Efektivitas Model Problem Based Learning dan Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pembelajaran IPS Kelas IV SD

Arum Dwi Utari[1], Firosalia Kristin[2]
[1,2]Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia
E-mail: arumutari1505@gmail.com, firosalia.kristin@uksw.edu

Article Info
Article History
Received: 2023-10-12
Revised: 2023-11-23
Published: 2023-12-06

Keywords:
Effectiveness;
Problem Based Learning Model;
Contextual Teaching and Learning;
Students' Thinking Ability.

Abstract
This study aims to determine the effectiveness of the model*Problem Based Learning dan Contextual Teaching and Learning* on the ability to think creatively in social studies class IV SD. The type of research used is quasi-experimental research (*quasi experimental research*) with a quasi-experimental research design. Data analysis techniques consist of prerequisite tests, average tests and hypothesis testing with instruments in the form of tests and observations. The experimental results stated that the ability of students to think creatively in social studies subjects in the Ki Hajar Dewantara Cluster with the learning model*Contextual Teaching and Learning* more effective than the Problem Based Learning learning model. This can be seen based on the results of the T test with a significance value (2-tailed) of 0.088. The significance level is 0.088 > 0.05, which means that Ho is accepted and Ha is rejected. Not only that, this is also proven through the descriptive results of the observation sheets for students' creative thinking abilities in the experimental group 1 using the Problem Based Learning learning model showing an average of 54.5, a median value of 50, a minimum value of 25 and a maximum value of 81. As for the group Experiment 2 using the Contextual Teaching and Learning learning model obtained an average of 67.25, a median value of 74, a minimum value of 48 and a maximum value of 83.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2023-10-12
Direvisi: 2023-11-23
Dipublikasi: 2023-12-06

Kata kunci:
Efektivitas;
Model Problem Based Learning;
Contextual Teaching and Lerning;
Kemampuan Berpikir Siswa.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *Problem Based Learning dan Contextual Teaching and Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pembelajaran IPS kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*) dengan desain penelitian quasi eksperimental. Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat, uji rata-rata dan uji hipotesis dengan instrument berupa tes dan observasi. Hasil eksperimen menyatakan bahwa kemampuan siswa berpikir kreatif mata Pelajaran IPS di Gugus Ki Hajar Dewantara dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* lebih efektif dari model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil perolehan uji T dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,088. Tingkat signifikansi 0,088 > 0,05 yang artinya Ho diterima Ha ditolak. Tidak hanya itu, hal ini juga dibuktikan melalui hasil deskriptif lembar observasi kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menunjukkan rata-rata 54,5, nilai median 50, nilai minimal 25 dan nilai maksimal 81. Sedangkan untuk kelompok eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* diperoleh rata-rata 67,25, nilai median 74, nilai minimal 48 dan nilai maksimal 83.

I. PENDAHULUAN

Menguasai kondisi kelas sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar siswa baik itu dari segi pengetahuan, keaktifan, proses berpikir maupun ketrampilan yang dimiliki. Yanti (2019:3) berpendapat bahwa usaha guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik diharapkan mampu bertindak sebagai organi-satoris pengajaran, menjadi fasilisator belajar peserta didik dan dalam segi teknis guru juga mampu membimbing siswanya. Dengan kata lain guru menjadi penangungjawab atas keberhasilan proses belajar siswa walaupun pada akhirnya semuanya tetap bergantung kembali kepada siswa selaku obyek dan subyek pendidikan.

Sejak pandemi *COVID-19* melanda dunia pada awal 2020 silam pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk membatasi segala bentuk kegiatan dari luar termasuk kegiatan belajar mengajar disekolah. Merujuk pada kondisi pandemi *COVID-19* yang menimbulkan banyak kendala dalam proses pembelajaran pada satuan pendidikan, kemendikbudristek resmi luncurkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah metode pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat pelajaran yang ingin

dipelajari, Kemendikbudristek (2022). Dalam kurikulum merdeka, capaian materi tentang pembelajaran sudah kembali ke mata pelajaran masing-masing, salah satunya materi IPS.

Menurut Mahdi (2019:46) berpendapat bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi faktor-faktor fisik, biologi, sosio ekonomi dan budaya. Dari beberapa ruang lingkup IPS, hampir semuanya memaknai bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang muncul dari kehidupan sehari-hari dengan permasalahan yang ada. Semakin luas ruang lingkup IPS maka tidak menutup kemungkinan bahwa pemasalah yang ada juga akan meluas. Maka dari itu, pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan agar siswa dapat mengetahui bagaimana cara menghadapi dan memecahkan berbagai permsalah tersebut dalam lingkup IPS. Pembelajaran IPS saat ini berfokus pada penekanan materi berdasarkan pengalaman secara langsung agar siswa dapat memahami segala aktivitas dalam kehidupan secara ilmiah. Untuk dapat mendalami pemahaman tentang kehidupan manusia, siswa diarahkan secara mandiri untuk mencari tahu keterkaitan dengan materi pembelajaran.

Dalam mempersiapkan ketangguhan siswa dalam memecahkan masalah, kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar siswa mempunyai prinsip bahwa seseorang tidak akan pernah berhenti belajar dalam hal pengambilan keputusan yang matang. Menurut Syafei & Silalahi (2018:3) kemampuan berpikir kreatif adalah komponen penting yang ada dalam diri siswa dan sangat diperlukan untuk meraih kesuksesan siswa yang nantinya akan menjadi penerus bangsa. Pada saat ini, kemampuan berpikir kreatif masih kurang maksimal karena siswa hanya dituntut untuk menghafal beberapa materi yang diberikan tanpa memberi contoh konkret. Dalam usaha mencari cara untuk mecahkan masalah sendiri, akan menghasilkan suatu pengalaman yang nantinya bermakna tersendiri bagi siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Herijanto (2014:165) menunjukkan bahwa kenyataan yang terjadi dari dampak pendidikan IPS terhadap kehidupan bersosial belum begitu nyata. Penerapan nilai-nilai sosial yang dipelajari di sekolah belum terlihat dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan Berpikir Kreatif adalah sebuah keterampilan diri seorang individu untuk memecahkan sebuah masalah dan solusi secara sederhana sesuai dengan hasil jalan pemikiran-nya sendiri sehingga membentuk sesuatu yang baru dan unik. Menurut Fadilah, A. dalam Ulandari, dkk (2019:227) mengemukakan bahwa, proses dimana seseorang mengembangkan pertanyaan atau pertanyaan untuk mendapatkan suatu jawaban yang alternatif adalah definisi dari sebuah kemampuan berpikir kreatif tersebut. Berpikir kreatif memungkinkan siswa menemukan kebenaran dan memilah informasi yang tepat untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berpikir kreatif itu sangat penting bagi siswa, seorang siswa bisa memahami kondisi suatu daerah dengan kendala yang ada, kendala ini bisa diselesaikan jika dalam proses berpikir kritis siswa mempunyai kesadaran dalam membuat, memandu, sera mengukur apa yang akan dipelajari. siswa yang mempunyai keahlian dalam berpikir kreatif bisa mempertimbangkan sesuatu dengan biak sebelum mengambil keputusan untuk mengatasi suatu permasalahan yang ada di lingkungannya (Istiqomah & Indarini, 2021:7).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa untuk pencarian solusi terbaik dan memunculkan beberapa ide dalam menyelesaikan masalah dengan cara menganalisis pernyataan secara efektif. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif adalah dengan model pembelajaran berbasis masalah dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman siswa. Model pembelajaran berbasis masalah atau sering disebut *Problem Based Learning* (PBL) ini adalah model pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan kepada siswa bagaimana proses berpikir tingkat tinggi, membantu memproses informasi yang telah dimilikinya dan memberi motivasi siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang dunia sosial di sekelilingnya, (Laili & Murni, 2021:27). Dalam hal ini permasalahan yang ada pada materi IPS dapat menjadi sebuah dorongan agar siswa berpikir untuk mencari solusi pemecahan masalah tersebut.

Menurut Glazer dalam Suarsani (2019:88) menyatakan bahwa PBL menekankan belajar sebagai proses yang melibatkan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam konteks yang sebenarnya. Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerja sama dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan

mengembangkan keterampilan penalaran. Model pembelajaran yang berbasis masalah (*Problem Based Learning)*. Menurut Fathurrohman (Verinsyah, et al, 2020:369) model *Problem Based Learning* adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta mengutamakan permasalahan nyata baik di lingkungan sekolah, rumah, atau masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Handayani & Koeswanti (2021:1350) memaparkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) cocok digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih menekankan pada aktivitas peserta didik dalam memecahkan masalah dalam kehidupan nyata.

Selain itu, model pembelajaran yang cocok untuk materi IPS dalam mengaitkan beberapa materi dengan pengalaman di kehidupan sehari-hari siswa adalah model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Rusman (2014:189) mengatakan bahwa CTL adalah konsep model pembelajaran yang penekannya mengaitkan antara materi pelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki untuk menerapkan dalam kehidupan mereka sebagai masyarakat.

Menurut Soleha, dkk (2021:3118) *Contextual Teaching Learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang mengarahkan materi akademik dengan kehidupan sehari-hari siswa, dalam praktiknya siswa harus bisa meng-hubungkan antara wawasan siswa dengan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian akan mudah dipahami oleh siswa dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan fenomena nyata pada kehidupan sehari-hari (Maryati, 2017:78). Yolanda (2015:27) menyatakan juga bahwa pembelajaran CTL adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Kegiatan pembelajaran CTL menstimulus siswa untuk membangun dan menemukan konsep baru tentang materi yang telah dipelajarinya berdasarkan pengetahuan yang siswa miliki sebelumnya (Ekawati & Dewi, 2016:97). Pengetahuan tersebut digunakan sebagai pedoman dalam 15 mengembangkan dan mengeksplorasi pengetahuan yang sedang dipelajari. Kegiatan tersebut dilakukan oleh siswa secara mandiri, dimana guru dalam pembelajaran hanya berperan sebagai fasilitator dan mengarahkan siswa menemukan makna materi yang dipelajari (Mulyati, & Susanto, 2016:88). Kegiatan tersebut menjadikan proses pembelajaran menjadi bermakna, karena siswa mengalami dan mengetahui bagaimana cara untuk mencapai arti belajar yang sesungguhnya.

Beberapa peneliti terdahulu berhasil mengemukakan kesimpulan dalam efektivitas model PBL dan CTL. Penelitian yang dilakukan oleh Norma Marliana & Nursiwi Nugraheni (2018) mengatakan bahwa CTL lebih efekif daripada PBL dalam meningkatkan hasil belajar dengan disertai kemampuan berpikir siswa dalam pemahaman materi. Berbeda dengan penelitian kedua yang dilakukan oleh Dwi Sumarmi (2022) memberikan hasil bahwa PBL lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar ditinjau dari kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pemecahan masalah. Penelitian tersebut juga dilakukan oleh Yulia Ika Trisnawati, Sudargo & Dina Prasetyowati (2019) menyimpulkan bahwa dalam pemahaman konsep sistematis materi pembelajaran siswa menggunakan model PBL dan CTL sama-sama berhasil untuk meningkatkan pemahaman siswa dan melatih kemampuan berpikir siswa. Dari beberapa penelitian diatas banyak kesimpulan yang berbeda-beda dalam perbandingan efektivitas kedua model pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya pembuktian lebih lanjut untuk penentuan model mana yang lebih efektif penerapannya dalam pembelajaran di kelas khususnya di jenjang SD.

Berdasarkan dari uraian diatas, peneliti memiliki keinginan untuk ikut serta dalam pembuktian model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD khususnya pada pembelajaran IPS. Banyak sekali jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran saat ini. Peneliti lebih tertarik untuk membandingkan antara model PBL dan CTL apakah berpengaruh atau tidak untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Untuk itu, penulis membuat penelitian efektivitas penerapan model PBL dan CTL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD khususnya pada pembelajaran IPS.

II. METODE PENELITIAN

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian *quasi eksperimental* ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal sebelum dilaksanakan proses pembelajaran dan diberikan *posttest* setelah pelaksanaan pemberian perlakuan.

2. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Gugus Ki Hajar Dewantara, Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang, kemudian penelitian ini mengambil sampel berjumlah 27 orang yang terdiri dari 15 siswa (kelompok eksperimen 1) kelas IV SD Negeri Ujung-ujung 01 dan 12 siswa (kelompok eksperimen 2) kelas IV Negeri Ujung-ujung 03. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Probability Sampling* yaitu *Cluster Sampling* (Area Sampling).

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Pada kelas eksperimen 1 pembelajaran dilakukan dengan model *Problem Based Learning* dan kelas eksperimen 2 menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*. Kelas eksperimen 1 dan 2 akan diuji menggunakan soal *pretest* terlebih dahulu sebelum diadakan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan akan diberikan soal *posttest* setelah adanya perlakuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan lembar soal dan juga lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data.

4. Analisa data

Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari uji prasyarat, uji rata-rata dan uji hipotesis. Menurut Sugiyono (2017:305) teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk menyelidiki data menurut instrumen, validitas dan reabilitas penelitian. Analisis data ini dilakukan untuk menguji kebenaran semua data yang telah dikumpulkan dalam penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

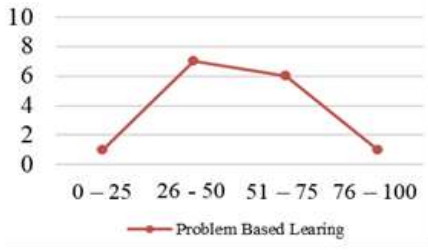
1. Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Pembelajaran IPS Kelas IV SD Mengunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Kelmpok Eksperimen 1

Tingkat berpikir kreatif siswa pembelajaran IPS kelas IV SD pada kelompok eksperimen 1 diperoleh dari hasil pengerjaan soal *posttest* dengan bentuk tes soal uraian sebanyak 10 butir soal dan lembar observasi kemampuan berpikir kreatif siswa sebanyak 15 butir pernyataan. Masing-masing dinilai menggunakan rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif setiap butirnya. Berikut ini adalah tabel hasil distribusi frekuensi kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning.*

Tabel 1. Hasil Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning

Kemampuan Berpikir Kreatif				
No.	**Kriteria**	**Nilai**	**Jumlah**	**%**
1.	Sangat Tinggi	76-100	1	7%
2.	Tinggi	51-75	6	40%
3.	Rendah	26-50	7	46%
4.	Sangat Rendah	0-25	1	7%
	Jumah Siswa		15	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa total dari keseluruhan 15 siswa, terdapat 1 siswa yang memiliki kriteria sangat tinggi dengan presentase 7%, terdapat 6 siswa yang memiliki kriteria tinggi dengan presentase 40%, terdapat 7 siswa yang memiliki kriteria rendah dengan presentase 46% dan terdapat 1 siswa yang memiliki kriteria sangat rendah dengan presentase 7%. Berikut ini dia grafik tingkat kemampuan berpikir kreatif yaitu:



Gambar 1. Grafik Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Eksperimen 1

Berdasarkan grafik diatas, terdapat penjabaran nilai mean, median, nilai minimal dan nilai maksimal kemampuan berpikir kreatif dalam tabel berikut:

Tabel 2. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir Kreatif		
No	**Deskripsi**	**Skor**
1.	Mean	54,5
2.	Median	50
3.	Nilai Minimal	25
4.	Nilai Maksimal	81

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata atau mean dari kemampuan berpikir kreatif pada kelompok eksperimen 1 adalah 54,5, untuk nilai median adalah 50, nilai minimal adalah 25 dan nilai maksimal sebanyak 81.

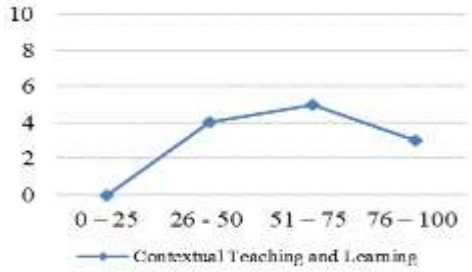
2. Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Pembelajaran IPS Kelas IV SD Mengunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada Kelmpok Eksperimen 2

Tingkat berpikir kreatif siswa pembelajaran IPS kelas IV SD pada kelompok eksperimen 2 diperoleh dari hasil pengerjaan soal *posttest* dengan bentuk tes soal uraian sebanyak 10 butir soal dan lembar observasi kemampuan berpikir kreatif siswa sebanyak 15 butir pernyataan. Masing-masing dinilai menggunakan rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif setiap butirnya. Berikut ini adalah tabel hasil distribusi frekuensi kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

Tabel 3. Hasil Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning

Kemampuan Berpikir Kreatif				
No	**Kriteria**	**Nilai**	**Jumlah**	**%**
1.	Sangat Tinggi	76-100	3	25%
2.	Tinggi	51-75	5	42%
3.	Rendah	26-50	4	33%
4.	Sangat Rendah	0-25	0	0%
Jumah Siswa			12	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa total dari keseluruhan 12 siswa, terdapat 3 siswa yang memiliki kriteria sangat tinggi dengan presentase 25%, terdapat 5 siswa yang memiliki kriteria tinggi dengan presentase 42%, terdapat 4 siswa yang memiliki kriteria rendah dengan presentase 33% dan tidak ada siswa yang memiliki kriteria sangat rendah dengan presentase 0%. Berikut ini grafik tingkat kemampuan berpikir kreatif yaitu:



Gambar 2. Grafik Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Eksperimen 2

Berdasarkan grafik diatas, terdapat penjabaran nilai mean, median, nilai minimal dan nilai maksimal kemampuan berpikir kreatif dalam tabel berikut:

Tabel 4. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir Kreatif		
No	**Deskripsi**	**Skor**
1.	Mean	67,25
2.	Median	74
3.	Nilai Minimal	48
4.	Nilai Maksimal	83

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata atau mean dari kemampuan berpikir kreatif pada kelompok eksperimen 2 adalah 67,25, untuk nilai median adalah 74, nilai minimal adalah 48 dan nilai maksimal sebanyak 83.

3. Deskripsi Komparasi Hasil Pengukuran Kemampuan Berpikir Kreatif

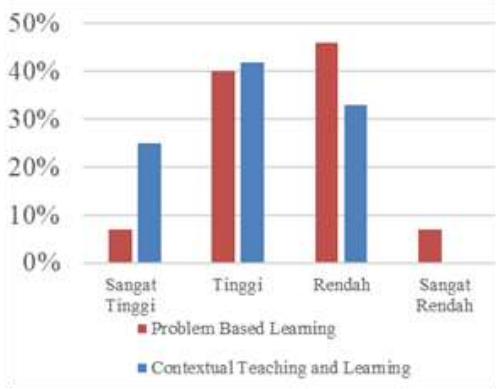
Hasil pengukuran kemampuan berpikir kreatif didapat dari pemberian soal *posttest* dan lembar observasi siswa kemampuan berpikir kreatif pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Skor dari kedua instrumen tersebut dinilai menggunakan rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa. Rekapitulasi kemampuan berpikir kreatif siswa akan dijabarkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

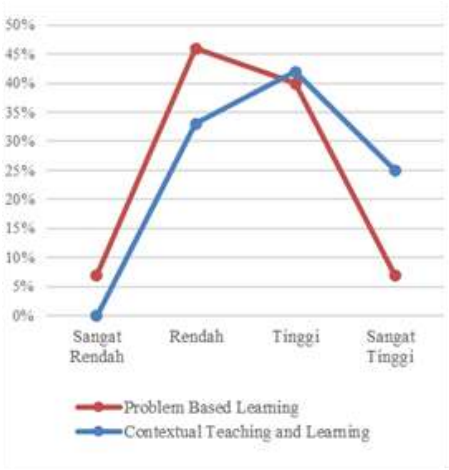
Kemampuan Berpikir Kreatif				
No	**Kriteria**	**Nilai**	**PBL**	**CTL**
1.	Sangat Tinggi	76-100	7%	25%
2.	Tinggi	51-75	40%	42%
3.	Rendah	26-50	46%	33%
4.	Sangat Rendah	0-25	7%	0%

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil penghitungan kemampuan berpikir kreatif siswa kelompok eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat kriteria sangat tinggi dengan presentase 7%, kriteria tinggi dengan presentase 40%, kriteria rendah dengan presentase 46% dan kriteria sangat rendah dengan presentase 7%. Sedangkan hasil penghitungan kemampuan berpikir kreatif siswa kelompok eksperimen 2 menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* kriteria sangat tinggi dengan presentase 25%, kriteria tinggi dengan presentase 42%, kriteria rendah dengan presentase 33% dan kriteria sangat rendah dengan presentase 0%.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dimana kelompok eksperimen 2 lebih unggul daripada kelompok eksperimen 1. Rekapitulasi kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat melalui diagram batang dan grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2



Gambar 4. Grafik Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan program SPPS versi 26. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah berdistribusi normal atau tidak pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi/probabilitas > 0,05 sedangkan data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifi-kansiprobabilitas < 0,05. Hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Tests of Normality				
Kelas		**Kolmogorov-Smirnov[a]**		
		Statistic	**df**	**Sig.**
Hasil Siswa	Pre-Test Eksperimen 1 (PBL)	.186	15	.171
	Post-TestEksperimen 1 (PBL)	.200	15	.110
	Pre-test Eksperimen 2 (CTL)	.210	12	.151
	Post-Test Eskperimen 2 (CTL)	.292	12	.006

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas, nilai kolom *Sig.* hasil *pretest* kelompok eksperimen 1 sebesar 0,171 dan kelompok eksperimen 2 sebesar 0,151. Kemudian nilai kolom *Sig.* hasil *posttest* kelompok eksperimen 1 sebesar 0,110 dan kelompok eksperimen 2 sebesar 0,006. Jadi, nilai signifikansi dari kedua kelompok > 0,05 maka data berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji prasyarat penelitian selanjutnya adalah uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui sampel kelompok yang akan diuji homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas mengunakan program SPSS versi 26, dengan nilai signifikansi/probabilitas > 0,05 data dikatakan homogen sedangkan nilai sikgifikansi/probabilitas < 0,05 data tersebut dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas pada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Siswa	Based on Mean	1.381	1	25	.251
	Based on Median	1.037	1	25	.318
	Based on Median and with adjusted df	1.037	1	24.202	.319
	Based on trimmed mean	1.400	1	25	.248

Dapat dilihat pada tabel diatas, nilai kolom *Sig.* menunjukkan perolehan skor signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,251; *Based on Median* sebesar 0,318; *Based on Median and with adjusted dr* sebesar 0,319 dan *Based on trimmed mean* sebesar 0,246. Signifikansi pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 menunjukkan nilai > 0,05 maka data dikatakan homogen.

5. Uji Beda Mean (rata-rata)

Uji beda mean (rata-rata) atau uji T dilakukan jika uji normalitas dan uji homogenitas sudah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan. Uji T ini digunakan untuk dapat mengetahui ada atau tidak perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada kelompok eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan kelompok eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Hasil uji T pada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 sebagai berikut.

Berdasarkan tabel uji T pada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 didapatkan nilai pada kolom *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,088. Oleh karena itu, nilai signifikansi/ probabilitas dari kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 yaitu 0,088 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak.

B. Pembahasan

Implementasi pemberlakuan model pembelajaran dikelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 berlangsung sesuai dengan sintaks model pembelajaran yang digunakan atau direncanakan sebelumnya. Tingkat kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari hasil dreskipsi kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Hasil deskripsi kemampuan berpikir kreatif kelompok eksperimen 1 diperoleh rata-rata atau mean sebesar 54,5, median sebesar 50, nilai minimal 25 dan nilai maksimal sebanyak 81. Kemudian hasil deskripfi kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok eksperimen 2 diperoleh rata-rata atau mean sebesar 67,25, median sebesar 74, nilai minimal adalah 48 dan nilai maksimal sebanyak 83.

Pada penelitian ini, analisis data selanjutnya adalah uji prasyarat eksperimen pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji beda mean (rata-rata) atau uji T. Uji normalitas yang lakukan pada kelompok eksperimen 1 diperoleh nilai *Sig.* hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif sebesar 0,171 dan kelompok eksperimen 2 sebesar 0,151. Kemudian nilai *Sig.* hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif kelompok eksperimen 1 sebesar 0,110 dan kelompok eksperimen 2 sebesar 0,006. Nilai signifikansi dari kedua kelompok > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa sampel data berdistribusi normal. Uji prasyarat eksperimen yang selanjutnya adalah uji homogenitas pada kedua kelompok eksperimen. Nilai signifikansi kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 diperoleh *Based on Mean* sebesar 0,251; *Based on Median* sebesar 0,318; *Based on Median and with adjusted dr* sebesar 0,319 dan *Based on trimmed mean* sebesar 0,246. Nilai signifikansi pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 menunjukkan nilai > 0,05 maka data dinyatakan homogen.

Uji prasayarat berikutnya adalah uji beda mean (rata-rata) atau uji T. Hasil uji T menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,088. Dikarenakan Sig. 0,088 > 0,05 maka dapat disimpulkan Ho diterima dan Ha ditolak. Dari

uji T yang sudah dilakukan, mendapatkan hasil hipotesis penelitian bahwa penerapan model *Contextual Teaching and Learning* lebih efektif dibandingkan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pembelajaran IPS kelas IV SD.

Hasil ini senada dengan beberapa penelitian lain yang juga merupakan karya tulis ilmiah, skripsi, jurnal atau hal terkait dengan fokus pembahasan model CTL. Penelitian yang dilakukan oleh Nirwana Anas, Laila Apriani, Rizka Nabillah dan Siti Ramadhani (2023:370) berjudul Pengaruh *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Perubahan Wujud Benda di SD Muhammadiyah 18 Medan yang menghasilkan nilai rata-rata kelas kontrol menggunakan pembelajaran metode ceramah sebesar 5,47, kemudian nilai rata-rata kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran CTL sebesar 7,76. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model CTL lebih baik daripada metode ceramah dan dipandang memiliki output yang lebih baik.

Hasil penelitian berikutnya yang sejalan atau linear dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Synthia Dewi, Sisca Mariam dan Jajang Bayu Kelana (2019:238) berjudul Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model *Contexual Teaching and Learning*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pada kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model konvensional dan juga model CTL. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa hasil dari nilai *posttest* menggunakan model konvensional sebesar 61,78 dengan *N-gain* sebesar 0,4060. Kemudian nilai *posttest* menggunakan model model *Contextual Teaching and Learning* sebesar 74,67 dengan nilai *N-gain* sebesar 0,6069 terhadap kecakapan berpikir kreatif siswa. Maka, pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Penelitian ini mendukung pemaparan teoritik dari Soleha, dkk (2021:3118) *Contextual Teaching Learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang mengarahkan materi akademik dengan kehidupan sehari-hari siswa, dalam praktiknya siswa harus bisa menghubungkan antara wawasan siswa dengan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian menurut Suarsani (2019:88) menyatakan bahwa PBL menekankan belajar sebagai proses yang melibatkan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir dalam konteks yang sebenarnya. Model PBL dan CTL cocok diterapkan dalam proses pembelajaran yang erat kaitannya dengan permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan siswa kemudian dituangkan dalam materi pembelajaran IPS. Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran juga harus diasah, menurut Ummah dkk., (2019:93) kemampuan berpikir kreatif bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik, baik pengetahuan matematika maupun kehidupan sehari-hari. Siswa dapat memunculkan banyak ide-ide melalui pengetahuan yang didapat dalam materi pembelajaran.

Model PBL memang seringkali diterapkan dalam proses pembelajaran, namun menurut pendapat Abidin (2014:163) PBL memiliki beberapa kelemahan diantaranya adalah kebiasaan siswa yang mengandalkan informasi dari guru dan menjadikan guru sebagai narasumber utama, maka siswa akan merasa kurang paham dengan cara belaajr mandiri saat mencari pemecahan masalah. Kelemahan tersebut justru menjadi kelebihan bagi model CTL dimana menurut Putra (2013:259) materi pembelajaran bukan didapat dari guru tetapi hasil penemuan siswa sendiri.

Kemudian apabila dihubungkan dengan indikator kelancaran berpikir, keluwesan/ kelenturan berpikir, merinci dan keaslian dari kemampuan berpikir kreatif (Munandar, 2014:133) maka model CTL merupakan model yang efektif dalam mencapai indikator-indikator tersebut, hal ini dapat dilihat dari karakteristik model CTL sendiri menurut Hamdayama (2014:51) yaitu berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking).*

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil eksperimen menyatakan bahwa kemampuan siswa berpikir kreatif mata Pelajaran IPS di Gugus Ki Hajar Dewantara dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* lebih efektif dari model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil perolehan uji T dengan nilai signifikansi *(2-tailed)* sebesar 0,088. Tingkat signifikansi 0,088 > 0,05 yang

artinya Ho diterima Ha ditolak, maka penerapan model *Problem Based Learning* tidak lebih efektif dibandingkan model *Contextual Teaching and Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pembelajaran IPS kelas IV SD. Tidak hanya itu, hal ini juga dibuktikan melalui hasil deskriptif lembar observasi kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menunjukkan rata-rata 54,5, nilai median 50, nilai minimal 25 dan nilai maksimal 81. Sedangkan untuk kelompok eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* diperoleh rata-rata 67,25, nilai median 74, nilai minimal 48 dan nilai maksimal 83.

B. Saran

Saran bagi guru, diharapkan mampu menguasai model pembelajaran yang memicu siswa untuk meningkatkan siswa dalam kemampuan berpikirnya melalui materi pembelajaran seperti model *Problem Based Learning* dan *Contextual Teaching and Learning*. Saran untuk peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian yang sudah dilakukan ini dapat menjadi salah satu referensi dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Abidin, Y. (2014). Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. *PT Refika Aditama: Bandung*.

Ariani, K. A. V., Parmajaya, I. P. G., & Ardiawan, I. K. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Ctl Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 SD Pada Mata Pelajaran IPA. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, *2*(2).

Ekawati, S, & Dewi, KMN (2016). Efektivitas Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sukamaju. *Prosiding*, journal.uncp.ac.id,

Fatimah, S. (2015). Pembelajaran IPS. *UNP: Padang*.

Hamdayama, J. (2014). Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. *Ghalia Indonesia: Bogor*.

Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Jurnal Basicedu, 5(3), 1349–1355.

Herijanto, B. (2018). *Pengembangan cd interaktif pembelajaran ips materi bencana alam. Journal of Educational Social Studies*.

Istiqomah, J. Y. N., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 670–681. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.553

Laili, N. I., & Murni, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas 4 SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*.

Mahdi, M (2019). Model Pembelajaran IPS Berbasis Lingkungan Hidup di MTs Negeri I Kota Cirebon. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial*

Marliana, N (2018). Keefektifan Model CTL dan PBL Berbasis Teori Bruner Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Joyful Learning Journal*, journal.unnes.ac.id,

Maryati, I (2017). Upgrading Statistical Reasoning Abekility Junior High School Students Through Contextual Teaching And Learning. *Proceeding ICMETA*, jurnal.uns.ac.id,

Mellani, S. (2018). Peningkatan Berfikir Kreatif Melalui Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Grabagan TULANGAN. *PTK 2018 B2 PGSD FKIP*

Mulyati, S, & Susanto, H (2016). Implementasi Desain Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori …*, journal.um.ac.id,

Munandar, U. (2014). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. *Rineka Cipta: Jakarta*.

Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). Konsep Dasar IPS. *Samudra Biru: Yogyakarta*.

Putra, S. R. (2013). Desain belajar mengajar kreatif berbasis sains. *Diva Press: Yogyakarta*.

Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). *Raja Grafindo Persada: Jakarta*.

Soleha, F, Akhwani, A, Nafiah, N, & Rahayu, DW (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, jbasic.org, https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1285

Suarsani, G.A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Kimia dengan Materi Pokok Kimia Unsur Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. JP2, Vol. 2,No. 1,

Sugiyono. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *CV. Alfabeta: Bandung*, *225*.

Sumarmi, D (2022). Pengaruh Penggunaan Problem Based Learning (PBL) Dan Contextual Teaching Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar. *Jurnal Sinektik*, ejurnal.unisri.ac.id,

Syafei, M., & Silalahi, J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Pariaman. *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*.

Tanfidiyah, I. (2022). The Effect of Booklet Assisted CTL Model on the Creative Thinking Ability of Class IV Elementary School Students.

Trisnawati, YI, Sudargo, S, (2019). Efektivitas Model Contextual Teaching and Learning dan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*

Ulandari, N, Putri, R, Ningsih, F, & Putra, A (2019). Efektivitas model pembelajaran inquiry terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi teorema pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*

Ummah, S. K., In'am, A., & Azmi, R. D. (2019). Creating manipulatives: improving students' creativity though project based learning. Journal on Mathematics Education, 10(1), 92–102.

Verinsyah, O & Fitria, Y. (2020). Pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Journal of Basic EducationeISSN:2656-6702Studies*

Yanti, C. (2019). *Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial Untuk Sd / Mi*.

Yolanda, Yaspin. 2015. Keterampilan Proses Sains Sebagai Penilaian Pembelajaran Sebagai Implementasi Kurikulum 2013. Prosiding Seminar Nasional Matematika Pendidikan Fisika