

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MULTIMEDIA TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA SISWA KELAS IV SDN GUGUS I KUTA UTARA TAHUN AJARAN 2019/2020

Oleh

Made Rai Laksmi Dewi, NIM 1611031045

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan multimedia terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Rancangan penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian kuantitatif yaitu eksperimen semu dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 468 siswa. Pengambilan sampel melalui teknik *random sampling* yang diacak kelasnya untuk menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil pengundian terpilih kelas IV SD No. 3 Dalung sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang dan kelas IV SD No. 1 Dalung terpilih sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 33 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dengan jenis tes objektif dalam bentuk pilihan ganda biasa, yang kemudian dianalisis menggunakan uji t. Dari sebaran data, diperoleh rata-rata kompetensi pengetahuan IPA kelompok yang dibelajarkan dengan model *Creative Problem Solving* berbantuan multimedia yaitu 84,22 sedangkan kelompok yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional, yaitu 77,03. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 4,200$ dan $t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 63$. Hal tersebut berarti $t_{hitung} = 4,200 > t_{tabel} = 2,000$. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, hal tersebut berarti terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan multimedia terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata kunci : model *Creative Problem Solving*, multimedia, kompetensi pengetahuan IPA

Abstract

The aimed of this research was to know the effect of model Creative Problem Solving learning assisted with multimedia toward science knowledge competence of student. This research was include type of kuantitative research that is quasi experimental design with nonequivalent control group design. The population of

this research was fourth grade elementary students of cluster I Kuta Utara district in academic year 2019/2020 which amount 468 students. Random sampling was used to choose the sample in this research. The fourth grade elementary students of SD No. 3 Dalung was choosen to be experiment class which consisted 32 students and the fourth grade elementary students of SD No. 1 Dalung was choosen to be control class which consisted 33 students. The data collection method used multiple choice objective test type and analyzed with t-test. The mean score of the experiment class was 84,22 while the control class was 77,03. The result of data analysis were obtained $t_{count} = 4,200$ and $t_{table} = 2,000$ at the significance level of 5% and $dk = 63$. That meant $t_{count} = 4,200 > t_{table} = 2,000$. Then, H_0 was rejected and H_a was accepted, that meant there were effect of model Creative Problem Solving learning assisted with multimedia toward science knowledge competence of student in academic year 2019/2020.

Keywords : *creative problem solving, multimedia, science knowledge competence*

