



SAMPUL

**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* MELALUI
MEDIA KONKRET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF KELAS IV DI SDN 1 KALIOMBO**

Skripsi

Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh
Puspita Yasa
NIM: 201933282

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023



**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* MELALUI
MEDIA KONKRET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF KELAS IV DI SDN 1 KALIOMBO**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh
PUSPITA YASA
NIM 201933282

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Maka ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-Ku dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku” (Al-Baqarah 2: 152)

Hidup bagaikan naik sepeda, kita harus mengayuh terus agar tidak jatuh

(Puspita Yasa)

Lihatlah ke atas jika tentang ilmu, dan lihatlah kebawah jika tentang harta

(Puspita Yasa)

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Keluarga peneliti, Ibu Hj. Tri Purwanti, S.Pd dan Bapak H. Junaidi, M.Pd yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang berupa segala sesuatu yang bersikap membangun. Kakak Eko Julianto, M.Pd, Tri Handayani, S.Pd, serta Dwi Janto, S.Pd yang selalu memhami dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
2. Almamater Universitas Muria Kudus, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).
3. Lintang Kironoratri, M.Pd dan Lovika Ardana, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing serta mengarahkan dalam penulisan skripsi, sehingga ini dapat selesai tepat waktu.
4. Damsiri, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 1 Kaliombo yang sudah memberikan izin peneliti untuk melakukan kegiatan observasi hingga penelitian sampai selesai.
5. Bapak/Ibu Guru, karyawan, staff dan peserta didik SDN 1 Kaliombo yang berkenan memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian dan memberikan dukungan serta doanya.
6. Sahabat Asri Nur Cahyani dan Ummi Salamah yang sudah memberikan dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan penulisan skripsi.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Melalui Media Konkret Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV SDN 1 Kaliombo" oleh Puspita Yasa NIM 201933282 disetujui untuk diuji.

Jepara, 08 Juli 2023

Pembimbing I



Lintang Kironoratri, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0614129101

Pembimbing II



Lovika Ardana Riswar, S Pd, M.Pd

NIDN.0624089301

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Siji Masfuah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 06151290

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Puspita Yusa NIM : (201933282) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Jepara, 11 Agustus 2023

Tim Penguji

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI


Lintang Kironoratri, S.Pd., M.Pd.

(Ketua)

NIDN. 0614129101


Lavika Widana Riswari, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0624089301


Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0614069001


F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0006108503

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




F. N. Ilha, S.Pd., M.Pd., Koms.

NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Bismillahirrohmanirrohim...

Alhamdulillah, segala puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan segala berkah, hidayah, serta rahmat-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Sholawat dan salam peneliti curahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat-sahabat, serta pengikut-pengikut beliau yang setia.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir dan untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, maka dalam hal ini peneliti menyusun skripsi dengan judul: “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Melalui Media Konkret Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV Di SDN 1 Kaliombo”.

Peneliti sadar bahwa yang telah peneliti peroleh dan terselesaikan dalam skripsi ini bukan semata-mata hasil jerih payah peneliti sendiri, tetapi hasil dari kontibusi berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberi kemudahan dalam melaksanakan penelitian.
2. Siti Masfuah, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti selama melaksanakan penelitian.
3. Lintang Krinoratri, M.Pd dan Lovika Ardana Riswari, M.Pd. dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Damsiri, S.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kaliombo yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian.

5. Fajar Ari Wicaksono, S.Pd. guru kelas IV yang telah memberi informasi dan izin untuk melakukan penelitian.
6. Yang paling istimewa kedua orang tua atas doa, kasih sayang, cinta, dan motivasi serta memberikan dorongan moral dan material kepada peneliti yang tek pernah putus hingga sampai saat ini. Berkat beliauah skripsi ini dapat terselesaikan dan dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana (S.1) di UMK.
7. Saudara-saudara tercinta juga telah banyak memberikan kebahagiaan, kebersamaan, dan motivasi yang telah diberikan kepada peneliti.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan, sahabat dalam suka maupun duka yaitu Asri Nur Cahyani dan Ummi Salammah yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyelesain skripsi ini.
9. Beserta rekan-rekan mahasiswa PGSD UMK yang senantiasa memberikan masukan, semangat, motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan pahala dan hikmah dari Allah SWT. Dalam pembuatan skripsi, peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin awal mulai observasi sampai dengan penyusunan. Namun, masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki peneliti. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Jebara, 26 Mei 2023

Peneliti

Puspita Yasa

ABSTRACT

Yasa, Puspita. 2022. “ *The Effect of Creative Problem Solving Model through Concrete Media on Creative Thinking Ability of Grade IV at SDN 1 Kaliombo*”. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors: (1) Lintang Kironoratri, M.Pd. (2) Lovika Ardana Riswari, M.Pd

Keywords: Creative Problem Solving; Concrete Media; Creative Thinking; Math

The low level of students' creative thinking is caused by conventional learning methods. The facts found at SDN 1 Kaliombo are proof of this. The research objectives were: 1) to find out whether there was a significant difference between the Pretest and Posttest scores after using the Creative Problem Solving learning model through concrete media, and 2) to find out whether there was an increase between the Pretest and Posttest creative thinking skills when using nets of cubes and blocks in mathematics content.

The Creative Problem Solving learning model is a model used by teachers to help students solve problems and strengthen their creative thinking skills. Concrete media is a tool used by a teacher to convey abstract material. Meanwhile, the ability to think creatively is the ability to develop various ideas, so that they can produce something new and know how to solve problems.

This study uses a quantitative approach. The design of this research is One Group Pretest-Posttest Design. The population used was class IV students at SDN 1 Kaliombo, totaling 18 students. Sampling using the saturated sampling technique. Research instruments include tests and documentation. Shapiro-Wilk method for testing data normality and Paired t-test and N-Gain for hypothesis testing.

The results of this study indicate that the use of the Creative Problem Solving learning model through concrete media has an effect on the ability to think creatively. This is evidenced by the average Pretest result of 42.83 and the Posttest average of 81.77. The results of the t-test hypothesis show that sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$, then H_a is accepted and H_o is rejected. The N-Gain results also show an average value of 0.69, which means that the use of the Creative Problem Solving learning model through concrete media can improve the creative thinking skills of class IV students on nets of cubes and blocks in the mathematics lesson content at SDN 1 Kaliombo.

Students need Creative Problem Solving models and concrete media. In this research, teachers should use a variety of learning models and creative media to attract students to understand cubes and block nets.

ABSTRAK

Yasa, Puspita. 2022. *Pengaruh Model Creative Problem Solving Melalui Media Konkret Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV di SDN 1 Kaliombo*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Lintang Kironoratri, M.Pd. (2) Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

Kata kunci: *Creative Problem Solving*; media konkret; Berpikir kreatif; matematika

Tingkat berpikir kreatif peserta didik yang rendah disebabkan oleh metode pembelajaran yang konvensional. Fakta yang ditemukan di SDN 1 Kaliombo menjadi buktinya. Tujuan penelitian adalah: 1) mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara skor *Pretest* dan *Posttest* setelah penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* melalui media konkret, dan 2) mengetahui apakah ada peningkatan antara *Pretest* dan *Posttest* kemampuan berpikir kreatif saat menggunakan jaring-jaring kubus dan balok pada muatan pelajaran matematika.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model yang digunakan guru untuk memecahkan permasalahannya serta penguatan keterampilan berpikir kreatif. Media konkret yaitu alat yang digunakan seorang guru untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak. Sedangkan, kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk mengembangkan berbagai ide, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan mengetahui cara memecahkan masalah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV SDN 1 Kaliombo berjumlah 18 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian meliputi tes dan dokumentasi. Metode *Shapiro-Wilk* untuk pengujian normalitas data dan Uji-*t Paired t-test* dan *N-Gain* untuk pengujian hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* melalui media konkret berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata *Pretest* 42,83 dan rata-rata *Posttest* sebesar 81,77. Hasil hipotesis Uji-*t* menunjukkan bahwa sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil *N-Gain* juga menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,69 yang berarti penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* melalui media konkret dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV materi jaring-jaring kubus dan balok pada muatan pelajaran matematika di SDN 1 Kaliombo.

Peserta didik membutuhkan model *Creative Problem Solving* dan media konkret. Penelitian ini sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan media kreatif agar menarik peserta didik untuk memahami jaring-jaring kubus dan balok.

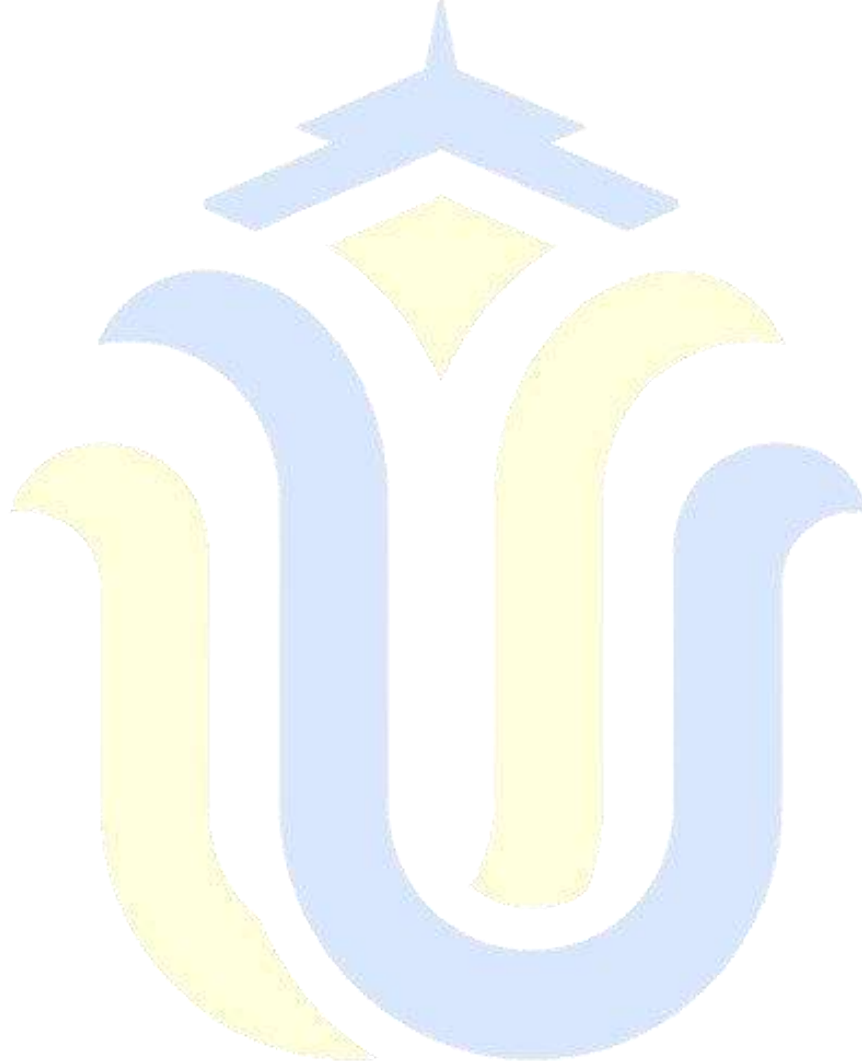
DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.5 Ruang Lingkup	9
1.6 Definisi Operasional	9
1.6.1 Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	9
1.6.2 Media Pembelajaran Konkret	10
1.6.3 Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV	10
1.6.4 Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 Deskripsi Konseptual.....	12
2.1.1 Model Pembelajaran	12

2.1.1.1	Model <i>Creative Problem Solving</i>	14
2.1.1.2	Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	15
2.1.1.3	Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	20
2.1.2	Media Pembelajaran	21
2.1.2.1	Pemilihan Media Pembelajaran	23
2.1.2.2	Definisi Media Pembelajaran Konkret	25
2.1.2.3	Manfaat Media Pembelajaran Konkret.....	26
2.1.2.4	Fungsi Media Pembelajaran Konkret	27
2.1.2.5	Kelebihan Media Pembelajaran Konkret.....	28
2.1.3	Kemampuan Berpikir Kreatif	30
2.1.3.1	Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif	30
2.1.3.2	Ciri-Ciri Berpikir Kreatif.....	33
2.1.3.3	Mengembangkan Kemampuan Kreatif.....	34
2.1.3.4	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	36
2.1.4	Muatan Pelajaran Matematika	38
2.1.4.1	Materi Jaring-jaring Kubus.....	39
2.1.4.2	Materi Jaring-Jaring Balok	42
2.2	Penelitian yang Relevan	45
2.3	Kerangka Berpikir	50
2.4	Hipotesis Tindakan	53
BAB III	METODE PENELITIAN	55
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	55
3.2	Rancangan Penelitian	55
3.3	Populasi dan Sampel.....	56
3.3.1	Populasi	56
3.3.2	Sampel	57
3.4	Variabel Penelitian	57
3.5	Pengumpulan Data.....	58
3.4.1	Wawancara	58
3.4.2	Observasi	58
3.4.3	Soal Tes	59

3.4.4	Dokumentasi.....	59
3.5	Instrumen Penelitian	59
3.5.1.	Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	60
3.5.2.	Validitas Instrumen	60
3.5.2.1	Validasi Isi	61
3.5.2.2	Validasi Konstruk	61
3.5.3.	Reliabilitas Instrumen.....	63
3.6	Teknik Analisis Data	63
3.7.1	Uji Normalitas	63
3.7.2	Uji Perbedaan Nilai Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kreatif Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving</i> Berbantuan Media Konkret.....	64
3.7.3	Uji Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving</i> Berbantuan Media Konkret.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Deskriptif dan Pembahasan Hasil Analisis Data	68
4.1.1	Deskriptif Data	68
4.2	Pengujian Hipotesis	71
4.2.1	Uji Normalitas	71
4.2.2	Uji <i>Paired Sampel T-Test</i>	72
4.2.3	Uji N-Gain	72
4.3	Pembahasan Hasil Analisis Data	73
4.3.1	Perbedaan Nilai Rata-rata Sebelum dan Sesudah Diterapkan Model <i>Creative Problem Solving</i> Melalui Media Konkret Terhadap Kemampuan Bepikir Kreatif.....	74
4.3.2	Peningkatan Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif.....	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		84
5.1	Simpulan.....	84
5.2	Saran	84
5.2.1	Bagi Peserta Didik	84
5.2.2	Bagi Guru	85
5.2.3	Bagi Sekolah.....	85
5.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	85

DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	94
PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI.....	222
KETERANGAN SELESAI BIMBINGAN SKRIPSI	223
PERNYATAAN.....	224
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	225



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-langkah Model Creative Problem Solving.....	18
Tabel 2. 2 Indikator Berpikir Kreatif Matematis	37
Tabel 2. 3 Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 3. 1 Hasil Reliabilitas Soal Pretest dan Posttest.....	63
Tabel 3. 2 Kriteria Skor N-Gain.....	67
Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran	67
Tabel 4. 1 Jumlah Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Kaliombo	68
Tabel 4. 2 Deskriptif Data Pretest.....	69
Tabel 4. 3 Deskripsi Nilai Posttest.....	70
Tabel 4. 4 Normalitas Pretest dan Posttest.....	71
Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Sample t-test.....	72
Tabel 4. 6 Hasil N-Gain Pretest dan Posttest menggunakan SPSS 26.....	73
Tabel 4. 7 Hasil Keterangan Uji N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Bangun Ruang Kubus	29
Gambar 2. 2 Media Bangun Ruang Balok	29
Gambar 2. 3 Media Jaring-Jaring Kubus dan Balok	30
Gambar 2. 4 Bangun Ruang Kubus.....	39
Gambar 2. 5 Jaring-Jaring Kubus Pola 1-4-1	40
Gambar 2. 6 Jaring-Jaring Kubus Pola 2-3-1	40
Gambar 2. 7 Jaring-Jaring Kubus Pola 2-2-2.....	41
Gambar 2. 8 Jaring-Jaring Kubus Pola 3-3	41
Gambar 2. 9 Bangun Ruang Balok	42
Gambar 2. 10 Jaring-Jaring Balok	43
Gambar 2. 11 Kerangka Berpikir	52
Gambar 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design.....	55
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Jaring-Jaring Kubus dan Balok	77
Gambar 4. 2 Peserta didik mengerjakan Posttest	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	95
Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik.....	97
Lampiran 3 Hasil Belajar Peserta Didik Tahun Lalu	98
Lampiran 4 Hasil Observasi.....	99
Lampiran 5 Kisi-Kisi dan Hasil Wawancara Pra Penelitan	102
Lampiran 6 Modul Ajar dan LKPD Kelas IV Pertemuan 1 dan 2	108
Lampiran 7 Modul Ajar dan LKPD Pertemuan 3 dan 4	120
Lampiran 8 Hasil Validasi Expert Judgement Modul Ajar.....	131
Lampiran 9 Hasil Validasi Expert Judgement Media Konkret	131
Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal Pretest Posttest	132
Lampiran 11 Soal Pretest dan Posttest Sebelum Validasi.....	135
Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest Sebelum Validasi	141
Lampiran 13 Hasil Validasi Pretest dan Posttests	147
Lampiran 14 Soal Pretest dan Posttest Sesudah Validasi	148
Lampiran 15 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest Sesudah Validasi.....	152
Lampiran 16 Surat Lembar Observasi	158
Lampiran 17 Lembar Validasi Expert Judgment Media.....	159
Lampiran 18 Lembar Validasi Expert Judgement Modul Ajar.....	163
Lampiran 19 Hasil Validasi Konstruk Soal Pretest dan Posttest	175
Lampiran 20 Nilai Skor Pretest dan Posttest	177
Lampiran 21 Nilai Skor Pretest dan Posttest	178
Lampiran 22 Rekapitulasi nilai data skor tiap soal Pretest	179
Lampiran 23 Rekapitulasi nilai data skor Posttest	181
Lampiran 24 Analisis Data Uji-t dan N-Gain Menggunakan SPSS 26 for windows	183
Lampiran 25 Lembar Kerja Pretest	184
Lampiran 26 Lembar Kerja Posttest	192
Lampiran 27 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 1	200
Lampiran 28 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 2	202
Lampiran 29 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 3	208
Lampiran 30 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 4	210
Lampiran 31 Hasil Kreativitas Peserta Didik.....	212
Lampiran 32 Dokumentasi Selama Penelitian	214
Lampiran 33 Permohonan Izin Penelitian.....	220
Lampiran 34 Letter of Acceptance.....	221