIS Cisarua Kabupaten Sukabumi, dalam proses pembelajaran IPAS guru menerapkan indikator ranah kognitif mulai dari tingkat C3 hingga C6. Tingkat kognitif C5 (mengevaluasi) secara tidak langsung sudah terintegrasi dalam kegiatan C4 (menganalisis) dan C6 (menciptakan), maka dari itu guru tidak menjadikan tingkat C5 sebagai tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik. Sedangkan tingkat kognitif yang dijadikan sebagai tujuan pembelajaran yaitu tingkat C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), dan C6 (menciptakan), tetapi belum dikuasai oleh peserta didik. Hasil ulangan harian peserta didik menunjukkan adanya masalah, di mana terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Rendahnya hasil kognitif tersebut terjadi karena pelaksanaan pembelajaran IPAS masih menggunakan model konvensional. Model pembelajaran konvensional ini merupakan pembelajaran yang di mana pada proses pembelajaran dilakukan dengan cara lama dengan mengandalkan metode ceramah (Amin & Sumendap, 2022). Pada model konvensional seringkali guru yang menjadi pusat dan peserta didik lebih pasif dalam belajar, sehingga peserta didik merasa

jenuh dan konsentrasi ketika belajar menjadi berkurang. Suasana belajar yang efektif dapat terwujud melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, di mana peserta didik dapat terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan. Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengatasi hasil belajar kognitif peserta didik yang rendah.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) mengutamakan proses pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan strategi dan keterampilan dalam menyelesaikan berbagai masalah serta menstimulasi peningkatan kemampuan peserta didik (Amin & Sumendap, 2022). Model *Creative Problem Solving* (CPS) dapat diterapkan sebagai model pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan, sehingga suasana belajar yang interaktif dan mendorong peserta didik agar aktif selama proses pembelajaran akan tercipta. Selain itu, dengan adanya tantangan yang dirasakan oleh peserta didik selama proses belajar dapat mendorong peserta didik agar terlibat dalam berbagai kegiatan yang berdampak positif terhadap keterampilan berpikir kreatif serta komprehensif, sekaligus membentuk kemampuan dalam memecahkan masalah secara terampil (Yulianti & Lestari, 2019). Penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dapat memberikan dampak positif atas peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik dibekali dengan berbagai kemampuan, seperti mengidentifikasi masalah, merumuskan strategi yang tepat, menentukan langkah penyelesaian, serta mengevaluasi dan menindaklanjuti rencana yang telah dibuat untuk menyelesaikan masalah secara efektif.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul “Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa MI Pada Mata Pelajaran IPAS”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas IV di MIS Cisarua Kabupaten Sukabumi pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS)?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas IV di MIS Cisarua Kabupaten Sukabumi pada kelas kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL)?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di MIS Cisarua Kabupaten Sukabumi setelah menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS)?
4. Apakah terdapat perbedaan pada rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di MIS Cisarua Kabupaten Sukabumi yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL)?

### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk menjawab rumusan masalah yang ada maka berikut ini merupakan tujuan yang dapat ditarik dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas IV di MIS Cisarua Kabupaten Sukabumi pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS).
2. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas IV di MIS Cisarua Kabupaten Sukabumi pada kelas kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di MIS Cisarua Kabupaten Sukabumi setelah menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS).
4. Untuk mengetahui perbedaan pada rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di MIS Cisarua Kabupaten Sukabumi yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian yang sudah dilakukan ini digunakan sebagai landasan teori untuk penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) di dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga membuktikan hipotesis penelitian terkait penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dalam meningkatkan aspek kognitif pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MI.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

- 1) Siswa dapat terbantu dalam menguasai materi ajar dengan lebih baik.
- 2) Melalui penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) akan membuat siswa tertarik terhadap proses pembelajaran IPAS.
- 3) Hasil belajar yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dan pemahaman siswa dapat meningkat.

###### **b. Bagi Guru**

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran IPAS di MI.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dan diterapkan guna meningkatkan capaian siswa dalam proses pembelajaran IPAS di MI.

###### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat dijadikan saran untuk memajukan mutu pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) pada mata pelajaran IPAS di MI.

###### **d. Bagi Peneliti**

- 1) Peneliti dapat memperluas wawasan serta kemampuan dalam mengembangkan diri sebagai calon guru Madrasah Ibtidaiyah, melalui penelitian yang dilakukan.

- 2) Peneliti dapat mengidentifikasi dan menemukan solusi untuk permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran IPAS.

### **E. Kerangka Berpikir**

Alex Osborn, pendiri *The Creative Education Foundation* (CFE) dan salah satu pendiri *New York Advertising Agency*, mereka adalah orang pertama yang menetapkan model *Creative Problem Solving* (CPS). Pada tahun 1950-an, Sidney Praner dari SUNY College di Buffalo bekerja sama dengan Alex Osborn untuk lebih menyempurnakan model ini. Model *Creative Problem Solving* (CPS) mempromosikan proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan teknik dan keterampilan pemecahan masalah siswa juga mendorong pertumbuhan siswa (Amin & Sumendap, 2022).

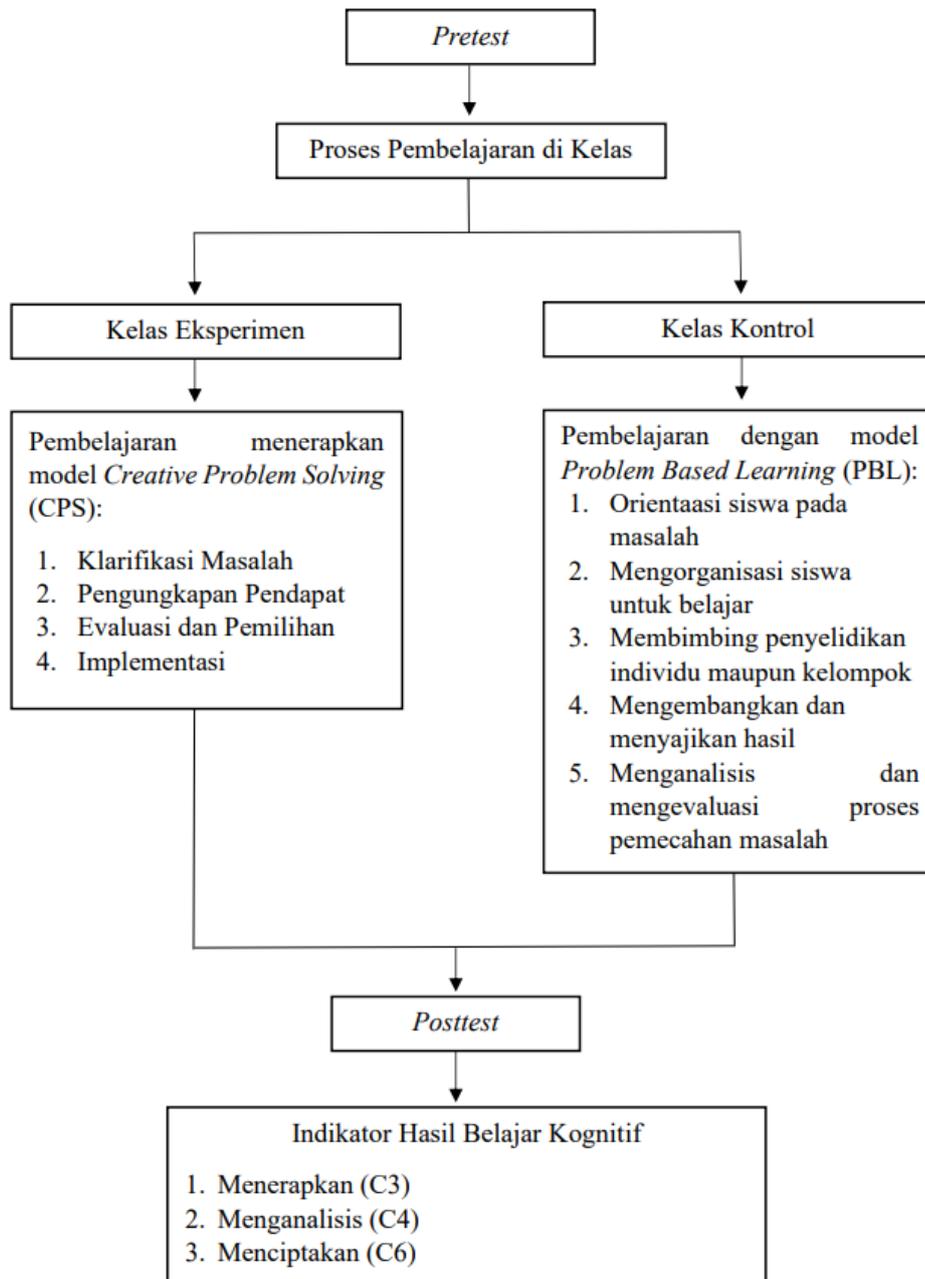
Adapun langkah-langkah pembelajaran model *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu: (1) klarifikasi masalah, (2) pengungkapan pendapat, (3) evaluasi dan pemilihan, dan (4) implementasi (Amin & Sumendap, 2022). Melalui tahapan dalam model ini, peserta didik tidak hanya dapat menunjukkan kemampuan pemecahan masalah secara kreatif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Selain itu, model ini juga memiliki potensi untuk memperbaiki hasil belajar kognitif siswa, karena dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan dalam berinteraksi, memiliki pemahaman yang baik, dan mampu menyampaikan ide. Aspek-aspek ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPAS yang bertujuan mengembangkan kompetensi siswa yang relevan dengan lingkungan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang pertama kali dikenalkan di Universitas Mc Master pada tahun 1970-an. Model pembelajaran berbasis masalah mampu menciptakan situasi atau permasalahan nyata mendorong peserta didik untuk melakukan eksplorasi dan penyelidikan. Model *Problem Based Learning* (PBL) juga dapat didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan struktur mengambang dan masalah dunia nyata dalam mengatur sebuah kurikulum dan pembelajaran (Salamun, dkk., 2023).

Pada model *Problem Based Learning* (PBL) terdapat empat langkah, yaitu: (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Astutik, 2023). Persamaan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu keduanya merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang melibatkan siswa secara langsung mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka dari itu model *Problem Based Learning* (PBL) dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk mengamati perbedaan hasil belajar kognitif siswa madrasah ibtidaiyah (MI).

Hasil belajar berasal dari dua suku kata yakni kata hasil dan belajar. Hasil belajar merupakan prestasi yang diukur melalui ujian dan keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan serta mengumpulkan tugas (Dakhi, 2020). Kegiatan belajar merupakan salah satu tahap penting dalam pencapaian hasil belajar peserta didik, maka dari itu hasil belajar tidak akan terpisahkan dari proses kegiatan belajar. Perubahan dalam hasil belajar tidak hanya pada aspek potensi kemanusiaan saja, tetapi meliputi perubahan yang komprehensif terhadap perilaku seseorang (Aisyah & Nurasyiah, 2018).

Terdapat tiga ranah dalam hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian ini ranah yang difokuskan yaitu ranah kognitif. Aspek kognitif dalam Teori Taksonomi Bloom revisi dikelompokkan ke dalam enam kategori (Mayer, dkk., 2023, diterjemahkan oleh Udin Juhrocin) yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Ranah kognitif ini berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir. Terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa yang dapat berasal dari diri sendiri maupun dari luar. Faktor internal yang mempengaruhi yaitu mencakup jasmaniah, psikologis, dan kelelahan, sedangkan faktor eksternal mencakup keluarga, sekolah, masyarakat (Setiawan, 2017). Kerangka berpikir ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.1** Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana peneliti membuat suatu dugaan atau prediksi mengenai hasil hubungan antara atribut atau ciri khusus (Creswell, 2015). Hipotesis disusun dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian, yang dibuat

dalam bentuk sebuah pernyataan berdasarkan logika, dalil temuan, fenomena dilapangan (Yam & Taufik, 2021). Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

H<sub>1</sub>: Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan siswa yang menggunakan *Problem Based Learning* (PBL).

### G. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah” oleh Rt. DA Alfi Fathin Nur'alima (2024). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis eksperimen semu atau quasi eksperimen.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan model *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI Terpadu Ar-Rifqi. Pengaruh tersebut terlihat dari perbandingan nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 71,94, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 56,11. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00, karena pengujian menggunakan uji satu pihak maka nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Artinya H<sub>a</sub> diterima, maka model *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Kedua penelitian ini memiliki persamaan, yaitu sama-sama menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran. Adapun perbedaan antara kedua penelitian ini yang terletak pada variabel terikat atau variabel *dependent* yang digunakan. Pada penelitian terdahulu ini menggunakan variabel terikat berupa kemampuan berpikir kreatif, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan variabel terikat berupa hasil belajar kognitif. Selain itu, perbedaan juga terletak pada jenis mata pelajaran.

2. Skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIS Istiqomah Desa Sampali Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang T. A 2018/2019” oleh Dzhul Aqilah Utomo (2019). Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan metode quasi eksperimen.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen sebesar 87,14 dan standar deviasi 8,25. Penelitian ini juga membuktikan bahwa terdapat pengaruh penerapan model CPS (*Creative Problem Solving*) yang terlihat pada perolehan nilai  $t_{hitung} = 10,656$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,660$ .

Persamaan kedua penelitian ini yaitu dalam penggunaan variabel *independent* dan variabel *dependent* yaitu kedua menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaan kedua penelitian ini terletak pada jenis mata pelajaran, di mana pada penelitian sebelumnya diterapkan pada mata pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian yang dilakukan diterapkan pada mata pelajaran IPAS.

3. Artikel berjudul “Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Model *Creative Problem Solving* (CPS)” oleh Suprih Widodo dan Kartikasari (2017). Penelitian ini dilakukan pada kelas IV B dan IV C di salah satu SD Kecamatan Munjuljaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuasi eksperimen.

Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, kelas eksperimen sebesar 13,2 sedangkan kelas kontrol 12,6. Kemudian nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 24,4 dan kelas kontrol 23,3. Hasil N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,38 dengan kriteria sedang dan kelas kontrol sebesar 0,3 dengan kriteria rendah. Kemudian pada tingkat kepercayaan 78%, menunjukkan  $t_{hitung} = 1,251 > t_{tabel} = 1,242$  yang berarti terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara kedua kelas tersebut.

Persamaan kedua penelitian ini yaitu keduanya menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan antara kedua penelitian ini yaitu terletak pada variabel terikat atau variabel *dependent*. Pada penelitian terdahulu ini variabel terikat menggunakan kemampuan pemecahan masalah, sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan hasil belajar kognitif. Selain itu, perbedaan juga terletak pada jenis mata pelajaran.

4. Artikel berjudul “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar” oleh Ulfa Nurhamidah (2018). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperimen.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan dalam peningkatan keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil *posttests*, di mana rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 48,6 sedangkan kelas eksperimen sebesar 72,4. Selain itu, pada kelas eksperimen juga terlihat peningkatan melalui uji *n-gain* yang memperoleh 0,503.

Persamaan kedua penelitian ini yaitu keduanya sama-sama menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan antara kedua penelitian ini yaitu terletak pada variabel terikat atau variabel *dependent*. Pada penelitian terdahulu ini variabel terikat menggunakan keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah, sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan hasil belajar kognitif. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada jenis mata pelajaran.