



Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD

Retno Dwi Baryani ✉, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

Fauzatul Marufah Rohmanurmeta, Universitas PGRI Madiun

✉ baryanidenok123@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mempunyai tujuan guna mengetahui pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Metode penelitian dimana dimanfaatkan adalah pendekatan eksperimen semu lewat desain post test only control group. Populasi penelitian terdiri dari 97 siswa, dengan sampel sebanyak 33 siswa. Data mengenai kemampuan berpikir kritis dikumpulkan melalui tes, dan analisis statistik memanfaatkan SPSS 25. Perolehan penelitian memperlihatkan jika ditemukan diferensiasi secara signifikan dalam kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen (memanfaatkan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon*) dan kelas kontrol (yang tidak menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon*). Hasil analisis hipotesis memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) $\leq 0,05$, dengan nilai rerata kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen senilai 81,88 serta kelas kontrol senilai 67,65. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa yang terlibat dalam model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis secara lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak memanfaatkan pendekatan tersebut.

Kata kunci: Model *Creative Problem Solving*, *Powtoon*, IPAS, Kemampuan Berpikir Kritis



PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis memegang peranan pokok pada bidang pendidikan, terutama pada era abad ke-21. Dengan kemampuan ini, seseorang dapat menarik kesimpulan yang tepat dari suatu masalah dan mengevaluasi untuk memastikan kebenarannya (Syamsinar et al., 2023). Kemampuan berpikir kritis perlu ditanamkan dan diasah sejak dini dalam pendidikan dasar. Hal ini karena dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis sejak usia SD, saat siswa melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih lanjut, mereka akan dapat memberikan dampak positif dan merasakan manfaatnya. Pentingnya berpikir kritis bagi siswa adalah agar mereka mampu mengatasi berbagai tantangan di dunia nyata (Diharjo, 2017). Berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk mengumpulkan informasi dan mencari solusi terhadap masalah dengan mengajukan pertanyaan kepada diri sendiri untuk menggali informasi yang diperlukan (Rachmantika & Wardono, 2019).

Pemanfaatan kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar belum sepenuhnya optimal. (Widyaningrum & Yanto, 2023) Penelitian sebelumnya menunjukkan jika siswa sekolah dasar di Indonesia mempunyai kemampuan berpikir kritis yang rendah. Siswa SD sekarang hanya mampu memahami fakta dasar tetapi tidak mampu mengaitkannya dengan materi lain, terutama konsep yang lebih kompleks. Akibatnya, diperlukan peningkatan kemampuan berpikir kritis bagi siswa SD.

Kemampuan berpikir kritis siswa memiliki signifikansi yang penting dalam konteks pembelajaran., lebih dari sekedar menghafal informasi tanpa memahaminya secara mendalam. Kemampuan berpikir kritis mempunyai dampak secara signifikan akan pencapaian akademis siswa, melalui siswa dimana mempunyai kemampuan berpikir kritis rendah cenderung mencatat prestasi belajar secara lebih rendah. Pernyataan tersebut dikuatkan (Jusmawati et al., 2018) dimana mengemukakan jika, dalam proses studi, kemampuan berpikir kritis dapat membantu siswa menyimpan pengetahuan yang mereka pelajari, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif, memperluas wawasan mereka, dan membiasakan mereka untuk menghadapi masalah dengan cara yang tenang dan bijaksana di masa depan. Contoh mata pelajaran dimana menuntut kemampuan berpikir kritis ialah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS ialah gabungan dari mata pelajaran IPA serta IPS dimana baru diterapkan sejak diberlakukannya Kurikulum Merdeka (Adreani & Gunansyah, 2023). Pendidikan IPAS memainkan peran penting dalam menciptakan profil pelajar Pancasila yang memiliki kualifikasi sebagai tenaga kerja Indonesia yang telah siap berhadapan dengan tantangan global. (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Melalui penerapan pembelajaran IPAS, secara tidak langsung dapat memfasilitasi pertumbuhan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena yang sedang atau telah terjadi di sekitar mereka (Rohmanurmeta, 2023). Minat pengetahuan dari siswa akan berkembang dengan pemahaman tentang Bagaimana manusia berinteraksi satu sama lain dan sistem alam. Menurut (Susilowati, 2023) kenyataan yang dijumpai di kelas saat pembelajaran IPAS guru cenderung dominan dalam mengajar IPAS secara terpisah antara IPA dan IPS. Materi yang disampaikan bersifat informatif dan cenderung mendorong penghafalan. Akibatnya, pelajaran yang seharusnya terintegrasi sebagai proses, sikap, dan aplikasi terlupakan.

Berdasar pada observasi dimana dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri Dadi 4 pada pembelajaran IPAS, guru belum berhasil mengembangkan sepenuhnya kemampuan berpikir kritis siswa karena model studi yang diimplementasikan berporos di guru, yang membuat siswa kurang aktif dalam keberlangsungan studi. Guru sering kali mempunyai peran selaku pemberi informasi utama, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi. Guru cenderung memberikan banyak latihan soal yang hanya memerlukan tingkat ingatan dan pemahaman dari siswa. Mereka jarang memberi siswa kesempatan untuk menyelesaikan tugas yang menuntut kemampuan analisis yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, minat siswa terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran IPAS juga rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, diperlukan upaya alternatif guna menuntaskan permasalahan studi itu. Salah satunya ialah lewat perancangan studi dimana mengasah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan sebab tersebut,

dibutuhkan sebuah tipe studi dimana mampu mewujudkan lingkungan belajar secara dinamis bagi siswa, mendorong mereka untuk bekerja sama, dan meningkatkan keterampilan penuntasan permasalahan mereka. Model *Creative Problem Solving* adalah susatu model yang memenuhi persyaratan ini.

Menurut Wansaibun (Wansaibun, 2020) jika model *Creative Problem Solving* memandang kreativitas sebagai elemen kunci dalam memecahkan masalah, menghasilkan solusi yang bukan hanya efektif tetapi juga inovatif. Pembelajaran *Creative Problem Solving* membelajarkan siswa guna mengembangkan sistem berpikir kritis yang sistematis dan terarah untuk menyelesaikan masalah, membantu siswa memahami konsep materi dan menyampaikan pendapatnya dengan baik ((Oktaviani & Nugroho, 2015) Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya dapat bergantung pada hafalan tanpa berpikir kritis terlebih dahulu, tetapi mereka juga dapat menggunakan keterampilan penuntasan permasalahan guna mengevaluasi serta mengembangkan tanggapan mereka ketika mereka dihadapkan pada pertanyaan atau masalah.. Studi memanfaatkan model *Creative Problem Solving* mendorong siswa guna berpartisipasi secara aktif pada proses studi dan membantu mereka mengevaluasi apa yang mereka ketahui dan menemukan kesalahan dalam pemikiran mereka. Metode ini menunjang siswa menumbuhkan kemampuan penalaran kritis mereka untuk menyelesaikan permasalahan. Berkaitan atas model *Creative Problem Solving* serta pengaruhnya akan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik, hasil penelitian yang dilakukan (Yulita & Amini, 2020) serta (Triyono, 2017) menyajikan dampak model *Creative Problem Solving* akan kemampuan berpikir kritis siswa. Begitu pula (Yanti, 2017) dalam penelitiannya juga membuktikan bahwa model *Creative Problem Solving* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebaiknya didukung lewat hadirnya media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media audio-visual berupa video dianggap menjadi penyelesaian guna menuntaskan kesulitan siswa guna menguasai konsep, serta guna mewujudkan atmosfer pembelajaran secara lebih dinamis serta memudahkan pemahaman. Video memungkinkan siswa untuk memperoleh isi pelajaran dengan lebih baik karena dapat ditonton berkali-kali, sehingga berpotensi meningkatkan prestasi belajar siswa (Putri & Widyaningrum, 2022).(Wulandari et al., 2017) menyatakan bahwa *Powtoon* adalah salah satu media visual dan audio berbasis internet yang menarik untuk dimanfaatkan pada pembelajaran. Media audio visual tersebut memungkinkan siswa mendengar dan melihat informasi sekaligus.

Perolehan studi dimana dilaksanakan (Eka et al., 2022) menyebutkan jika media *Powtoon* memenuhi kriteris valid, praktis, serta efektif guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pada studi yang dijalankan (Paristiowati et al., 2022) membuktikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan model pembelajaran flipped class melalui *Powtoon* mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Begitupula, studi (Widayanti & Juhji, 2023) juga terbukti bahwa pemanfaatan *Powtoon* yang terintegrasi dengan pendekatan STEM signifikan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Atas uraian tersebut, penelitian ini berjudul pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen (Quasi Experiment). Abraham & Supriyati, (2022) mengatakan dalam desain kuasi-eksperimen, baik kelompok eksperimen maupun kontrol digunakan. Metode ini bertujuan untuk melihat perbedaan kemampuan antara kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok yang tidak. Untuk eksperimen ini, rancangan kelompok kontrol setelah tes saja digunakan. Dalam rancangan ini, kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak.

Populasi dalam penelitian ini yaitu semua kelas IV SD Gugus Garuda yang ada di desa Dadi, Kecamatan Plaosan, Kabupaten Magetan. Teknik pengambilan sampel adalah *random*

sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Dadi 4 yang terdiri dari 16 siswa sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Dadi 1 yang terdiri dari 17 siswa sebagai kelas kontrol.

Cara pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan penggunaan tes dan observasi. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD. Berkaitan dengan adanya data tersebut dalam penelitian, maka pengumpulan data yang nantinya akan digunakan yaitu tes subyektif yang berbentuk soal essay. Kemampuan berpikir kritis siswa yang akan dibandingkan setelah pemberian perlakuan adalah dari hasil *posttest*.

Observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan-kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung pada materi kekayaan budaya Indonesia. Apakah ada potensi dan masalah yang dapat diselesaikan oleh peneliti.

Pertama, uji prasyarat analisis menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah sampel berasal dari distribusi normal. Selanjutnya, homogenitas varians diperiksa dengan uji F, dan uji t digunakan untuk uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil lembar observasi dan hasil *posttest* antara siswa SD Negeri Dadi 4 sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Dadi 1 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan *posttest* sebagai tolak ukur kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

Aktivitas pembelajaran dimana dilaksanakan peneliti serta siswa lewat penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* yakni, siswa diberikan permasalahan yang disajikan dalam media *Powtoon* berupa kesenian reog yang akan diklaim oleh Malaysia. Tahap 1 (temuan objek), siswa secara aktif mengungkapkan gagasan atas permasalahan tersebut. Lalu peneliti menghubungkan dengan materi yang akan dibahas, “kekayaan budaya yang ada di Indonesia tidak hanya reog saja, ada banyak keragaman seperti rumah adat, bahasa, pakaian adat, upacara adat dan makanan tradisional”. Tahap 2 (pencarian fakta) peneliti mengajukan pertanyaan untuk menyelesaikan permasalahan “alasan apa yang membuat kalian tidak setuju jika reog diklaim oleh Malaysia, lalu bagaimana jika reog diklaim oleh Malaysia apa yang akan terjadi?”. Siswa mendiskusikan Bersama teman sekelompoknya untuk mencari fakta-fakta bahwa reog asli kebudayaan Indonesia. Tahap 3 (penemuan masalah) dari jawaban yang telah diberikan siswa, peneliti bertanya lagi, “jika reog memang asli kebudayaan Indonesia, lalu bagaimana caranya agar kebudayaan yang kita miliki ini tidak diklaim atau diakui oleh negara asing?”. Tahap 4 (penemuan ide) setiap kelompok menyebutkan 1 solusi agar reog tidak diklaim oleh Malaysia. Tahap 5 (penemuan solusi) jawaban dari setiap kelompok dijadikan satu bahwa ada 3 cara agar reog tidak diakui oleh negara Malaysia. Tahap 6 (temuan penerimaan) setelah tadi diskusi secara berkelompok, pada tahap ini siswa secara mandiri merangkum permasalahan tersebut dan menuliskan Upaya agar reog tidak di klaim oleh Malaysia.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Keseimbangan

Data Nilai	P-value	Taraf Signifikan	Keputusan Uji
Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,227	0,05	H_0 diterima

Berdasarkan pada tabel 1 kelas eksperimen serta kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) senilai $0,227 \geq 0,05$. Dengan itu bisa dikatakan jika kemampuan sebelum pembelajaran di kelas eksperimen serta kelas kontrol mempunyai kemampuan awal setara.

a. Data Kemampuan Berpikir Kritis (*Posttest*) Kelas Eksperimen.

Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri Dadi 4. Berikut ini disajikan daftar nilai kemampuan berpikir kritis (*posttest*) siswa pada mata pelajaran IPAS BAB 6 “Indonesiaku Kaya Budaya” materi Kekayaan Budaya Indonesia. Menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon*.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (*posttest*) kelas eksperimen

No	Nama	Nilai
1.	A P A	70
2.	A P	80
3.	A P	90
4.	R R	75
5.	A P T	90
6.	O A A	85
7.	R D P	85
8.	A N R	75
9.	F E S	75
10.	S K A	85
11.	P S	85
12.	K A L	80
13.	W N V	85
14.	Y F P A	85
15.	N F P	80
16.	N A	85
Mean		81,88
Median		85
Std. Deviation		5,737
Variance		32,197

b. Tabel Kemampuan Berpikir Kritis (*posttest*) kelas kontrol

Tabel 2. Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (*posttest*) kelas kontrol

No	Nama	Nilai
1.	A S H	75
2.	A F M U	55
3.	A J Z	65
4.	A N	60
5.	B D S K	65
6.	E S N	70
7.	G V P P	75
8.	M A S	80
9.	M A S	65
10.	M N A	70
11.	M E A	70
12.	N A R	50
13.	N F A	60
14.	N F	65
15.	R D F P	75
16.	R D A	75
17.	Y F A	75
Mean		67,65
Median		70
Std. Deviation		8,124
Variance		65,993

c. Perbandingan Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

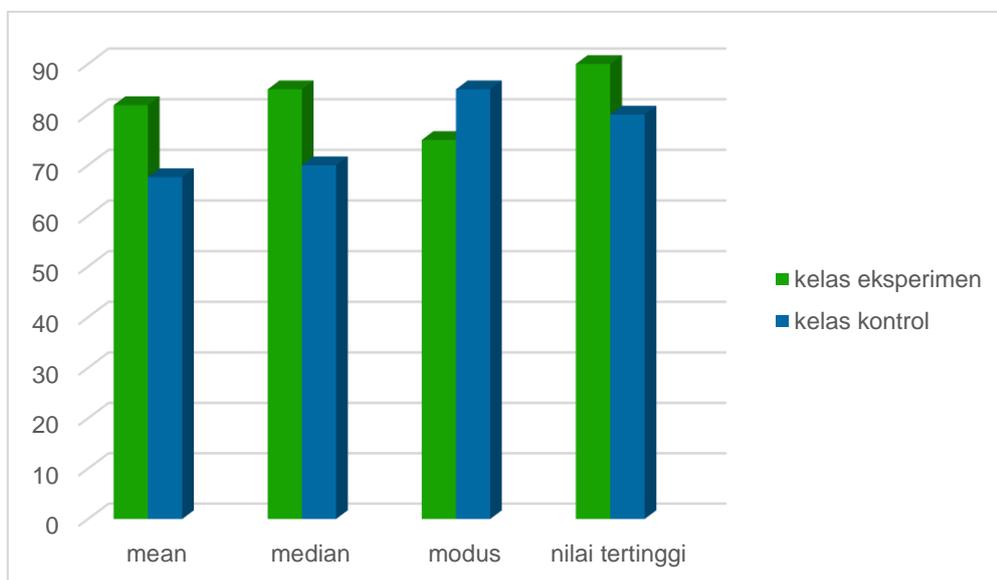
Hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Perbandingan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Mean	Median	Modus	Std. Deviation	Varians
Eksperimen	16	81,88	85	75	5,737	32,197
Kontrol	17	67,65	70	85	8,124	65,993

Berdasarkan perolehan rerata skor *posttest* atas seluruh kelas itu memperlihatkan perbedaan. Siswa kelas eksperimen lewat penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* mendapatkan mean yang lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang tak memanfaatkan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon*. Kondisi tersebut sejalan atas pendapat (Airlangga et al., 2024) setelah perlakuan, kelas yang menggunakan model *Creative Problem Solving* menunjukkan hasil berpikir kritis yang lebih baik dibanding kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Dengan sebab tersebut, model *Creative Problem Solving* harus digunakan pada proses pembelajaran. Beberapa persyaratan, seperti pengujian normalitas dan homogenitas data, harus dipenuhi sebelum pengujian kemampuan berpikir kritis siswa di kedua kelas dapat dilakukan.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai perbandingan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Gambar 1. Perbandingan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan data diatas, *posttest* siswa pada mata pelajaran IPAS yang diberikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon*. Dengan data yang diperoleh yaitu rata-rata = 81,88; median = 85; dan modus= 75. Sedangkan *posttest* siswa pada mata pelajaran IPAS yang diberikan kepada kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PPT. dengan data yang diperoleh yaitu rata-rata = 67,65; median = 70; dan modus= 85.

Tabel 4. Presentase (%) Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator	Kelas	Kelas Kontrol
		Eksperimen	
		Presentase %	Presentase %
1.	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)	85 %	70 %
2.	Membangun ketrampilan dasar (<i>basic support</i>)	81 %	75 %
3.	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	80 %	69 %
4.	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	84 %	65 %
5.	Menyusun strategi dan taktik (<i>strategi and tactic</i>)	80 %	65 %

Berdasarkan tabel 4 memperlihatkan rerata presentase observasi kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen pada persentase 82% berada pada kategori sangat baik sedangkan kelas kontrol di persentase 68% pada kategori baik.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Hipotesis Lembar Observasi

		Uji T		
Kelas		Mean	df	Sig (2tailed)
Hasil Observasi	Observasi (<i>Creative Problem Solving</i> berbantuan <i>Powtoon</i>)	82,06	31	0,000
	Observasi (<i>Problem Based Learning</i> berbantuan PPT)	68,65	27,044	0,000

Hasil analisis data dari Tabel 5 menunjukkan adanya perbedaan antara hasil observasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, nilai signifikansi (2-tailed) untuk kelas eksperimen adalah $0,000 \leq 0,05$, begitu pula dengan kelas kontrol, yaitu $0,000 \leq 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Hipotesis *Posttest*

			Uji T		
Kelas			Mean	df	Sig (2tailed)
Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis	Posttest (<i>Creative Problem Solving</i> berbantuan <i>Powtoon</i>)		81,88	31	0,000
	Posttest (<i>Problem Based Learning</i> berbantuan PPT)		67,65	28,819	0,000

Hasil analisis table 6 dipeoleh *mean* posttest kelas eksperimen yaitu 81,88 dan *mean* posttest kelas kontrol yaitu 67,65 maka terdapat perbedaan hasil tes dan hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, nilai sig.(2 tailed) kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$, sedangkan untuk kelas kontrol $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi Keputusan hipotesis pada penelitian ini dinyatakan “Terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD”.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 33 siswa, dengan pembagian sebanyak 16 siswa kelas IV SD Negeri Dadi 4 sebagai kelas eksperimen dan 17 siswa kelas IV SD Negeri Dadi 1. Penelitian ini menggunakan nilai *posttest* sebagai tolak ukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Sebelum peneliti melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan, guna mengetahui kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama. Diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $0,227 > 0,05$. Dengan itu bisa dikatakan jika kemampuan awal sebelum pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas control mempunyai kemampuan awal setara.

Hasil observasi kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen yang menggunakan *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol (yang tidak menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan media *Powtoon*) dengan rata-rata kelas eksperimen adalah 82,06 dan rata-rata kelas kontrol adalah 68,65. Jika dilihat presentase (%) kelas eksperimen berada pada kategori baik, sedangkan kelas control berada pada kategori baik.

Berdasarkan perolehan rerata skor *posttest* atas seluruh kelas itu memperlihatkan perbedaan. Siswa kelas eksperimen lewat penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* mendapatkan mean yang lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang tidak memanfaatkan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* yaitu 81,88 dan 67,65. Kondisi tersebut sejalan atas pendapat (Airlangga et al., 2024) setelah perlakuan, kelas yang menggunakan model *Creative Problem Solving* menunjukkan hasil berpikir kritis yang lebih baik dibanding kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung (Direct Instruction). Dengan sebab tersebut, model *Creative Problem Solving* harus digunakan pada proses pembelajaran. Beberapa persyaratan, seperti pengujian normalitas dan homogenitas data, harus dipenuhi sebelum pengujian kemampuan berpikir kritis siswa di kedua kelas dapat dilakukan.

Dari Uji hipotesis mendapatkan nilai sig.(2 tailed) kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$, sedangkan untuk kelas kontrol $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi Keputusan hipotesis pada penelitian ini dinyatakan “Terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD”.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta pengolahan data yang di peroleh dari kelas IV SD Negeri Dadi 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SD Negeri Dadi 1 sebagai kelas control, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD. Hal tersebut dapat dilihat selama proses pembelajaran Dimana siswa kelas eksperimen dengan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* mendapatkan presentase sangat baik sedangkan kelas control yang tidak menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* berada pada kategori baik. Selain itu, rata-rata yang didapat kelas eksperimen dengan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas control. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Adreani, & Gunansyah. (2023). *PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA* Delina Andreani Ganes Gunansyah.
- Airlangga, I. F., Yuhana, Y., & Yandari. (2024). *PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 11. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i2.3453>

- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- Jusmawati, satriawati, & Irman. (2018). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR*.
- Oktaviani, A. N., & Nugroho, S. E. (2015). Unnes Physics Education Journal PENERAPAN MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING PADA. *UPEJ*, 4(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Paristiowati, M., Nanda, E. V., Putri Hasibuan, N. A., & Ilmana, M. Z. (2022). Analysis of Students' Critical Thinking Skills by Applying Flipped Classroom Learning Model using Powtoon Application on The Topic of Salt Hydrolysis. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 7(3), 379. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v7i3.67802>
- Putri, P. C., & Widyaningrum, H. (2022). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO-VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KELAS IV*.
- Rachmantika, & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 439–443. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rohmanurmeta, F. marufah. (2023). *PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 01 BEDRUG PONOROGO*.
- Susilowati, D. (2023). *PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI IMPLEMENTASI METODE EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN IPAS*. 17(1). <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Syamsinar, S., Ali, S., & Arsyad, M. (2023). Pengaruh Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik di SMA Negeri 2 Gowa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(1), 322–331. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i1.2327>
- Triyono. (2017). *PENGARUH PEMBELAJARAN IPA BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KREATIVITAS SISWA SMP THE EFFECTS OF CREATIVE PROBLEM SOLVING-BASED LEARNING TOWARDS STUDENTS' CREATIVITIES*.
- Wansaubun, W. A. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM MEMECAHKAN MASALAH DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS). In *Chemistry Education Journal Arfak Chem* (Vol. 3, Issue 2). <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/accej>
- Widayanti, I., & Juhji, J. (2023). Developing STEM-Based PowToon Animation Videos to Enhance Critical Thinking Skills in Elementary School Students. *Journal of Integrated Elementary Education*, 3(2), 98–108. <https://doi.org/10.21580/jjeed.v3i2.17483>
- Widyaningrum, H., & Yanto, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PADA SISWA KELAS X MIPA DI SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI*.
- Yanti. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBASIS EDUCATIVE GAMES TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DI GUGUS IV KECAMATAN KUTA, KABUPATEN BADUNG. In *PPs Universitas Pendidikan Ganesha JIPP* (Vol. 1).
- Yulita, R., & Amini, R. (2020). *PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SEKOLAH DASAR*.