

*Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBASIS *PUZZLE MAKER* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV

Asita Salsabila<sup>1</sup>, Yusra Nasutian<sup>2</sup>, Irsan<sup>3</sup>, Apiek Gandamana<sup>4</sup>, Winara<sup>5</sup>,  
Husna P. Tambunan<sup>6</sup>

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel : [asittasalsabila223@gmail.com](mailto:asittasalsabila223@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to determine whether or not there is an effect of the Creative Problem Solving learning model based on Puzzle Maker on the learning outcomes of IPAS fourth grade students of SD IT Al-Fatih. This research is a quantitative study using experimental methods with the type of Pre-Experimental Design with One Group Pretest-Posttest Design design. With the population being all fourth grade students of SD IT Al-Fatih in the 2023/2024 academic year, totaling 46 students. The sample used in this study was class IV Abdullah Bin Mas'ud with 24 students. Data collection was carried out using test techniques, interviews, observation and documentation. In the test technique in the form of multiple choice questions that have first been tested and analyzed by validity and reliability tests. Data analysis techniques in the form of learning outcomes test and hypothesis testing with Wilcoxon test. The results of the research in this study indicate that there is a significant effect on the application of the Puzzle Maker-based Creative Problem Solving learning model on the learning outcomes of IPAS Class IV students at SD IT Al-Fatih, seen from the results of the analysis and discussion of the research data obtained the results of hypothesis testing using the Wilcoxon test with a significance of 0,00 ( $p < 0.05$ ), namely the value of  $0.00 < 0.05$ , then the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, which means that there is an effect of the Creative Problem Solving Learning Model based on Puzzle Maker on the learning outcomes of IPAS fourth grade students at SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah T. A 2023/2024.*

**Keywords:** *Creative Problem Solving Learning Model, Puzzle Maker, and Learning Outcomes .*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbasis *Puzzle Maker* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD IT Al-Fatih. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan jenis *Pre-Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Dengan populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SD IT Al-Fatih Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 46 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV Abdullah Bin Mas'ud dengan jumlah 24 siswa. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada teknik tes berupa soal pilihan berganda yang terlebih dahulu sudah di uji dan dianalisis dengan uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data berupa uji hasil belajar dan uji hipotesis dengan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbasis *Puzzle Maker* terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD IT Al-Fatih, dilihat dari hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* dengan signifikansi

0,00 ( $p < 0,05$ ) yaitu nilai  $0,00 < 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Puzzle Maker* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah T.A 2023/2024.

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran Creative Problem Solving, Puzzle Maker, dan Hasil belajar.*

Copyright (c) 2024 Asita Salsabila<sup>1</sup>, Yusra Nasution<sup>2</sup>, Irsan<sup>3</sup>,  
Apiek Gandamana<sup>4</sup>, Winara<sup>5</sup>, Husna P. Tambunan<sup>6</sup>

---

✉ Corresponding author :

Email : [asittasalsabila223@gmail.com](mailto:asittasalsabila223@gmail.com)

HP : 085260464159

Received 22 Juni 2024, Accepted 25 Agustus 2024, Published 31 Agustus 2024

## PENDAHULUAN

Pada pelaksanaan pendidikan tentunya tidak terlepas dari salah satu komponen utamanya yaitu kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan, dimana kurikulum digunakan sebagai petunjuk yang menjadi pedoman bagi pelaksanaan pendidikan dalam menentukan arah dan tujuan pendidikan yang didalamnya memuat berbagai program pendidikan yang direncanakan, dikembangkan dan dilaksanakan untuk sekolah, guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, sehingga tanpa adanya kurikulum proses pendidikan tentunya tidak akan berjalan dengan baik (Ismawawati, 2015, h. 5).

Seiring dengan berjalannya waktu, kurikulum di Indonesia terus berganti nama hingga akhirnya saat ini dikenal dengan nama “Kurikulum merdeka”. Kurikulum merdeka belajar ialah suatu kurikulum yang disusun sebagai salah satu usana pemerintah untuk selalu mengupayakan perbaikan dan pembaharuan dalam sistem pendidikan di Indonesia agar pendidikan Indonesia lebih baik dan lebih maju serta sebagai bentuk jawaban dari tantangan dan problematika dalam pendidikan di Indonesia, dengan berfokus pada pengembangan keterampilan abad 21. Perubahan kurikulum ini tentunya berdampak pada pelaksanaan pendidikan di Indonesia terkhususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Pada muatan pendidikan sekolah dasar terdapat beberapa perubahan yang ditetapkan dalam Kurikulum merdeka, salah satunya ialah pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi sebuah kesatuan mata pelajaran yang disebut dengan “IPAS” (ilmu pengetahuan alam dan sosial). Hal ini

didasari atas kesadaran bahwa ketika mempelajari lingkungan sekitarnya, siswa akan dihadapkan pada dua fenomena sekaligus yaitu pada cakupan fenomenan alam dan fenomenan sosial yang dapat dilihat sebagai sebuah fenomena yang saling terintegrasi, selain itu, integrasi IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka juga bermaksud untuk mengembangkan pendidikan kearah yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Kedua mata pelajaran itu diintegrasikan antar satu sama lainsupaya siswa mampu memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021, h. 7).

Dalam proses pembelajaran, terkhususnya pada pembelajaran IPAS, model pembelajaran yang diterapkan sangat penting untuk dapat mendukung siswa terlibat aktif dan kreatif. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa mesti dapat memberikan dampak yang positif dan baik bagi siswa untuk dapat mengasah kreativitas, minat dan kemampuan berfikir siswa. Sehingga model pembelajaran harus disusun dan diterapkan dengan sangat baik untuk dapat memudahkan siswa mencapai tujuan dalam proses pembelajaran secara maksimal. Hal ini dapat dilakukan, apabila proses pengajaran di sekolah tidak hanya diarahkan pada proses pembelajaran secara monoton dan berfokus pada pemberian tugas saja, melainkan harus dapat ditingkatkan pada tahap penguatan kemampuan berfikir dan kemampuan penyelesaian masalah bagi siswa tentunya dengan proses pengajaran secara aktif dan menyenangkan.

Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan dibawakan, diharapkan

dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar ialah hasil dari sebuah interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar bisa diukur melalui tes maupun non tes dengan maksud untuk mengukur tingkat kemampuan siswa. (Dimiyati dan Mudjino, 2003, h. 3-4). Hasil belajar yang baik bisa dicapai dengan melakukan aktivitas belajar yang maksimal salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai bagi siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Sugihartono dkk., 2007, h. 76-77), yaitu (1) faktor internal yaitu suatu faktor yang ada dalam diri pelajar itu sendiri, seperti faktor jasmaniah dan faktor psikologi misalkan kurangnya minat dalam belajar, (2) faktor eksternal yaitu sebuah faktor yang ada di luar diri seorang pelajar, seperti faktor keluarga, faktor sekolah, dan lain-lain, sehingga faktor-faktor tersebut perlu mendapat perhatian lebih agar hasil belajar yang telah ditentukan dapat dicapai.

Pada tanggal 02 Februari 2024 berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV Abdullah Bin Mas'ud I SD IT Al-Fatih, terdapat beberapa temuan terkait masalah dalam proses pembelajaran seperti, guru yang relative sering memilih model pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat kepada guru sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif yang menyebabkan siswa cenderung bosan dan kurang focus, selain itu dengan pembelajaran yang berpusat pada guru akan menyebabkan siswa kurang dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan menyelesaikan masalah, guru yang masih bingung dan memerlukan waktu untuk memahami karakteristik kurikulum serta penerapan model pembelajaran didalamnya

mengingat sekolah baru mengalami peralihan kurikulum dari kurikulum 2013, menjadi kurikulum merdeka, serta pemikiran guru yang berfikir bahwa untuk membuat media pembelajaran terkhusus media digital akan menghabiskan banyak waktu dan kurang memanfaatkan media digital sebagai sarana yang membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut, dapat ditandai bahwa hasil belajar siswa di kelas IV Abdullah Bin Mas'ud belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah. Hal ini terbukti berdasarkan hasil data nilai Sumatif Tengah Semester (STS) siswa tahun ajaran 2023/2024 semester 1 yang disajikan pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Nilai (STS) Kelas IV Abdullah Bin Mas'ud T.A 2023/2024**

Kelas	Nilai KKTP = Interval Nilai (66-85%)	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
IV Abdullah Bin Mas'ud	≥66-85%	Tuntas	10 siswa	41,67%
	≤66-85%	Tidak Tuntas	14 siswa	58,33%
<b>Jumlah</b>			24 siswa	100%

(Sumber : Guru kelas IV SD IT AL-Fatih)

Berdasarkan tabel 1.1 diuraikan bahwa dari data tersebut diketahui bahwa hasil muatan IPAS kelas IV Abdullah Bin Mas'ud pada saat pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS), sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah diterapkan oleh sekolah yaitu pada interval nilai 66-85%. Dengan kata lain lebih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKTP 66-85%, dibandingkan dengan siswa yang interval nilainya diatas KKTP 66-85%. Berdasarkan tabel berikut maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV Abdullah Bin

Mas'ud di SD IT Al-Fatih tahun ajaran 2023/2024 masih cukup rendah.

Berdasarkan hasil penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah T.A 2023/2024”** yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sehingga sasaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ialah sebuah langkah ataupun cara dalam mencari, merumuskan, menggali data, menganalisis, membahas dan menyimpulkan masalah dalam penelitian yang bersifat praktis dan aplikatif (Musfiqon, 2012, h. 14). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbasis *puzzle maker* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah.

Desain penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan menerapkan salah satu bentuk desainnya yaitu *one group pre-test post-test design*. Desain ini merupakan desain yang hanya melibatkan satu kelompok saja dan tidak ada kelompok pembanding atau kontrol, dimana kelompok eksperimen tidak dipilih secara random (Rukamaningsih, Adnan G., Latief, M.A :2020) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* terhadap hasil belajar IPAS siswa

kelas IV.

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV di SD IT Al-Fatih T.A 2023/2024. populasi terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV Abdullah Bin Mas'ud dan kelas IV Zaid Bin Tsabit dengan total 46 siswa. Adapun sampel yang digunakan ialah siswa kelas IV Abdullah Bin Mas'ud sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 siswa pengumpulan data yang digunakan ialah dengan menggunakan tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada tes, soal yang digunakan ialah soal berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yang terlebih dahulu sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis hasil belajar siswa dengan uji *N-Gain* untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang berupa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* serta pengujian hipotesis dengan uji *statistic nonparametric* menggunakan uji *Wilcoxon*.

Pelaksanaan penelitian pada kelompok eksperimen yaitu, pertama-tama dilakukan pengukuran berupa *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal siswa, lalu kelompok tersebut diberi perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya, yaitu *post-test* untuk melihat hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa penyajian materi menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker*. Dalam penelitian ini tes yang diberikan berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dengan 4 pilihan jawaban.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan penelitian ini kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV Abdullah Bin Mas'ud di SD IT Al-Fatih. Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan topik "Bentang alam dan hubungannya dengan profesi" dimana dalam penelitian ini menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* sebagai bentuk perlakuannya.

*Creative Problem Solving* ialah suatu model pembelajaran yang bersifat operasional yang bisa digunakan untuk membantu memecahkan masalah dengan memanfaatkan berbagai ide yang bersifat baru serta dengan ikut mempertimbangkan beberapa pendekatan yang berbeda untuk memberikan solusi terhadap masalah yang ada. Dengan demikian CPS dapat dipilih menjadi salah satu model pembelajaran di kelas yang dapat memberikan fasilitas bagi siswa untuk dapat ikut terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah, pencarian solusi dan dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir (Apino dan Heri, 2017, h. 6).

*Crossword puzzle* atau teka-teki silang merupakan sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang dibuat dalam bentuk persegi panjang, tujuannya untuk menulis huruf disetiap kotak yang berbentuk persegi, kata – kata yang ditulis merupakan jawaban dari petunjuk yang berisi pertanyaan. Pembelajaran dengan memanfaatkan teka-teki silang ini akan menciptakan proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa, sehingga akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena proses pembelajaran dilakukan dengan bermain, siswa dapat

belajar berinteraksi dan bekerja sama, mengasah daya pikir serta dapat menggali potensi yang ada dalam diri siswa. (Fatmayani, 2013, h. 3).

Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran IPAS dan dapat membantu siswa dalam mengolah informasi, terutama dalam kegiatan pengulangan dan pembiasaan. Dalam penerapannya, siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cara melengkapi susunan teka-teki silang. *Puzzle maker* mampu melibatkan siswa untuk aktif berfikir dalam pembelajaran, mengkonstruksi pengetahuan sendiri, merangsang siswa untuk tidak bosan dan tetap fokus pada pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih bermakna diingat (Syahputri, 2024, h. 3).

Selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran setelah diberikan *pre-test* untuk melihat kondisi awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* yang meliputi kegiatan pembagian modul ajar sebagai bahan bacaan, membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 6 siswa di setiap kelompok, penyampaian materi melalui tampilan video, melakukan tanya jawab, membagikan lembar kerja untuk mengetahui pemahaman siswa yang berupa teka-teki silang dan *puzzle* berbentuk gambar pada setiap kelompok, mencari dan mengumpulkan informasi secara aktif dengan bahan bacaan yang telah diberikan dengan bekerja sama dan berdiskusi di setiap kelompok untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan jawaban yang sesuai dalam teka-teki silang, menyusun keping-keping *puzzle* menjadi gambar yang

utuh, mengarahkan siswa untuk memilih gambar profesi yang sesuai dengan gambar *puzzle* yang dipilih kemudian menyusun gambar profesi dengan cara yang kreatif, setelah pengerjaan selesai, setiap perwakilan kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya dengan membawa gambar *puzzle* yang telah disusun ke depan kelas.

Setelah setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dari materi yang telah diberikan oleh guru, kemudian guru memberikan tambahan dan melengkapi penjelasan yang telah dijabarkan oleh setiap perwakilan kelompok, melakukan tanya jawab terhadap materi yang belum diketahui dan menyampaikan kesimpulan, setelah itu peneliti melanjutkan dengan pemberian *post-test*.

Adapun hasil penelitian setelah dilaksanakannya *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

**Tabel 2. Nilai Rata-Rata Siswa Pretest dan Posttest**

Data	Pretest	Posttest
Rata-rata	50,41	81,04

Yang dimana dari hasil perhitungan yang diperoleh untuk nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV Abdullah Bin Mas'ud sebelum diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* adalah 50,41 % , sedangkan pada nilai *posttest* setelah diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran CPS berbasis *puzzle maker* ialah 81,04%. Hal ini dapat dilihat pada hasil *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 3. Data Nilai Pretest**

kelas	Nilai KKTP(66-85%)	Keterangan	Jumlah Siswa
IV Abdullah Bin Mas'ud	>66-85%	tuntas	7 siswa
	<66-85%	Tidak tuntas	17 siswa
	Jumlah		25 siswa
	Rata-rata		50,41

Berdasarkan data yang diperoleh diatas dapat dilihat pada tabel 3 bahwa hasil belajar siswa pada uji *pre-test* dengan menggunakan 30 instrumen tes berbentuk pilihan ganda dikategorikan rendah karena dari 24 siswa masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan, hal ini terlihat dari perolehan data yang menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 7 siswa, sedangkan yang belum tuntas adalah 17 siswa dengan nilai rata-rata siswa adalah 54,4.

Sedangkan pengkategorian tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diperoleh siswa setelah dilakukan *posttest*, dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4. Data Nilai Posttest**

kelas	Nilai KKTP(66-85%)	Keterangan	Jumlah Siswa
IV Abdullah Bin Mas'ud	>66-85%	tuntas	7 siswa
	<66-85%	Tidak tuntas	17 siswa
	Jumlah		25 siswa
	Rata-rata		50,41

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada uji *posttest* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan tinggi karena dari 24 siswa yang diberikan *posttest* banyak siswa yang sudah mendapatkan ketuntasan, hal ini terlihat dari perolehan data yang menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa, sedangkan yang tidak tuntas hanya 5 siswa dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 81,04.

Adapun untuk mengetahui perbandingan seberapa besar peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* menggunakan uji *N-gain* diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji N-Gain**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Perse n	24	41.67	100.00	65.5577	14.86680
Ngain_Score	24	.42	1.00	.6556	.14867
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan bantuan SPSS 23 diperoleh nilai  $g$  yaitu 65,5577. Nilai tersebut berada pada kategori “Sedang”. sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* pada materi “Bentang alam dan hubungannya dengan profesi” dapat berpengaruh dan efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV Abdullah Bin Mas’ud.

Kemudian untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini penulis menggunakan uji *Wilcoxon. Wilcoxon Signed Rank Test* adalah uji nonparametris untuk mengukur signifikansi perbedaan antara 2 kelompok data berpasangan tetapi berdistribusi tidak normal, sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis**

	<b>Posstest - Pretest</b>
Z	-4.301 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan perhitungan dengan SPSS 23 tersebut, dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig adalah 0,00 hal ini berarti  $t_{hitung} <$  dari nilai Asymp. Sig 0,05. maka dalam hal ini  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Puzzle Maker* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV di SD IT

Al-Fatih Bandar Khalipah”.

## SIMPULAN

Berdasarkan tinjauan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Puzzle Maker* diperoleh hasil belajar siswa dengan jumlah 19 siswa dalam kategori tuntas dan sudah mencapai nilai KKTP yang telah ditetapkan, serta 5 siswa yang belum tuntas dan belum mencapai nilai KKTP yang telah ditetapkan, dan rata-rata nilai belajar siswa adalah 81,04.
2. Berdasarkan data hasil perhitungan uji N-gain yang bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan diperoleh nilai  $g$  yaitu 65,5577. Nilai tersebut berada pada kategori “Sedang”. Sehingga dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* pada materi “Bentang alam dan hubungannya dengan profesi” dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV Abdullah Bin Mas’ud.
3. Berdasarkan Uji hipotesis dengan rumus uji *Wilcoxon* dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig* adalah 0,00 hal ini berarti  $t_{hitung} <$  dari nilai *Asymp. Sig* 0,05. maka dalam hal ini  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis

*Puzzle Maker* terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas IV di SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah T.A 2023/2024.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Apino,E. dan Heri R. 2017. *Model Creative Problem Solving Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ismawati, Esti. 2015. *Telaah Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Kemendikbudristek, 2022, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*
- Rukmaningsih, Gunawan Adnan dan M.Adnan Latief. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas)*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D* . Bandung: Alfabeta.
- Syahputri, AC., Lubis, W., Simbolon, N., Rozi, F., Sembiring, MM. (2024) *Pengaruh Media Pembelajaran Croosword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8 (1)*.