

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata di kelas agar tujuan dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. (Shoimin 2014: 56) mengemukakan bahwa pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Kirton (Sophonhiranraka, 2015) menyatakan bahwa :

“Creative problem solving is the association between problem solving process and creative thinking. This version was tested in many research studies which focused on developing creative thinking, to improving problem solving abilities, or enhancing divergent think in various student levels.”

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa Kirton (Sophonhiranraka, 2014) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah hubungan antara proses pemecahan masalah dan

pemikiran kreatif. Versi pengujian dalam penelitian ini berfokus pada sebuah pengembangan pemikiran kreatif, untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan pemikiran atau gagasan yang berbeda antar peserta didik.

Simpulan dari uraian di atas adalah bahwa pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu hubungan antara proses belajar mengajar dan variasi dari model pembelajaran pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga dapat meningkatkan pemikiran atau gagasan yang berbeda antar peserta didik. Versi pengujian dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini berfokus untuk mengembangkan pemikiran kreatif peserta didik agar dapat meningkatkan pemikiran atau gagasan yang berbeda antar peserta didik yang lain.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Suryosubroto (2009: 201) model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Peserta didik mencari informasi dalam menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan, peserta didik diberi kesempatan untuk mengusulkan pendapat (*brain storming*), baik berdasarkan pengalaman

dan pengetahuan peserta didik, membaca referensi, maupun mencari dalam informasi dari lapangan.

2. Peran peserta didik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisor belajar, baik secara individual maupun secara kelompok.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki kelebihan dan kekurangan, Shoimin (2014: 57-58) menyatakan bahwa model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah sebagai berikut :

1. Melatih peserta didik untuk mendesain suatu permasalahan
2. Berpikir dan bertindak kreatif.
3. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
4. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
5. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
6. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
7. Dapat membuat pendidikan sekolah yang lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Kekurangan dari Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, adalah sebagai berikut :

1. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode pembelajaran ini. Misalnya keterbatasan alat-alat labolatorium menyulitkan peserta didik untuk melihat dan mengamati serta menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.
2. Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Osborn (Huda, 2017: 298-300) menyatakan bahwa sintak proses *Creative Problem Solving* berdasarkan kriteria OFPISA. Model ini meliputi enam langkah sebagai berikut :

1. Temuan Objektif (*Objective Finding*)

Peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan pendidik dan mem*brainstroming* sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka. Sepanjang proses ini, siswa diharapkan bisa membuat suatu konsensus tentang sasaran yang hendak dicapai oleh kelompoknya.

2. Temuan Fakta (*Fact Finding*)

Peserta didik *membrainstroming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Pendidik mendaftarkan setiap perspektif yang dihasilkan oleh peserta didik. Pendidik memberi waktu kepada peserta didik untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

3. Temuan Masalah

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah dengan mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar peserta didik bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah *membrainstorming* beragam cara yang mungkin dilakukan untuk semakin memperjelas sebuah masalah.

4. Temuan Ide (*Idea Finding*)

Pada langkah ini, gagasan-gagasan peserta didik di daftarkan agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas suatu masalah. Temuan ide merupakan langkah *brainstorming* yang sangat penting. Setiap usaha peserta didik harus di apresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan, tidak peduli seberapa relevan gagasan tersebut akan menjadi solusi. Setelah gagasan-gagasan terkumpul, cobalah

meluangkan beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial dan tidak potensial sebagai solusi. Teknik adalah evaluasi cepat atas gagasan-gagasan tersebut untuk menjadikan hasil memilah solusi lebih lanjut.

5. Temuan Solusi (*Solution Finding*)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan *brainstorming* kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang terbaik itu seharusnya. Kriteria ini dievaluasi hingga ia menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas situasi masalah.

6. Temuan Penerimaan (*Acceptance Finding*)

Pada tahap ini, siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berfikir yang sudah mulai berubah. siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan mereka diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan.

Effendi (Siswono, 2004) menyatakan bahwa langkah-langkah utama pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai berikut :

“In three main steps, namely to understand the problem, generate ideas and plan of action understanding of issues covering the steps to find purpose, find the data or facts and find problem as the target of questions.”

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa dalam pembelajaran *Creative Problem Solving* terdapat tiga langkah utama dalam memahami permasalahan, yakni menghasilkan ide dan rencana pelaksanaan masalah yang mencakup langkah-langkah untuk menemukan tujuan, menemukan data atau fakta dan menemukan masalah sebagai sasaran pernyataan. Treffinger (Suphondiranraka, 2015) juga menyatakan mengenai 4 langkah utama dan 8 langkah kecil proses pembelajaran *Creative Problem Solving*, yaitu :

“The latest creative problem solving process consisted of 4 main steps and 8 minor steps which were, 1 understanding the challenge : constructing opportunities, exploring data, and framing problem. 2 generating ideas : generating ideas. 3 preparing for action : developing solution and building acceptance and 4 planning your approach : appraising tasks and designing process.”

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa proses terbaru pembelajaran *Creative Problem Solving* terdiri dari 4 langkah utama dan 8 langkah kecil yakni; pertama, memahami tantangannya : membangun peluang, mengeksplorasi data, dan menyusun masalah. Kedua, memperoleh ide: memperoleh ide kreatif. Ketiga, mempersiapkan diri untuk bertindak:

mengembangkan solusi dan penerimaan gagasan. Empat, merencanakan pendekatan : menilai tugas dan merancang proses.

Simpulan dari beberapa pernyataan tersebut adalah bahwa langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* meliputi :

- a. Penyampaian tujuan yang hendak dicapai,
- b. Mengumpulkan data atau fakta-fakta yang berkaitan dengan masalah yang ada,
- c. Menemukan masalah,
- d. Mengeksplorasi ide kreatif dalam menemukan solusi penyelesaian masalah,
- e. Menemukan solusi dengan cara menganalisis dan mengevaluasi kemungkinan untuk dijadikan solusi potensial,
- f. Menemukan gagasan untuk dijadikan kesimpulan dari penyelesaian permasalahan.

2. Model Pembelajaran Langsung

a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Arend (Shoimin, 2014: 63-64) mengemukakan bahwa model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang

terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu model pembelajaran langsung ditujukan pula untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Pelatihan (2010: 27-28), pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) digunakan oleh para peneliti untuk merujuk pada pola-pola pembelajaran dan pendidik banyak menjelaskan konsep atau keterampilan kepada jumlah kelompok peserta didik dan menguji keterampilan peserta didik melalui latihan-latihan di bawah bimbingan dan arahan pendidik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran distrukturkan oleh pendidik.

Simpulan dari pernyataan diatas adalah bahwa pembelajaran langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik. Proses belajar dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, digunakan oleh para peneliti untuk merujuk pada pola-pola pembelajaran sehingga pendidik banyak menjelaskan konsep atau keterampilan kepada jumlah kelompok peserta didik dan menguji keterampilan peserta didik melalui latihan-latihan di bawah bimbingan dan arahan pendidik.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Langsung

Ciri-ciri model pembelajaran langsung Kardi dan Nur (Shoimin, 2014:

64) sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan. Dalam hal ini model pembelajaran yang memerhatikan variabel-variabel lingkungan, yaitu fokus akademik, arahan dan control guru, harapan yang tinggi untuk kemajuan siswa, waktu, dan dampak netral dari pembelajaran.

c. Tahapan Model Pembelajaran Langsung

Pengajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh pendidik kepada peserta didik.

Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan. Shoimin (2014: 64-66) menyatakan bahwa pada model pembelajaran *direct instruction* terdapat lima fase yang sangat penting. sintaks model tersebut disajikan dalam lima tahap, antara lain:

- 1) Fase Orientasi/Menyampaikan Tujuan

Pendidik memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi pembelajaran. Kegiatan pada fase ini meliputi:

- a) Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik.
- b) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c) Memberikan penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
- d) Menginformasikan materi atau konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran.
- e) Menginformasikan kerangka pelajaran.
- f) Memotivasi peserta didik

2) Fase Presentasi/Demonstrasi

Pendidik dapat menyajikan materi pelajaran, baik berupa konsep atau keterampilan. Kegiatan ini meliputi:

- a) Penyajian materi dalam langkah-langkah.
- b) Pemberian contoh konsep.
- c) Pemodelan/peragaan keterampilan.
- d) Menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh peserta didik

3) Fase Latihan Terbimbing

Pendidik merencanakan dan memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk melakukan latihan-latihan awal. Pendidik memberikan penguatan terhadap respons peserta didik yang benar dan mengoreksi yang salah.

4) Fase mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik

Peserta didik diberi kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan serta menetapkan pengetahuan atau keterampilan tersebut ke situasi kehidupan nyata. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan guru untuk mengakses kemampuan peserta didik dalam melakukan tugas., mengecek apakah peserta didik telah berhasil melakukan tugas dengan baik atau tidak, serta memberikan umpan balik. Pendidik memonitor dan memberikan bimbingan jika perlu.

5) Fase Latihan Mandiri

Peserta didik melakukan latihan secara mandiri, fase ini dapat dilalui siswa dengan baik jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85%-90% dalam fase latihan terbimbing.

Pendidik memberikan umpan balik bagi keberhasilan peserta didik.

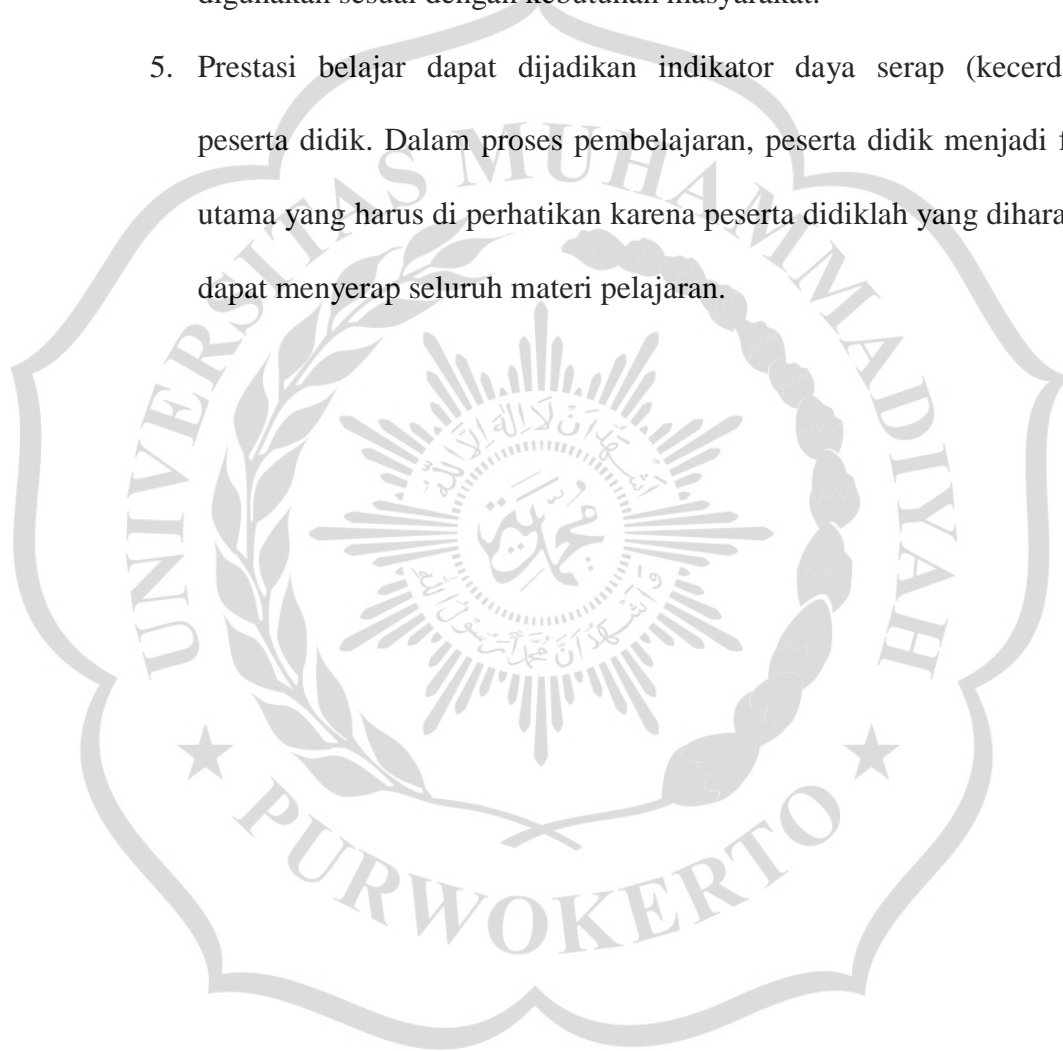
3. Prestasi Belajar

Arifin (2013: 12–13) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat tumbuh (*parenial*) dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar (*achievement*) semakin terasa penting untuk dibahas, karena mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah di kuasi peserta didik.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “Tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi

rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat keberhasilan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah bahwa kurikulum yang digunakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus di perhatikan karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.



Basri (2015: 154) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha belajar yang dicapai seorang peserta didik berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademis di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester dalam bukti laporan yang disebut rapor. Prestasi belajar juga disebut sebagai hasil yang telah dicapai peserta didik yang ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

Prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang telah dicapai peserta didik berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademis di sekolah dasar pada jangka waktu tertentu. Penentuan untuk hasil prestasi belajar ditentukan dengan pengukuran dan penilaian kemudian data akhir diolah dan dicatat pada setiap akhir semester dalam bukti laporan yang disebut rapor.

4. Pembelajaran Tematik

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dengan pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Trianto (2013: 152) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu merupakan suatu konsep dapat dikatakan sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna karena

dalam pengajaran terpadu, anak akan memahami konsep-konsep menghubungkannya dengan konsep lain yang mereka pahami.

Majid (2013: 119) menyatakan “pendidikan lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Penekanan tentang belajar dan mengajar lebih fokus pada suksesnya siswa mengorganisasi pengalaman mereka, bukan ketepatan peserta didik dalam melakukan tiruan atas apa yang dilakukan pendidik”. Rusman (2011: 254) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Simpulan dari pendapat di atas adalah bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model yang memadukan beberapa mata pelajaran pada sebuah tema sehingga mendapatkan suatu pengalaman proses belajar mengajar yang lebih bermakna. Siswa diharapkan dapat menggali sebuah konsep dengan cara mengalami langsung dan menghubungkan konsep tersebut dengan konsep yang lain.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran yang lain. Rusman (2011: 258-259) menyatakan bahwa terdapat beberapa karakteristik pembelajaran tematik terpadu antara lain:

1. Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) di mana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam sebuah tema serta memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik, dan aktif. Fokus perhatian dalam pembelajaran terpadu terletak pada proses yang ditempuh peserta didik saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya seperti mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan macam-macam pembelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, dari situ peserta

didik akan lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.

Suryosubroto (2009: 136-137) menyatakan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa keunggulan dan juga kekurangan. Keunggulan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik,
- b. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik,
- c. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih terkesan dan bermakna,
- d. Menumbuhkan ketrampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran tematik di samping memiliki beberapa keunggulan sebagaimana dipaparkan di atas, juga terdapat beberapa kekurangan. Kelemahan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Pendidik dituntut memiliki ketrampilan yang tinggi,
- b. Tidak setiap pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan model yang menyatukan beberapa mata pelajaran dalam sebuah tema yang bersifat fleksibel. Pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas

memiliki keunggulan yaitu memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik, dan aktif. Proses belajar mengajar dengan menggunakan tema juga memiliki kelemahan yaitu tidak dapat semua guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan tepat dan memiliki ketrampilan tingkat tinggi untuk melaksanakannya.

5. Tema Lingkungan Tempat Tinggalku

Tempat tinggal adalah tempat manusia menetap untuk berteduh dari keadaan alam, serta tempat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam menjalani hidup. Tempat tinggal manusia biasanya berwujud rumah. Tempat tinggal merupakan kebutuhan utama bagi manusia. Setiap manusia tentu menginginkan lingkungan tempat tinggal yang nyaman untuk kehidupannya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016: 1).

Wahyono & Nurachmandani (2008: 89), Gaya dalam ilmu pengetahuan alam dapat di artikan sebagai tarikan atau dorongan. Gerakan pada benda yang terjadi akibat dorongan dan tarikan dipengaruhi oleh permukaan tempat benda bergerak. Pengaruh lain yang dapat di timbulkan dengan adanya gaya yaitu, arah gerak pada suatu benda, benda diam menjadi bergerak, dan gaya dapat menyebabkan perubahan bentuk benda.

Cerita fiksi merupakan rekaan atau khayalan pengarang yang diolah berdasarkan pengalaman, wawasan, pandangan, tafsiran, kecerdikan, kecendikian, dan penilaian terhadap berbagai peristiwa nyata maupun peristiwa hasil rekaan semata tetapi juga dapat berdasarkan fakta. Cerita fiksi yang dikarang berdasarkan fakta diperoleh dari berbagai pengalaman, baik pengalaman diri sendiri maupun mengalami orang lain. kemudian pengalaman tersebut di olah menjadi bahan cerita.

(Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia : Buku Guru, 2016: 26) Adapun jenis cerita fiksi , diantaranya sebagai berikut:

1. Cerita rakyat

Jenis cerita rakyat antara lain cerita jenaka, mite, fabel, legenda, dan saga.

- a. cerita jenaka adalah cerita pendek berisi kebodohan atau kecerdikan seseorang dan menimbulkan senyum atau tawa bagi pembaca atau pendengar.

contoh: “Pak Pandir,” “Pak Belalang,” dan “Lebah Malang.”

- b. Mite adalah cerita berhubungan dengan kepercayaan suatu benda, peristiwa gaib, alam gaib, atau yang dipercaya mempunyai kekuatan gaib, seperti dewa, peri, dan Tuhan.

contoh: “Putri Tunjung Buih” dan “Putri dari Bambu”

c. Fabel adalah cerita dengan tokoh-tokoh binatang yang diceritakan hidup dan bermasyarakat seperti manusia.

contoh: “Kancil dengan Buaya” dan “Burung Bangau”

d. Legenda adalah cerita lama mengisahkan riwayat terjadinya suatu tempat atau wilayah, kejadian alam, asal-usul suatu benda, atau kejadian di suatu tempat atau daerah.

contoh: “Terjadinya Gunung Tangkuban Perahu” dan “Malinkundang”

e. Saga adalah cerita lama yang mengandung unsur sejarah, misalnya pahlawan.

contoh: “Calon Arang” dan “Lutung Kasarung”

2. Cerpen

Cerpen adalah cerita fiksi yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia melalui tulisan pendek. cerpen dapat selesai dibaca dalam sekali duduk.

contoh: cerpen-cerpen anak pada majalah atau surat kabar.

(Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia :

Buku Siswa, 2016: 13) Tempo adalah cepat lambatnya lagu dinyanyikan. tempo dibedakan menjadi tiga macam, yaitu tempo cepat, tempo lambat, dan tempo sedang. pemilihan tempo dalam suatu lagu harus disesuaikan dengan isi lagu. sebagai contoh, lagu yang

menggambarkan keriangannya biasanya menggunakan tempo cepat. Lagu untuk menidurkan bayi biasanya menggunakan tempo sedang ataupun tempo lambat.

Tinggi rendah nada merupakan cara menyanyikan lagu sehingga menghasilkan nada tinggi ataupun nada rendah sesuai dengan notasi lagu. Berikut urutan tinggi nada yang disebut tangga nada dengan notasi angka dan notasi balok. Semakin ke kanan, nada semakin tinggi, sebaliknya semakin ke kiri nada semakin rendah. Nada bertitik di bawah berarti nada rendah, nada tidak bertitik berarti nada sedang, dan nada bertitik di atas berarti nada tinggi.

The diagram illustrates two musical scales with their corresponding solfège and numbered notations. The first scale is for Do = G (G major), and the second is for Do = F (F major). Each scale is shown on a five-line staff with a treble clef. The notes are represented by black dots on the staff lines and spaces. Below each staff, the solfège letters (G A B C D E F and F G A B C D E) and numbered notation (1 2 3 4 5 6 7) are provided. The numbered notation is further categorized into 'Rendah' (low), 'Sedang' (medium), and 'Tinggi' (high) based on the presence of a dot above or below the number.

Scale	Do	Notes	Numbered Notation	Category
Do = G	G	G	1	Rendah
		A	2	Rendah
Do = F	F	F	1	Rendah
		G	2	Rendah

B. Hasil penelitian yang Relevan

1. Effendi, A. (2017). *Implementation of Creative Problem Solving Model to Improve The High School Student's Metacognitive*. Journal of Physics : Conference Series. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Creative Problem Solving merupakan model yang dapat meningkatkan keterampilan metakognitif peserta didik lebih baik.
2. Mufidatun (2013). Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan judul skripsi “ pengaruh model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) terhadap hasil belajar IPA materi perubahan sifat benda di kelas V SD Negeri 1 Babakan” dengan kesimpulan bahwa pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA aspek kognitif siswa kelas V semester I SD Negeri 1 Babakan Tahun Ajaran 2012/2013.
3. Triyono, Senam, Jumadi & Insih. (2017). *Pengaruh Pembelajaran IPA Berbasis Creatif Problem Solving Terhadap Kreativitas Siswa SMP*. Jurnal. 1, (2), 214-226. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan kreativitas dan inovasi siswa.
4. Sophonhiranraka, S. dkk. (2015). *Factors Affecting Creative Problem Solving in the blended learning environment : a review of the literature*. Journal social and Behavioral Sciences 174, 2130-2136. 21q. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa pembelajaran *Creative Problem* adalah salah satu pendekatan penting untuk menciptakan berbagai solusi untuk memecahkan masalah yang berbeda.

Berdasarkan dari penelitian relevan di atas, persamaan dari penelitian relevan tersebut dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian relevan tersebut mengemukakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* sangat berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan berkeaktifitas dan kemampuan pemecahan masalah. sedangkan pembeda dengan penelitian ini adalah penelitian ini akan mengemukakan bagaimana model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar dan nilai tanggung jawab dari peserta didik dengan pembelajaran berbasis tema.

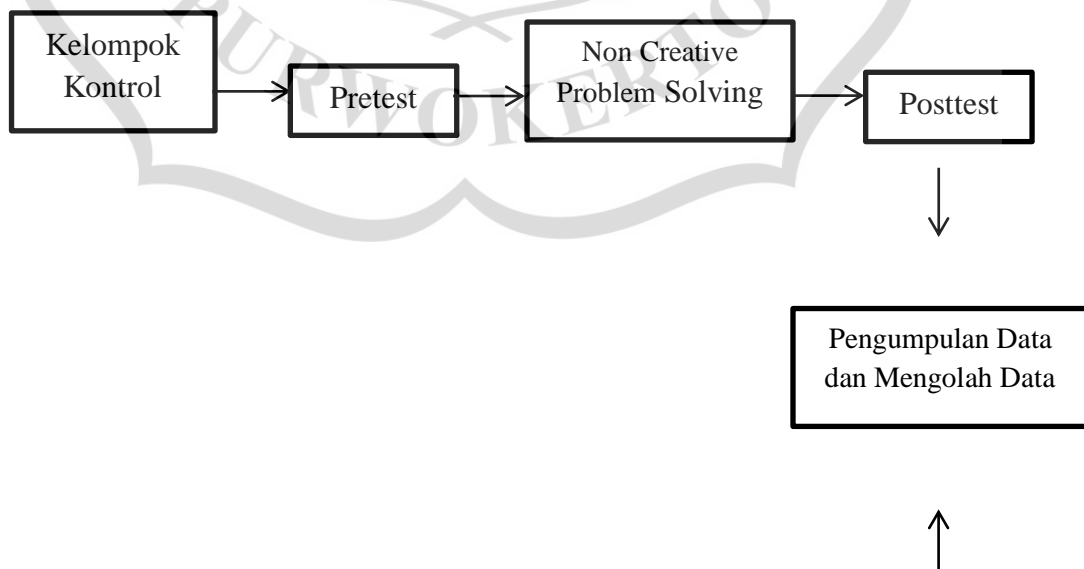
C. Kerangka Berpikir

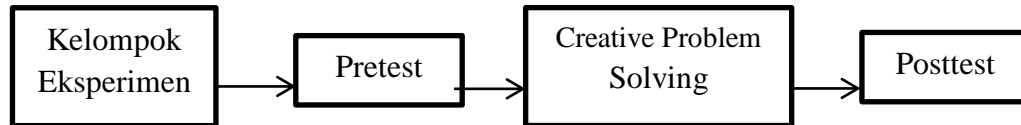
Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari peran seorang pendidik, namun dalam kenyataanya peserta didik kurang mendapatkan prestasi yang maksimal atau rendahnya prestasi belajar, peserta didik masih kesulitan dalam melaksanakan proses belajar. Penerapan suatu pelaksanaan, strategi, metode dan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan memahami materi, oleh karena itu dalam proses pembelajaran pendidik perlu memilih model pembelajaran yang sesuai. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti

adalah penggunaan model pembelajaran yang kreatif seperti penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dipilih sebagai model yang akan diteliti karena model ini merupakan model pembelajaran yang memiliki variasi pemecahan masalah melalui teknik sistematik dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan solusi kreatif sebagai upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui sikap dan pola pikir kreatif, memiliki banyak alternatif pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir difergen, dan fleksibel dalam upaya pemecahan.

Skema kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar :





Gambar 2.1

Gambar Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap prestasi belajar pada pembelajaran tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tambaknegara.