



PENGARUH PENGGUNAAN MODEL CPS (*CREATIVE PROBLEM SOLVING*) MELALUI MEDIA GAMSER (GAMBAR SERI) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V

Faisal Ardyanto Nugroho , Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Sesaria Prima Yudhaningtyas, Universitas PGRI Madiun

 faisal_2102101017@mhs.unipma.com

Abstract: This study is a quantitative study that aims to determine whether or not there is an effect of using the CPS (Creative Problem Solving) model through Gamser media (Picture Series) on the results of learning science in grade V Jiwan 01 students in Madiun Regency. The subjects in this study were grade V students of SDN Jiwan 01 and grade V students of SDN Teguhan 02 Madiun Regency, each totaling 20 students. The determination of the sample in this study used simple random sampling. The data collection technique used a test. In analyzing the data, a statistical method was used with the t-test formula. The Creative-Problem Solving learning model is a variation of learning with problem solving through systematic techniques that require students to be able to solve problems creatively. Data collection was carried out by testing. The test data used were the results of the post-test to determine the effect of using the CPS (Creative Problem Solving) model through Gamser media (Picture Series) on the results of learning science in grade V students of SDN Jiwan 01 Madiun Regency. Data analysis in this study used the t-test formula. Through the t-test analysis, the results obtained were $t_{obt} = 3.587$ and value $t_{table} = 1.685$, so it can be concluded that there is an influence of the use of the CPS (Creative Problem Solving) model through the Gamser media (Picture Series) on the science learning outcomes of class V students at SDN Jiwan 01.

Keywords: Social Studies Learning Outcomes, CPS (Creative Problem Solving) Learning Method, Series of Picture Media

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model CPS (*Creative Problem Solving*) melalui media Gamser (Gambar Seri) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V Jiwan 01 Kabupaten Madiun. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jiwan 01 dan siswa kelas V SDN Teguhan 02 Kabupaten Madiun yang masing-masing berjumlah 20 siswa. Penentuan sampel di dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Dalam menganalisis data digunakan metode statistik dengan rumus Uji-t. Model pembelajaran *Creative-Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis yang menuntut siswa agar mampu memecahkan masalah secara kreatif. Pengambilan data dilakukan dengan tes. Data tes yang digunakan merupakan hasil post test untuk mengetahui pengaruh penggunaan model CPS (*Creative Problem Solving*) melalui media Gamser (Gambar seri) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Jiwan 01 Kabupaten Madiun. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus Uji-t. Melalui analisis Uji-t diperoleh hasil yaitu $t_{obt} = 3,587$ dan nilai $t_{table} = 1,685$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan model CPS (*Creative Problem Solving*) melalui media Gamser (Gambar Seri) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Jiwan 01.

Kata kunci: Hasil Belajar IPS, Metode Pembelajaran CPS (Creative Problem Solving), Gambar Seri



PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan landasan penting dalam sistem pendidikan nasional karena mengatur tujuan, isi, dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum terbaru mengarahkan proses pembelajaran yang lebih bermakna, kolaboratif, dan berbasis pada pemecahan masalah. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam jenjang sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi dari elemen IPA dan IPS. Tujuan utama IPAS adalah membentuk peserta didik yang mampu memahami dan mengelola lingkungan alam serta sosial secara terpadu, tidak hanya dari segi pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan (Viqri dkk., 2024).

Namun, implementasi IPAS di lapangan belum optimal. Banyak guru masih menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan menghafal materi, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Padahal, guru memiliki peran sentral dalam merancang pembelajaran yang menarik, serta dalam memilih metode dan media yang tepat guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Hasil observasi yang dilakukan pada 16 April 2025 di kelas V SDN Jiwan 01 Kabupaten Madiun menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum berlangsung efektif. Guru belum memanfaatkan pendekatan atau media yang kontekstual. Selain itu, hasil wawancara mengungkapkan bahwa banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), khususnya pada materi Bab 8 “Bumiku Sayang Bumiku Malang” Topik C “Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan”. Proses belajar masih monoton, terbatas pada membaca dan mencatat, tanpa interaksi yang membangkitkan minat atau kreativitas siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model *Creative Problem Solving* (CPS), yaitu pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis dan kreatif, dengan guru sebagai fasilitator Rosalin (2008). CPS tidak hanya membantu siswa menemukan solusi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir secara kritis dan logis (Muti'ah dkk., 2019).

Penerapan model CPS dapat diperkuat dengan penggunaan media visual seperti gambar seri (Gamser), yang menyajikan informasi secara urut dan konkret, sehingga mempermudah siswa memahami konsep yang abstrak. Andi dkk. (2023), menekankan bahwa ketika siswa dihadapkan pada masalah nyata, mereka tidak hanya belajar menyelesaikan masalah, tetapi juga memperoleh pemahaman baru selama proses tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model CPS melalui media gambar seri terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Jiwan 01 Kabupaten Madiun.

CPS (Creative Problem Solving)

Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan pendekatan pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang dilakukan secara kreatif dan sistematis. CPS dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis dalam menghasilkan solusi melalui proses yang terstruktur, mulai dari identifikasi masalah, eksplorasi ide, hingga implementasi solusi Rosalin (2008). Menurut Syarifa (2018), berpikir kreatif adalah proses yang memungkinkan individu menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak konvensional melalui integrasi berbagai informasi secara mendalam. Langkah-langkah dalam model CPS mencakup objective finding, fact finding, problem finding, idea finding, solution finding, dan acceptance finding Avianty dkk. (2024). Pendekatan ini memberi ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan ide-ide inovatif yang relevan dengan materi pelajaran.

Media Gamser (Gambar Seri)

Media gambar seri adalah media visual yang menyajikan rangkaian gambar secara berurutan untuk menggambarkan proses, cerita, atau konsep tertentu. Media ini efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menerjemahkan gagasan abstrak ke dalam bentuk konkret dan mempermudah pemahaman siswa hal tersebut dikemukakan oleh Ummu (2018). Dalam konteks pembelajaran IPAS, media gambar seri mendukung kemampuan siswa untuk menghubungkan informasi secara logis dan sistematis. Gambar seri juga meningkatkan minat belajar karena visualisasi yang menarik dan mendorong imajinasi siswa dalam memahami alur materi.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran. Menurut Salaman (2015), hasil belajar ditandai dengan terbentuknya konsep yang memungkinkan siswa mengelompokkan dan mengaplikasikan informasi secara efektif. Yasmin dkk. (2023), mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan fisik). Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur dari kemampuan siswa memahami dan menerapkan konsep-konsep IPAS setelah mengikuti pembelajaran dengan model CPS melalui media gambar seri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* (CPS) melalui media gambar seri terhadap hasil belajar IPAS siswa. Desain yang digunakan adalah *posttest-only control group design*, dengan dua kelompok yang dipilih secara acak. Kelompok eksperimen (siswa kelas V SDN Jiwan 01) diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan model CPS melalui media gambar seri, sedangkan kelompok kontrol (siswa kelas V SDN Tanjungrejo 02) menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Penelitian dilaksanakan pada April–Juli 2025 di Kabupaten Madiun.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Jiwan 01 dan SDN Tanjungrejo 02. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa, terdiri dari 20 siswa untuk masing-masing sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal, yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Soal disusun berdasarkan taksonomi Anderson yang mencakup aspek mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3).

Instrumen penelitian berupa tes objektif digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa pada materi “Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan”. Instrumen telah diuji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment, reliabilitas menggunakan rumus KR-20, serta uji daya beda dan taraf kesukaran menggunakan rumus Arikunto. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif (mean, median, modus, varians, dan standar deviasi) serta uji prasyarat berupa uji normalitas Liliefors dan uji homogenitas dengan uji F. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dua pihak (*independent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) melalui media Gamser (Gambar seri) terhadap hasil belajar IPAS

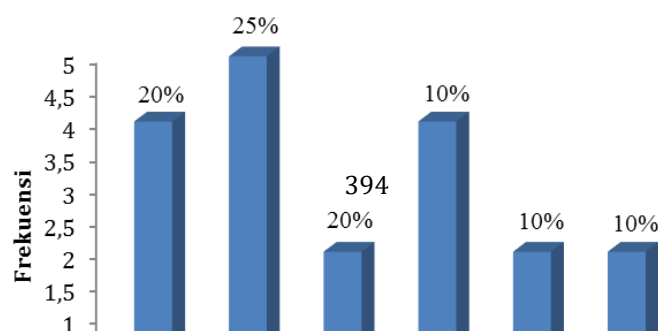
siswa kelas V SDN Jiwan 01. Data diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 20 siswa.

Jumlah item soal uji coba instrumen tes hasil belajar IPS adalah 30 soal yang terdiri dari soal pilihan ganda. Instrumen soal diujikan kepada 24 siswa di SDN Tambakmas 01 untuk mengetahui kelayakan instrumen soal tersebut. Setelah dianalisis uji validitas dengan hasil perhitungan validitas bahwa 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Uji reliabilitas diperoleh 20 soal tes valid dengan nilai $r_{hitung} = 0,894 > r_{tabel} = 0,404$ dengan taraf signifikan 5% sehingga hasil perhitungan uji dinyatakan reliabel. Daya beda dari 30 soal diperoleh hasil dengan kategori soal jelek sebanyak 6 soal, cukup sebanyak 7 soal, baik sebanyak 15 soal dan sangat baik 2 soal.

Kemudian taraf kesukaran dari 30 soal diperoleh hasil dengan kategori soal mudah sebanyak 12, kategori soal sedang sebanyak 16 dan kategori soal mudah sebanyak 2. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa dari 30 soal pilihan ganda setelah diujikan terdapat 20 soal yang memenuhi uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan taraf kesukaran. Peneliti memutuskan untuk mengambil 20 soal tersebut yang memenuhi syarat uji kelayakan soal instrumen.

Kumpulan hasil penelitian yang memberi pandangan umum terhadap data yang telah dikumpulkan oleh peneliti sebelumnya disebut deskripsi data. Setelah data terkumpul secara efektif, data tersebut diorganisasikan dan dikaji agar dapat menghasilkan penelitian yang nyata. Data hasil belajar IPAS dengan Materi Bab 8 “Bumiku Sayang Bumiku Malang” dan Topik C “Masalah Lingkungan Mengancam Kehidupan” berhasil dikumpulkan oleh peneliti dari kelompok kontrol yang berjumlah 20 siswa kelas V SDN Teguhan 02 dan kelompok eksperimen yang berjumlah 20 siswa SDN Jiwan 01 pada mata pelajaran yang sama. Dampak penggunaan Model CPS (*Creative Problem Solving*) melalui media Gamser (Gambar seri) terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Jiwan 01 Kabupaten Madiun dinilai menggunakan data hasil belajar. Sebanyak 20 siswa pada kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan Model CPS (*Creative Problem Solving*) melalui media Gamser (Gambar seri), sedangkan 20 siswa pada kelas kontrol mendapat perlakuan dengan menggunakan teknik pembelajaran tradisional, seperti ceramah. Pada saat kelas kontrol dilaksanakan, siswa diberikan soal Post Test untuk menilai kemampuan individu mereka setelah menerima instruksi menggunakan metode pengajaran tradisional, seperti ceramah. Selain itu, setelah perlakuan di kelas eksperimen menggunakan pendekatan CPS (*Creative Problem Solving*) melalui serangkaian gambar.

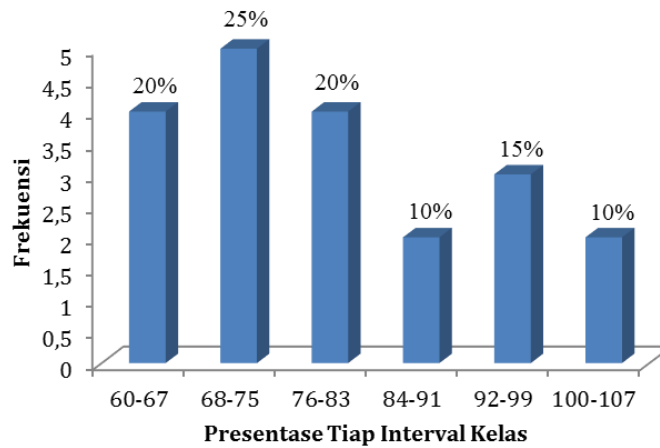
Pertanyaan berjumlah 20 yang berpusat pada konten masalah sosial yang telah dipelajari siswa membentuk sebuah tes, yang dilakukan untuk menilai hasil belajar siswa sains kelas lima. Respons yang benar mendapat skor 1, sedangkan respons yang salah mendapat skor 0. Adapun analisis hasil belajar IPAS dari kelas kontrol yaitu : nilai tes tertinggi siswa yaitu 80, nilai terendah siswa yaitu 45, mean = 64,5 ; modus = 55,14 ; median = 60,5 ; Standar Deviasi = 14,77.



GAMBAR 1. Grafik Kualifikasi Hasil Belajar Kelas Kontrol

Dua puluh pertanyaan yang berpusat pada konten masalah sosial yang telah dipelajari siswa membentuk tes, yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa IPAS kelas V. Respons yang benar mendapat skor 1.

Adapun analisis hasil belajar IPAS dari kelas eksperimen yaitu : nilai tes tertinggi siswa yaitu 100, nilai terendah siswa yaitu 60, mean = 80 ; modus = 71,5 ; median = 77,5 ; Standar Deviasi = 12,46.



GAMBAR 2. Grafik Kualifikasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors untuk melihat apakah distribusi data pada kedua kelompok normal. Hasil perhitungan ditampilkan pada Tabel 1 berikut:

TABEL 1. Hasil Uji Normalitas (Uji Liliefors)

Kelas	L_{hitung}	$F_{tabel} (\alpha = 0,05)$	Keterangan
Kontrol	0,1389	0,190	Normal
Eksperimen	0,1181	0,190	Normal

Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada kedua kelas, maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok baik itu kelas kontrol ataupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama. Hasil perhitungan menggunakan uji F dapat dilihat pada Tabel berikut:

TABEL 2. Hasil Uji Homogenitas (Uji-F)

Kelompok	Varians	F_{max}	$F_{tabel} (\alpha = 0,05)$	Keterangan n
----------	---------	-----------	-----------------------------	-----------------

Kontrol	218,1578	1,405	2,17	Homogen
Eksperimen	155,2631			

Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada kedua kelas, maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelas baik itu kelas kontrol ataupun kelas eksperimen dapat dinyatakan homogen.

TABEL 3. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Hipotesis	Nilai	Keterangan
t_{hitung}	3,587	H_1 diterima karena $t_{hitung} 3,587 > t_{tabel} 1,685$
t_{tabel}	1,685	

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, penggunaan model *Creative Problem Solving* melalui media gambar seri memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Model *Creative Problem Solving* (CPS) melalui media Gamser (Gambar seri) memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Jiwan 01 Kabupaten Madiun. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan t_{hitung} sebesar 3,587 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,685, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dalam hal pencapaian hasil belajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Model CPS memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif, berkolaborasi, dan menyusun solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga ikut membangun pengetahuan melalui proses eksplorasi dan diskusi.

Media gambar seri juga berperan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Gambar-gambar yang disajikan secara berurutan mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara visual, sehingga mempermudah pemahaman dan meningkatkan daya ingat. Hal ini selaras dengan pendapat Simbolon dkk. (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media visual untuk menjembatani konsep-konsep yang sulit dipahami.

Dengan demikian, penerapan model CPS melalui media gambar seri mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pemecahan masalah dengan dukungan media visual dapat meningkatkan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Creative Problem Solving* (CPS) melalui media gambar seri berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Jiwan 01 Kabupaten Madiun. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai post-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai $t_{hitung} = 3,587$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,685$.

Model CPS terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk berpikir kreatif, serta menyelesaikan masalah secara sistematis.

Penggunaan media gambar seri sebagai alat bantu visual juga turut memperjelas materi yang disampaikan, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan daya ingat. Secara keseluruhan, penerapan model CPS melalui media gambar seri memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366.
2. Avianty, D., & Tobing, S. M. (2024). *Manajemen Strategi berbasis CPS Untuk Meningkatkan Peran Guru Kelas Dalam Penanganan Masalah Siswa Sekolah Dasar*. 6, 220–229.
3. Muti'ah, U., Waluya, S. B., & Mulyono. (2019). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dengan Strategi Scaffolding. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 889–893.
4. Rosalin, E. (2008). Guru dalam meningkatkan daya pikir siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan UNY*, 1(1), 1–16.
5. Salaman, A. F. (2015). ANGGOTA KELOMPOK BELAJAR SEBAGAI PENENTU DALAM HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau*, 16(2), 39–55.
6. Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36.
7. Syarifa, N. (2018). PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF. *Pakistan Research Journal of Management Sciences*, 7(5), 1–2.
8. Ummu, N. (2018). *PENGUNAAN MEDIA GAMBAR SERI DALAM KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN PERSUASI Oleh Ummu Nabillah JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH*.
9. Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.
10. Yasmin Salsabila, Ananda Aditya Sari Harahap, Nabila Fitria, N. D. harahap. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1).