

BAB V

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada saat observasi awal, terjadi permasalahan dalam kelas IV khususnya pada IVA di SDN Margajaya I Kota Bekasi, kurangnya siswa pada kelas IVA yang berfokus dalam berpikir kreatif khususnya mata pelajaran IPA, dalam proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Dalam proses pembelajaran, salah satu hal terpenting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran ini pada dasarnya merupakan model kegiatan dimana guru dan siswa menjadikan pencapaian pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam terwujudnya kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran di Sekolah Dasar sangatlah penting karena dengan adanya pembelajaran di sekolah siswa menjadi mengerti materi yang sedang di pelajari. salah satunya yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pengetahuan IPA diperoleh melalui serangkaian proses ilmiah seperti melakukan pengukuran, percobaan, diskusi serta melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan tersebut. Hal ini membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Kenyataannya pembelajaran IPA lebih dominan memperlakukan sebagai sekumpulan pengetahuan. Hal ini menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru dan siswa hanya memperoleh materi yang disampaikan guru di kelas Siswa kesulitan belajar IPA, jadi perlu media pembelajaran, pemanfaatan media sangat penting untuk membangun siswa dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan kompetensi baru.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dihasilkan melalui model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model yang situasi belajar siswa dalam kehidupan nyata. Sebab dari permasalahan diatas peneliti berkesempatan untuk mengambil penelitian yang mengangkat sebuah kurangnya siswa dalam berpikir kreatif khususnya mata pelajaran IPA. Disebabkan

kurangnya anak dalam berpikir kreatif, anak bersifat pasif jarang dilibatkan dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan guru yang sedang menjelaskan. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan perubahan dan perbaikan melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan media *Mystery Box* yang dimana model pembelajaran dan media tersebut bisa membantu siswa untuk dapat mengeluarkan ide atau pemikiran yang baru.

Dalam proses berlangsungnya pada saat penerapan dilakukan pada 4 hari perlakuan untuk bisa mencapai hasil yang memuaskan, peneliti menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design*, dan test hasil belajar berpikir kreatif yaitu *pretest* dan *posttest* disusun dalam bentuk *essay*. Di hari pertama siswa melakukan *pretest* tes tersebut adalah mengisi soal pertama kali sebelum diberikan perlakuan, hari kedua dan ketiga diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan media *Mystery Box* siswa di minta untuk berkelompok, ketua dari kelompok tersebut maju kedepan untuk mengambil sebuah kertas yang ada didalam kotak *Mystery Box* yang berisikan soal pemecahan masalah untuk dapat dikerjakan bersama anggota kelompoknya, lalu jika siswa sudah selesai mengerjakannya, siswa tersebut maju kedepan untuk membacakan isi jawaban tersebut, jika sudah selesai semua siswanya, guru akan memberikan evaluasi terhadap pembelajaran dalam dua hari tersebut, dihari keempat, siswa diberikan soal *Posstest* untuk mengukur sejauh mana siswa tersebut paham dalam materi yang sudah diberikan pada saat perlakuan hari kedua dan tiga.

Setelah melakukan penerapan prosedur penelitian, kemudian kegiatan implementasi dan diakhir dengan mengolah dan menganalisis data. Teknik analisis data menggunakan aplikasi SPSS 26 untuk statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan media *Mystery Box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar berpikir kreatif siswa kelas IVA materi energi dan perubahannya.

Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang belum diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata 50,63 dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan media *Mystery Box* diperoleh nilai rata-

rata sebesar 81,03. Sedangkan peningkatan rata-rata siswa kelas kontrol sebelumnya diberikan perlakuan diperoleh 55,27 dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,7. Dapat dilihat juga dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample Test* pada Sig. (2-Tailed) menunjukkan probabilitas 0,000. Hal ini berarti hipotesis diterima, maka terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Berbantuan Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV Di SDN Margajaya I Kota Bekasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa tidak hanya bergantung pada prestasi akademik siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan bahwa seseorang yang memiliki intelegensi tinggi belum tentu kreatif. Karena kreatif menjurus ke penciptaan sesuatu yang baru bergantung pada kemampuan seseorang mendapat pengetahuan, oleh karena itu guru harus memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada siswa agar mereka dapat mengeluarkan gagasan-gagasan yang baru.

