

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEAKTIFAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN DI MI AN-NUR**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Pada Program Sarjana Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon



Disusun oleh :

SITI NISRINAA NUR AZKA
NIM. 2008107007

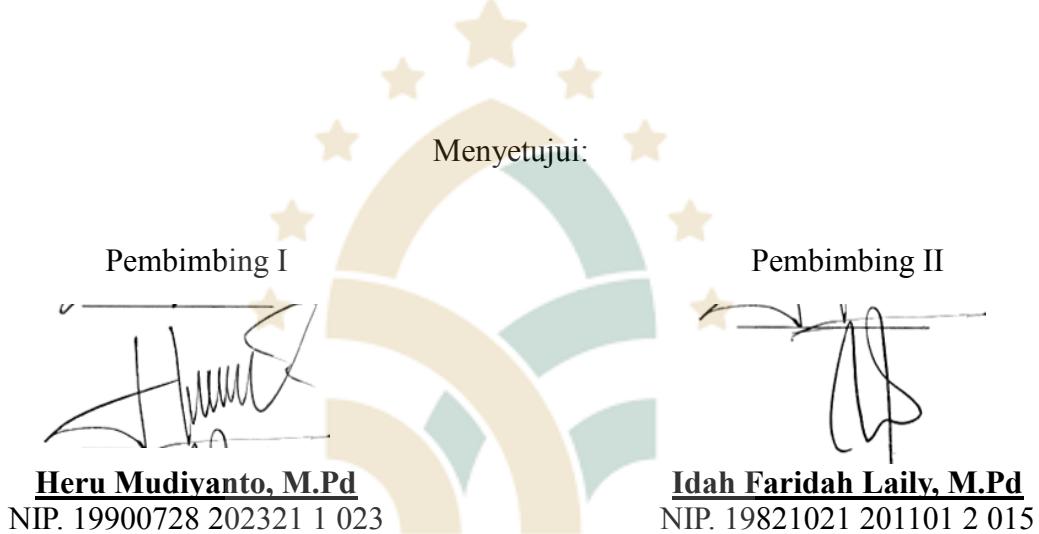
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI MI AN-NUR

Oleh:

SITI NISRINAA NUR AZKA
NIM. 2008107007



UINSSC
Mengetahui,

Ketua Jurusan PGMI



Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd
NIP. 19880730 201503 1 005

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI MI AN-NUR**" oleh **SITI NISRINAA NUR AZKA, NIM: 2008107007**, telah diujikan dalam sidang munaqosah UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon pada tanggal.

Skripsi telah diterima sebagai salah satu syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK) UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Tim Munaqosah

Ketua Jurusan

Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd
NIP. 19880730 201503 1 005

Sekretaris Jurusan

Idah Faridah Laily, M.Pd
NIP. 19821021 201101 2 015

Penguji I

Dwi Anita Alfiani, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19770310 200701 2 020

Penguji II

Syibli Maufur, M.Pd
NIP. 19740528 200801 1 011

Pembimbing I

Heru Mudiyanto, M.Pd
NIP. 19900728 202321 1 023

Pembimbing II

Idah Faridah Laily, M.Pd
NIP. 19821021 201101 2 015

Tanggal

18 Oktober 2024

16 Oktober 2024

15 Oktober 2024

15 Oktober 2024

16 Oktober 2024

Tanda Tangan



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



ABSTRAK

Siti Nisrina Nur Azka. 2008107007. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di MI An-Nur.

Model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model pembelajaran *CPS* merupakan segala cara yang dikerahkan oleh siswa dalam berpikir kreatif dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif. Penerapan model pembelajaran *CPS* dalam pembelajaran PKN diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Indikator keaktifan siswa yang digunakan sebagai aspek pengamatan ketika menerapkan model pembelajaran *CPS* pada pembelajaran PKn. Keaktifan siswa dalam pembelajaran berupa aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar meliputi pengetahuan, pemahaman, aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata Pelajaran PKn kelas IV di MI An-Nur. 2) Keaktifan siswa pada mata Pelajaran PKn di kelas kontrol. 3) Pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajara PKn kelas IV di MI An-Nur.

Creative Problem Solving adalah suatu model pembelajaran yang menekankan *Problem Solving* dan berpikir kreatif, melalui proses berpikir divergen dan konvergen. Keaktifan merupakan suatu kondisi dimana siswa ikut berpartisipasi secara aktif dalam suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen (experimental) dengan desain *Pretestpost-test One Group Design*. Adapun teknik pengumpulan data melalui lembar observasi dan lembar angket. Dimana populasi dalam penelitian ini sebanyak 74 siswa dengan sampel 31 siswa. Adapun teknik instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Sementara uji asumsi klasik yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan uji analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan uji regresi berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* memperoleh nilai rata-rata pretest adalah 75,41 kategori baik. Sedangkan nilai rata-rata posttest 87,63 kategori Sangat baik. Keaktifan siswa dalam mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* memperoleh hasil pretest mayoritas siswa aktif sebanyak 23 (74,2%), sedangkan hasil posttest mengalami peningkatan mayoritas siswa sangat aktif sebanyak 18 (58,1%). Hasil uji hipotesis didapatkan nilai t tabel yaitu $9,293 > 1,69913$ dan nilai signifikansi lebih kecil dari alpha yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan variabel model pembelajaran *creative problem solving* (X) terhadap variabel keaktifan siswa (Y).

Kata Kunci : Model Pembelajaran *CPS*, Keaktifan Siswa

ABSTRACT

Siti Nisrina Nur Azka. 2008107007. The Influence of Creative Problem Solving Learning Model on Student Activeness in Civics Subject at MI An-Nur.

The learning model that can activate students in the learning process is by using the Creative Problem Solving (CPS) learning model. The CPS learning model is all the ways deployed by students in creative thinking with the aim of solving a problem creatively. The application of the CPS learning model in Civics learning is expected to increase student activeness. Indicators of student activeness used as aspects of observation when applying the CPS learning model to Civics learning. Student activeness in learning in the form of activities carried out by students in learning include knowledge, understanding, other behavioral aspects and developing meaningful skills.

This study aims to determine: 1) The use of the Creative Problem Solving learning model in Civics subjects for grade IV at MI An-Nur. 2) Student activeness in Civics subjects in the control class. 3) Significant influence between Creative Problem Solving learning model on student activity in Civics subject of class IV at MI An-Nur.

Creative Problem Solving is a learning model that emphasizes Problem Solving and creative thinking, through divergent and convergent thinking processes. Activity is a condition where students actively participate in learning to achieve learning goals.

This type of research uses a quantitative experimental research method with a Pretestpost-test One Group Design design. The data collection technique is through observation sheets and questionnaires. Where the population in this study was 74 students with a sample of 31 students. The research instrument test technique used in this study is the validity test and reliability test. While the classical assumption test used is the normality test and the homogeneity test. While the data analysis test used is descriptive analysis and multiple regression test.

The results showed that the teacher's ability to manage learning through the Creative Problem Solving (CPS) learning model obtained an average pretest score of 75.41 in the good category. While the average posttest score was 87.63 in the Very Good category. Student activity in managing learning through the Creative Problem Solving (CPS) learning model obtained pretest results, the majority of students were active, as many as 23 (74.2%), while the posttest results increased, the majority of students were very active, as many as 18 (58.1%). The results of the hypothesis test obtained a t-table value of $9.293 > 1.69913$ and a significance value smaller than alpha, namely $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there is a significant influence of the creative problem solving learning model variable (X) on the student activity variable (Y).

Keywords: CPS Learning Model, Student Activity

NOTA DINAS

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini.

Nama : Siti Nisrinaa Nur Azka

NIM : 2008107007

Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di MI An-Nur**

Cirebon, Agustus 2024

Pembimbing I

Pembimbing II


Heru Mudivanto, M.Pd
NIP. 19900728 202321 1 023


Idah Faridah Laily, M.Pd
NIP. 19821021 201101 2 015

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrohmaanirrohiim

Dengan ini, saya :

Nama : Siti Nisrinaa Nur Azka
NIM : 2008107007
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di MI An-Nur”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Siti Nisrinaa Nur Azka

NIM. 2008107007

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	:	Siti Nisrinaa Nur Azka
NIM	:	2008107007
Tempat, Tanggal Lahir	:	Cirebon, 5 Desember 2001
Alamat	:	Lobunta Jl. Merkurius 3 B 8 nomor 6 Rt/Rw: 06/07 Kecamatan Mundu
Pendidikan Formal	:	1. MI Darul Hikmah Fulday Shool Lulus tahun 2014 2. MTs Darul Hikam Lulus tahun 2017 3. MAN 3 Cirebon Lulus tahun 2020
Pengalaman Organisasi	:	

Penulis menempuh program pendidikan Strata Satu (S-1) di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon dan mengambil judul skripsi “**Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di MI An-Nur**” dibawah bimbingan Heru Mudiyanto, M.Pd dan Idah Faridah Laily, M.Pd.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kemudahan yang telah Allah SWT berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI MI AN-NUR”** dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir dalam rangka menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang telah membantu dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan masukan serta bimbingan dan arahan selama proses penyusunan skripsi, terutama kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag, selaku Kepala IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Ahmad Arifuddin, M.Pd, selaku Kepala Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Heru Mudiyanto, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
4. Ida Faridah Laily, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Kepada orang tua dan keluarga yang telah banyak memberikan dukungan moril dan moral.
6. Para dosen yang telah memberikan dan membagikan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
7. Kepada para teman sahabat yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki skripsi.

Dengan segala kerendahan hati diharapan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya dalam menjalankan profesinya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Cirebon, Juni 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
NOTA DINAS	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Sistematika Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kerangka Teori.....	8
1. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	8
2. Keaktifan Siswa.....	18
B. Penelitian Terdahulu.....	21
C. Kerangka Berpikir	23

D. Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Desain Penelitian	25
B. Prosedur Penelitian	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
D. Populasi dan Sampel	27
E. Variabel Operasional.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	28
G. Instrumen Penelitian	30
H. Uji Instrumen	30
I. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Uji Penelitian	39
B. Pembahasan Penelitian.....	59
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	<i>Desain Matching Pretset-Postest Control Group Design</i>	26
Tabel 3. 2	Lembar Observasi Indikator Keaktifan Siswa	29
Tabel 3. 3	Hasil Uji Validitas Model Pembelajaran	32
Tabel 3. 4	Hasil Uji Validitas Variabel Keaktifan Siswa (Y)	33
Tabel 3. 5	Hasil Uji Reliabilitas Model Pembelajaran dan Keaktifan Siswa.....	34
Tabel 4. 1	Hasil Observasi (Pretest) Aktivitas Guru Mengajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	39
Tabel 4. 2	Hasil Observasi (Posttest) Aktivitas Guru Mengajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS).....	41
Tabel 4. 3	Saya memperhatikan penjelasan guru atau teman	44
Tabel 4. 4	Saya membaca buku materi pelajaran Pkn saat mengikuti proses belajar mengajar	44
Tabel 4. 5	Saya aktif berdiskusi dengan guru dan teman secara individu, jika belum selesai	44
Tabel 4. 6	Saya mencatat/menulis pelajaran yang disampaikan oleh guru.....	45
Tabel 4. 7	Saya menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan menyampaikan pendapat.....	45
Tabel 4. 8	Saya menyampaikan pendapat apabila guru mengajukan pertanyaan selama pembelajaran Pkn berlangsung.....	45
Tabel 4. 9	Saya mengerjakan tugas atau soal secara kelompok maupun individu ikut terlibat dalam memecahkan permasalahan Pkn yang dibahas dalam kelompok maupun individu	46
Tabel 4. 10	Saya berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah	46
Tabel 4. 11	Saya membuat kesimpulan: ikut terlibat dalam mengambil kesimpulan saat diskusi kelompok, dan ikut terlibat dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.....	46
Tabel 4. 12	Saya bercanda saat guru menjelaskan	47

Tabel 4. 13	Saya bermain saat yang lain membaca buku	47
Tabel 4. 14	Saya hanya diam saja dan tidak bertanya kepada guru dan teman secara individu jika belum ada / belum selesai	47
Tabel 4. 15	Saya bermain saat mencatat/menulis pelajaran yang disampaikan oleh guru	48
Tabel 4. 16	Saya hanya diam tidak menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan menyampaikan pendapat.....	48
Tabel 4. 17	Saya hanya bermain ketika menyampaikan pendapat apabila guru mengajukan pertanyaan selama pembelajaran Pkn berlangsung	48
Tabel 4. 18	Saya bermain saat yang lain mengerjakan tugas atau soal secara kelompok maupun individu ikut terlibat dalam memecahkan permasalahan Pkn yang dibahas dalam kelompok maupun individu	49
Tabel 4. 19	Saya bercanda dalam mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah	49
Tabel 4. 20	Saya tidak membuat kesimpulan : ikut terlibat dalam mengambil kesimpulan saat diskusi kelompok, dan ikut terlibat dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.....	49
Tabel 4. 21	Saya memperhatikan penjelasan guru atau teman	50
Tabel 4. 22	Saya membaca buku materi pelajaran Pkn saat mengikuti proses belajar mengajar	50
Tabel 4. 23	Saya aktif berdiskusi dengan guru dan teman secara individu, jika belum selesai	51
Tabel 4. 24	Saya mencatat/menulis pelajaran yang disampaikan oleh guru.....	51
Tabel 4. 25	Saya menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan menyampaikan pendapat.....	51
Tabel 4. 26	Saya menyampaikan pendapat apabila guru mengajukan pertanyaan selama pembelajaran Pkn berlangsung.....	52
Tabel 4. 27	Saya mengerjakan tugas atau soal secara kelompok maupun individu ikut terlibat dalam memecahkan permasalahan Pkn yang dibahas dalam kelompok maupun individu	52
Tabel 4. 28	Saya berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah	52

Tabel 4. 29 Saya membuat kesimpulan: ikut terlibat dalam mengambil kesimpulan saat diskusi kelompok, dan ikut terlibat dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.....	53
Tabel 4. 30 Saya bercanda saat guru menjelaskan	53
Tabel 4. 31 Saya bermain saat yang lain membaca buku.....	53
Tabel 4. 32 Saya hanya diam saja dan tidak bertanya kepada guru dan teman secara individu jika belum ada / belum selesai	54
Tabel 4. 33 Saya bermain saat mencatat/menulis pelajaran yang disampaikan oleh guru	54
Tabel 4. 34 Saya hanya diam tidak menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan menyampaikan pendapat.....	54
Tabel 4. 35 Saya hanya bermain ketika menyampaikan pendapat apabila guru mengajukan pertanyaan selama pembelajaran Pkn berlangsung	55
Tabel 4. 36 Saya bermain saat yang lain mengerjakan tugas atau soal secara kelompok maupun individu ikut terlibat dalam memecahkan permasalahan Pkn yang dibahas dalam kelompok maupun individu	55
Tabel 4. 37 Saya bercanda dalam mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah	55
Tabel 4. 38 Saya tidak membuat kesimpulan : ikut terlibat dalam mengambil kesimpulan saat diskusi kelompok, dan ikut terlibat dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.....	56
Tabel 4. 39 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov Smirnov Test.....	57
Tabel 4. 40 Hasil Uji T (Parsial).....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Angket Keaktifan Siswa	70
Lampiran 2.	Lembar Observasi Penggunaan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	72
Lampiran 3.	Surat Permohonan Tempat Penelitian Skripsi.....	74
Lampiran 4.	Surat Persetujuan Tempat Penelitian.....	75
Lampiran 5.	Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	76
Lampiran 6.	Dokumentasi Penelitian	77
Lampiran 7.	Hasil Perhitungan dengan SPSS	83

