

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang rutin dilakukan oleh setiap siswa. Hal ini guna menambah ilmu pengetahuan. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam dengan lingkungannya.

Maka belajar juga salah satu komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikis dan fisis yang saling bekerja sama secara terpadu dan komprehensif integral. Menurut pengertian psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Selanjutnya, Djamarah (2010:10) “belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan artinya tujuan kegiatan menyangkut perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Abdurrahman (2009:28) “belajar adalah suatu proses dari seseorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau bisa yang disebut hasil belajar”. Hamalik (2010:27) “belajar adalah suatu proses dan suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami”. Slameto (2013:20) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara.

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Ahmad Susanto (2017:3) “belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi di individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah proses mencari ilmu yang dilakukan seumur hidup dan dialami sendiri melalui latihan maupun pembelajaran atau pengalaman yang dapat menghasilkan perubahan pada diri seseorang.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar adalah indikator strategis keberhasilan pelaksanaan suatu sistem kurikulum sebagai tolak ukur dari tinggi rendahnya mutu pendidikan yang dapat dilihat dari tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku dalam bidang kognitif,afektif,dan psikomotorik. Penilaian hasil belajar, peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

Adapun di setiap kegiatan manusia selalu mengharapkan hasil, begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar. Didalam proses belajar mengajar dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang menyangkut intelektual, sikap atau kepribadian, dan keterampilan yang sesuai dengan yang diharapkan.

Sudjana (2010:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hamalik (2010:31) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan”. Selanjutnya Dimiyati dan Mudjono (2010:20) “hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru”. Abdurrahman (2009:37)

menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Nasution (2009:176) “hasil belajar nyata dari apa yang dapat dilakukan dari yang tidak dapat dilakukan sebelumnya”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor internal dan faktor eksternal. Di samping faktor yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain yaitu motivasi, belajar, minat, dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketuntasan, sosial ekonomi faktor fisik dan psikis. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakekat perbuatan, belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang disadarinya.

Maka demikian dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat bersumber dari dalam diri siswa sendiri dan dari luar diri siswa. Faktor yang bersumber dari dalam diri siswa dapat berupa (kesehatan, psikologis, IQ, dan lain sebagainya) sedangkan faktor eksternal berupa (ekonomi orang tua, sarana dan prasarana sekolah, model mengajar guru dan lain sebagainya).

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif didalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar

secara efektif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan presentasi yang optimal.

Arends (dalam Trianto,2010:51)“model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas/pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”. Selanjutnya Joyke&Will (dalam Rusman, 2010:133) “model pembelajaran adalah rencana/pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lainnya.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

2.1.5 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah Untuk mencapai tujuan pembelajaran, setiap pendidik dituntut untuk benar-benar memahami model pembelajaran yang diterapkannya. Adanya model dan strategi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi atau informasi yang disampaikan. Ada banyak model dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Model pembelajaran ini tidak seperti metode pemecahan masalah pada umumnya. Model ini lebih mengutamakan kuantitas ide yang diberikan dan selanjutnya tidak langsung ada keputusan final atau masih ada penundaan solusi.

Creative Problem Solving (CPS) berasal dari kata *creative*, *problem*, dan *solving*. *Creative* artinya banyak ide baru dan unik dalam mengkreasi solusi serta mempunyai nilai dan relevan. *Problem* artinya suatu situasi yang memberikan tantangan, kesempatan, yang saling berkaitan. Sementara *solving* artinya merencanakan suatu cara untuk menjawab suatu problem.

Hamzah (2011 : 223) “Model pembelajaran CPS merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan, ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya”.

Peran guru dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator (membantu memberikan kemudahan kepada siswa dalam proses pembelajaran), motivator (memberikan motivasi kepada siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran), dan dinamisator (guru berusaha memberikan rangsangan dalam mencari, mengumpulkan dan menentukan informasi untuk pemecahan masalah).

Selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), siswa diberikan kesempatan secara luas untuk memecahkan masalah yang diberikan. Hal tersebut merupakan prasyarat bagi siswa yang ingin belajar mandiri. Tujuan yang ingin dicapai adalah siswa diarahkan untuk aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki tiga komponen utama, yaitu:

- a. menemukan fakta, melibatkan penggambaran masalah, mengumpulkan dan meneliti data dan informasi yang bersangkutan.
- b. menemukan gagasan, berkaitan dengan memunculkan dan memodifikasi gagasan tentang strategi pemecahan masalah. menemukan solusi, yaitu proses evaluative sebagai puncak pemecahan masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran dengan memecahkan masalah yang menekankan penemuan berbagai alternative ide atau gagasan yang melibatkan proses berpikir divergen dan konvergen untuk mencari penyelesaian berupa solusi yang paling efisien dari suatu permasalahan. Berpikir divergen yaitu menghasilkan banyak ide berdasarkan intuisi dalam menyelesaikan masalah. Sedangkan berpikir konvergen adalah kegiatan pengambilan keputusan atas ide yang ada.

2.1.6 Karakteristik Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Creative Problem Solving (CPS) memiliki karakteristik yang membedakan dengan model pembelajaran lain, yaitu:

- a. Proses menyelesaikan suatu masalah dimulai dari proses pengulangan (*recursive*), peninjauan kembali (*revised*), dan pendefinisian ulang (*redefined*).
- b. Memerlukan proses berpikir divergen dan konvergen.
- c. Menggagas suatu pemikiran yang bersifat prediktif serta dapat merangsang ke tahap berpikir logis selanjutnya.

Treffinger (2003:15), *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Terbukti, sudah digunakan lebih dari 50 tahun oleh berbagai macam organisasi di dunia dan didukung oleh penelitian dengan ratusan studi yang telah dipublikasikan mengenai efektifitas dan dampaknya.
- b. Mudah diterapkan, CPS menghubungkan kreativitas alamiah siswa dengan pendekatan pemecahan masalah. Sangat mudah dipelajari dan dapat diaplikasikan oleh individu maupun kelompok.
- c. Berdaya, CPS dapat diintegrasikan di berbagai aktivitas yang terstruktur, menyediakan hal baru atau menambahkan perangkat untuk dapat membuat suatu perubahan yang nyata. CPS dapat menstimulasi hal yang penting yang bisa dilakukan dalam kehidupan dan pekerjaan.

- d. Praktis, CPS dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari maupun tantangan jangka panjang.
- e. Positif, CPS membantu untuk menggali bakat kreatif dan memfokuskan pikiran secara konstruktif agar dapat memecahkan tantangan dan masalah yang kompleks.

Salah satu prinsip utama dalam *Creative Problem Solving* (CPS) ialah adanya keseimbangan dinamis antara proses berpikir divergen dan konvergen. Berpikir divergen adalah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan, dengan penekanan pada keragaman jumlah kesesuaian. Pemikiran divergen bersifat lebih bebas dan terbuka. Siswa diminta memikirkan berbagai kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah dan mencetuskan beragam gagasan atau ide terhadap suatu persoalan. Sedangkan berpikir konvergen adalah pemberian jawaban atau penarikan kesimpulan yang logis dari informasi yang diberikan, dengan penekanan pada pencapaian jawaban tunggal yang paling tepat, atau satu-satunya jawaban yang benar.

2.1.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Kowalik dan Mitchell (1999: 7-14) tentang langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), yakni sebagai berikut:

a. *Mess-Finding* (Menemukan Masalah)

Tahap pertama merupakan suatu usaha untuk mengidentifikasi suatu situasi yang dirasakan mengganggu.

b. *Fact-finding* (Menemukan Fakta)

Tahap kedua yaitu menemukan fakta. Pada tahap ini siswa mendaftar semua fakta yang diketahui dan berhubungan dengan situasi tersebut untuk menemukan informasi yang tidak diketahui tetapi esensial pada situasi yang sedang diidentifikasi dan dicari. Pada tahap ini, melibatkan cara berpikir divergen dan konvergen. Saat mengungkapkan hal yang dianggap fakta merupakan proses berpikir divergen, sedangkan saat

mempertimbangkan dan memutuskan apa saja yang merupakan fakta terpenting digunakan proses berpikir konvergen.

c. *Problem-finding* (Menemukan Masalah)

Pada tahap ini, siswa diupayakan dapat mengidentifikasi semua kemungkinan pernyataan masalah dan kemudian memilih apa yang paling penting atau yang mendasari masalah. Tahapan ini juga melibatkan berpikir divergen dan konvergen. Berpikir divergen ketika siswa mencatat semua yang disangka menjadi masalah persoalan yang diberikan. Sedangkan berpikir konvergen ketika siswa mempertimbangkan dan memutuskan masalah suatu pernyataan adalah sebuah masalah.

d. *Idea-finding* (menemukan Ide)

Pada tahap ini, siswa diupayakan untuk menemukan sejumlah ide dan gagasan yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini, siswa hanya menggunakan proses berpikir divergen, yakni ketika siswa mencoba untuk menduga dan merumuskan ide-ide yang mungkin saja dapat menjadi jalan keluar dari permasalahan yang ada.

e. *Solution-finding* (Menemukan Solusi)

Pada tahap ini, siswa menyeleksi solusi, ide dan gagasan yang diperoleh pada tahap idea-finding untuk menemukan ide yang paling tepat dalam memecahkan masalah dengan cara sistematis. Pada tahap ini, siswa menggunakan proses berpikir divergen dan konvergen. Berpikir divergen ketika siswa menduga idea apa yang paling tepat dijadikan solusi. Sedangkan berpikir konvergen, yakni ketika siswa memberikan justifikasi atas dugaan yang diberikan sebelumnya secara analitik.

f. *Acceptance-finding* (Menemukan Penerimaan)

Pada tahap akhir ini, siswa berusaha untuk memperoleh penerimaan atas solusi masalah, menyusun rencana tindakan dan mengimplementasikan solusi tersebut. Penerimaannya berupa hasil konsep atau solusi yang

diterima. Pada tahap ini, siswa menggunakan proses berpikir divergen dan konvergen untuk memutuskan kembali bahwa solusi yang mereka dapatkan tepat.

2.1.8 Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki kelebihan yang diantaranya:

- a. Melatih peserta didik agar mampu menyelesaikan masalah-masalah biologis.
- b. Meningkatkan kreativitas peserta didik.
- c. Adanya interaksi antara guru dan peserta didik.
- d. Menuntun peserta didik untuk dapat berpikir kreatif dan kritis.
- e. Membuat peserta didik gemar membuat pendapat dan aktif dalam menyampaikan

2.1.9 Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Selain kelebihan, model pembelajaran *Creative Problem Solving* juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan model pembelajaran ini diantaranya:

- a. Guru mengalami kebingungan melaksanakan model pembelajaran CPS dalam pembelajaran, karena banyaknya metode yang juga digunakan. Jika kurang cermat, maka guru akan mengalami kesulitan memantau kreatifitas tiap peserta didik dalam kelompok.
- b. Pemecahan masalah dalam kreatifitas sulit dibedakan karena keduanya menuntut hasil yang baru.

2.1.10 Hakikat Pelajaran IPA di SD

Hakikat IPA adalah realitas alam yang harus dikaji sehingga manusia memperoleh rahasia tentang alam. Hakikat IPA meliputi empat unsur yaitu sikap ilmiah, rasa ingin tahu, proses IPA melalui model ilmiah, produk IPA berupa fakta, prinsip, teori dan hukum, serta aplikasi berupa penerapan model ilmiah dan konsep sehari-hari.

IPA adalah Ilmu Pengetahuan Alam yang secara rasional dan objektif mempelajari tentang alam semesta dengan segala isinya. Setiap pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan IPA berlangsung dengan cara khusus. Tujuan IPA adalah memahami alam semesta dan melakukan eksplorasi. IPA merupakan suatu cara atau model untuk mengamati alam secara analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara satu fenomena lainnya sehingga membentuk perspektif baru tentang objek yang diamati. IPA juga ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis, tersusun secara teratur, berlaku secara umum, berupa kumpulan hasil observasi dan eksperimen. IPA merupakan sederetan konsep dan skema konseptual yang berhubungan satu sama lain dan tumbuh sebagai hasil observasi dan eksperimentasi serta berguna untuk diamati dan dilakukan eksperimentasi lebih lanjut. Serta IPA merupakan ilmu pengetahuan yang dapat dibagi menjadi fakta, konsep, lambang, penjelasan, dan teori.

Kebenaran IPA tergantung pada gejala atau kejadian dari dunia nyata yang dianalisis dan diinterpretasikan secara logis. Proses Kreatif memang penting dalam berpikir IPA, namun tunduk pada aturan tertentu tetap diperlukan. IPA bersifat kontekstual baik waktu maupun budaya. IPA bersifat ilmiah yang dilakukan oleh para ahli IPA. Setiap aktivitas ilmiah mempunyai ciri rasional kognitif dan bertujuan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA adalah realitas alam yang harus dikaji sehingga manusia memperoleh rahasia tentang alam. Hakikat IPA meliputi empat unsur yaitu sikap ilmiah, produk IPA berupa fakta, prinsip, teori dan hukum, serta aplikasi berupa penerapan model ilmiah dan konsep sehari-hari.

2.1.11 Pengertian dan Tujuan IPA di SD

IPA merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan atau konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan. Prihantoro (dalam Trianto 2010:136), "IPA adalah

pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengalaman dan deduksi”. Selanjutnya Kardi dan Nur (dalam Trianto 2010:142) bahwa” hakikat IPA mesti tercermin dalam tujuan pendidikan dan model mengajar yang digunakan. Dengan demikian, pembelajaran IPA pada tingkat pendidikan manapun harus dikembangkan dengan memahami berbagai pandangan tentang makna IPA, yang dalam konteks pandangan hidup dipandang sebagai suatu instrument untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan social manusia”. Jadi secara singkat IPA adalah aktivitas nyata siswa dengan berbagai objek yang dipelajari yang dapat dikembangkan dengan melakukan penelusuran masalah, mencari berbagai penjelasan mengenai fenomena yang mereka lihat dan mengembangkan kemampuan fisik (motorik). Aktivitas manusia yang bertujuan menemukan keteraturan alam melalui pengamatan, pengukuran, dan eksperimen, IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Laksmi (dalam Trianto 2010:142) “pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu yaitu:

- a. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap;
- b. Menanamkan sikap hidup ilmiah;
- c. Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja, serta menghargai para ilmuan dan penemuannya;
- d. Menggunakan dan menerapkan model ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

Maka, pembelajaran IPA pada tingkat pendidikan harus dikembangkan dengan memahami berbagai pandangan tentang makna IPA yang dalam konteks padangan hidup dipandang sebagai suatu instrumen untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan sosial manusia.

2.1.12 Materi Pembelajaran IPA

Gaya yang diberikan kesebuah objek atau benda mengakibatkan berbagai perubahan. Gaya dapat mempengaruhi benda, baik benda yang sedang diam, maupun benda yang bergerak. Gaya di sini bukanlah berarti gaya berpakaian atau gaya bicara. Gaya yang akan dibahas yakni gaya dalam sains. Gaya dalam sains berarti tarikan dan dorongan. Semua bentuk-bentuk tarikan dan dorongan merupakan gaya.

Gerobak akan bergerak maju jika didorong. Meja dan kursi dapat berpindah tempat jika kita dorong. Setelah ditepuk, bola yang tadinya diam menjadi bergerak. Demikian pula kelereng yang tadinya diam menjadi bergerak setelah disentil. Tepuk dan sentilan adalah gaya dalam bentuk dorongan. Gaya dapat menyebabkan benda yang diam menjadi bergerak.



Gambar 2.1 Contoh Gaya Tarik

Gaya sesungguhnya tidak dapat dilihat, tetapi pengaruh gaya pada sebuah benda dapat kita lihat dan rasakan. Gaya adalah tarikan dan dorongan yang dapat mempengaruhi suatu benda. Benda yang dikenai gaya dapat bergerak, berhenti bergerak, berubah arah geraknya, atau berubah bentuk. Besar kecilnya gaya yang berkerja tidaklah sama. Hal itu bergantung pada besar gaya yang kita berikan.



Gambar 2.2 Contoh Gambar Gaya Tarik dan Gaya Dorong

Untuk membuat benda diam menjadi bergerak dibutuhkan besar gaya yang cukup. Jika gaya yang diberikan tidak cukup, benda diam akan tetap diam. Misalnya, seorang anak kecil dapat menggerakkan bus mogok, walaupun ia telah mendorong dengan sekuat tenaga. Bus mogok akan bergerak jika didorong oleh beberapa orang dewasa.

Benda diam dapat digerakkan jika dikenai besar gaya yang akan cukup. Misalnya, dinding rumah memang tidak roboh jika didorong oleh lima atau sepuluh orang dewasa, akan tetapi, dinding rumah akan sangat mudah robohkan oleh bulldoser. Bulldoser mampu memberikan gaya yang cukup besar untuk merobohkan tembok. Akan tetapi, jika tembok dibuat dari beton yang sangat tebal, bulldoser mungkin tidak mampu juga mengerakkannya.

1.2 Kerangka Berpikir

IPA sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai sangat memegang peranan penting karena IPA dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam berpikir secara logis, rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien, sehingga diharapkan peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, menganalisis, menyimpulkan dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, berkembang pesat dan kompetitif.

Tujuan umum diajarkannya IPA kepada siswa adalah agar siswa adalah agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah dan memiliki kemampuan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hal ini berarti dalam mengajarkan IPA siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah untuk meningkatkan hasil belajarnya. Seseorang yang terampil

memecahkan masalah akan mampu berpacu dengan kebutuhan hidupnya, menjadi pekerja yang lebih produktif, dan memahami isi-isu kompleks yang berkaitan dengan masyarakat global, sehingga belajar IPA sangat diperlukan oleh para siswa.

Sehingga dapat mengembangkan Kreativitas siswa dalam pelajaran IPA terutama memecahkan masalah IPA dapat dilakukan dengan menerapkan model *Problem Solving* dalam pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat ahli seperti yang telah dijelaskan sebelumnya secara umum merekomendasikan cara untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA salah satunya adalah melalui pendekatan pemecahan masalah.

Model pemecahan masalah pada dasarnya menekankan pada pengajaran untuk berpikir tentang cara memecahkan masalah dan pemrosesan informasi IPA. Pada metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengenali masalah, menyusun berbagai gagasan pemecahan masalah, merencanakan dan melaksanakan cara pemecahannya serta mengkomunikasikan hasilnya. Pemecahan masalah ini dirasa lebih efektif dan sesuai dengan mata pelajaran IPA karena tujuan pembelajaran IPA baik di sekolah dasar maupun sekolah lanjutan diantaranya adalah mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan hasil belajar siswa.

1.3 Hipotesis Penelitian

Terdapat pengaruh menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar IPA di SD pada materi Gaya Tarik dan Gaya Dorong mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 104212 kecamatan patumbak, Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.4 Definisi Operasional

- a. Belajar adalah suatu proses perubahan yang bersifat mantap/permanen melalui bimbingan belajar yang dilakukan seseorang yang sudah ahli untuk memperoleh pengetahuan tentang materi.
- b. Mengajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh guru ataupun pendidik untuk mengatur dan menciptakan lingkungan belajar yang dilakukan secara berulang-ulang.

- c. Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menghasilkan perubahan dan menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.
- d. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dihasilkan melalui proses pembelajaran yang sudah dilakukan secara berulang-ulang melalui pengalaman belajarnya.

