

PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDI WAE CIU, KECAMATAN LAMBA LEDA UTARA, KABUPATEN MANGGARAI TIMUR

Tika Sriwahyu Ningsih, Heronimus E.A. Wejang, Ambros Leonangung Edu

Prodi PGSD FKIP Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng

Jl. Jend. Ahmad Yani, No. 10, Ruteng, Manggarai 86508

Email: tikaningsihstriwahyu@gmail.com

Key Words	ABSTRACT
<p><i>Creative Problem Solving (CPS), Model, Learning Outcomes.</i></p>	<p><i>This research was motivated by the problem of students' learning outcomes at SDI Wae Ciu because of the use of conventional learning models. The purpose of the study was to describe the comparison of student learning outcomes through the use of the Creative Problem Solving (CPS) model, and also to describe whether using the Creative Problem Solving (CPS) learning model could improve student learning outcomes. This type of research was quantitative research with experimental methods. Experimental research was causal (causation) where its evidence was obtained through comparisons between the experimental group (which was treated) through the use of the Creative Problem Solving (CPS) learning model, and the control group (which was not treated). Data collection techniques was the test to collect data on student learning outcomes. The data analysis technique used was the t-test, after testing the normality and homogeneity. The results showed that the Creative Problem Solving (CPS) model had a positive influence on student learning outcomes. Based on the results of the Paired Samples T-Test analysis, the posttest results obtained in the experimental class and control class were known that the t-count is 0.05 with a significance of 0.000. The significance value (2-tailed) which showed $0.000 > 0.05$, then H_0 was rejected and H_a was accepted. The Creative Problem Solving (CPS) learning model also determined the accuracy of the expected goals, learning would be effective, efficient and the expected learning outcomes would be achieved. Based on the research that has been done, there was a significant effect on improving student learning outcomes by using the Creative Problem Solving (CPS) learning model.</i></p>
Kata Kunci	ABSTRAK
<p>Model, <i>Creative Problem Solving (CPS), Hasil Belajar</i></p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di SDI Wae Ciu. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang konvensional. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan perbandingan hasil belajar siswa melalui penggunaan model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>, serta untuk mendeskripsikan apakah dengan menggunakan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen bersifat kausal (sebab akibat) yang pembuktiannya diperoleh melalui kompa rasi/perbandingan antara kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) melalui penggunaan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>, dengan kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji-t, yang terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis Uji-t <i>Paired Samples T-Test</i> hasil posttest yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa t-hitung 0,05 dengan signifikan 0,000. Nilai signifikansi (2-tailed) yang menunjukkan $0,000 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Model pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> juga akan turut menentukan ketepatan tujuan yang diharapkan, pembelajaran akan efektif, efisien dan hasil pembelajaran yang diharapkan akan tercapai. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i></p>

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara. Lebih lanjut dijelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3).

Secara tersurat, salah satu tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan bagian yang sangat penting bagi bangsa Indonesia dalam kehidupan baik pada masa sekarang maupun pada masa yang akan datang, dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan carapembaharuan kurikulum, penambahan sumber belajar, peningkatan mutu tenaga pengajar, serta penggunaan model-model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kurikulum tematik terpadu dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema / topik / pembahasan. Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta kreativitas dengan menggunakan tema. Secara etimologi, kurikulum tematik terpadu terdiri dari dua kata, yaitu kurikulum dan terpadu. Artinya,

kurikulum terpadu merupakan bentuk kurikulum yang meniadakan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk unit atau keseluruhan (Hamalik, 2007: 32).

Pada dasarnya desain kurikulum terpadu yang dipandang relevan sebagaimana Sukmadinata (2005: 120--121) menjelaskan bahwa, *The Core Design* kurikulum timbul sebagai reaksi utama kurikulum *Separate Subjectdesign* (kurikulum yang sifatnya terpisah-pisah). Dalam mengintegrasikan (menterpadukan) bahan ajar salah satu variasi konsep *The Core Design* adalah "*The Fused Core*". Model ini menekankan pengintegrasian bukan hanya dua atau tiga pelajaran tetapi lebih banyak.

Dengan demikian, kurikulum terpadu dalam pengertian umum merupakan usaha mengintegrasikan bahan pelajaran dari berbagai mata pelajaran yang menghasilkan kurikulum *integrated* atau terpadu. Integrasi ini tercapai dengan memusatkan pelajaran pada masalah tertentu yang memerlukan pemecahannya dengan bahan dari segala macam disiplin atau mata pelajaran yang diperlukan. Bahan mata pelajaran menjadi instrumental dan fungsional untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, kurikulum terpadu ini perlu dirumuskan melalui pendekatan yang komprehensif, sehingga mampu menjelaskan realitas yang sebenarnya. Hal tersebut sebagai landasan pengembangan, cara dan proses pengembangan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Karena hakikat dari pendidikan adalah perubahan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan setelah mengetahui kemudian mengamalkannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDI Wae Ciu, Kecamatan Lamba Leda Utara, Kabupaten Manggarai Timur, sebagian besar siswa terlihat pasif, beberapa siswa cenderung lebih bersifat acuh atau bermain, berbicara dengan siswa lain dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas, yang terkesan berisi materi yang cukup banyak. Penulis juga memperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa di SDI Wae Ciu rendah karena

pembelajarannya masih bersifat konvensional. Metode pembelajaran umumnya digunakan oleh guru dalam kelas saat melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM), selama ini adalah metode konvensional yang mengandalkan ceramah dan alat bantu utamanya adalah papan tulis serta fasilitas yang tidak memadai. Sehingga metode konvensional yang digunakan pada saat mengajar cenderung pada keaktifan guru, sedangkan siswa cenderung tidak aktif dan tidak punya inisiasi untuk berdiskusi sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu.

Hasil penelitian yang dilakukan Patimasang (2014) menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang monoton, menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Demikian guru dalam pembelajaran yang ditandai dengan metode konvensional memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi sendiri pemahamannya, siswa kurang dilibatkan untuk mendiskusikan materi yang disajikan, akibatnya siswa tidak dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuannya. Sebagai hasilnya siswa sekadar memperoleh informasi kemudian menghafalnya. Padahal yang lebih penting dalam pembelajaran adalah bagaimana guru memberikan pengalaman berarti kepada siswa yang dapat meninggalkan bekas.

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Intan, dkk (2012) menunjukkan bahwa permasalahan dalam pencapaian kesuksesan kegiatan pembelajaran kerap kali disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang tidak tepat dan terkesan monoton bahkan membosankan. Penyebab utama dari masalah ini adalah selain disebabkan oleh ketidaktepatan metodologis juga berakar pada paradigma pendidikan konvensional yang selalu menggunakan metode pengajaran klasikal dan ceramah, tanpa pernah diselingi berbagai metode yang menantang. Termasuk adanya penyekat ruang struktural yang begitu tinggi antara guru dan siswa.

Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang mengupayakan agar Siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan bantuan atau bimbingan dari guru sehingga dapat mendorong siswa meningkatkan hasil belajarnya. Untuk mengatasi persoalan di atas, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Creative Problem Solving* (CPS).

Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pelajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Sehingga dalam hal ini, ketika siswa dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan menghafalkan dan berpikir tetapi keterampilan pemecahan masalah memperluas proses berpikir. Menurut Bakharuddin, *Creative Problem Solving* (CPS), merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan permasalahan.

Adapun dalam teori lain model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pernyataan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafalkan tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Apabila dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran memberikan masalah yang dekat dengan kehidupan mereka melalui model *Creative Problem Solving* (CPS), maka siswa akan mencoba untuk menghubungkan dan mengkonstruksi pemahaman konsep secara teoritis atau

abstrak sesuai dengan sifat setiap cakupan mata pelajaran dan pengalaman yang pernah mereka dapat. Pengalaman yang dimaksud adalah segala aktivitas atau kegiatan yang pernah siswa alami sebelum pembelajaran atau saat pembelajaran berlangsung, sehingga diharapkan melalui proses berpikir siswa tersebut, kemampuan analisis siswa dalam memecahkan masalah melalui pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) akan meningkat (Amir, 2015: 35). Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait “Penerapan Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Wae Ciu, Kecamatan Lamba Leda Utara, Kabupaten Manggarai Timur”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian “Eksperimen”. Penelitian eksperimen adalah penelitian kausal (sebab akibat) yang pembuktiannya diperoleh melalui komparasi/perbandingan antara kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) melalui penggunaan model *Creative Problem Solving* (CPS), dengan kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

Sugiyono (2015: 66) menyatakan bahwa paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

Dalam penelitian eksperimen ini, pengumpulan data diperoleh dari hasil perbandingan antar kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDI Wae Ciu, Kecamatan Lamba Leda Utara, Kabupaten Manggarai Timur,

dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS).

Tipe riset yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen. Ciri-ciri dari kuasi eksperimen yaitu mempunyai blok pengawasan namun tak berdaya guna sepenuhnya. Riset ini memakai desain *posttest only control design*.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada dilapangan (Ramdhan, 2021:16). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan dokumentasi. Analisis uji coba instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data adalah metode dalam memproses data menjadi informasi (Ramdhan, 2021: 16). Teknik analisis data yang akan dipakai adalah Uji-t. sebelum menghitung uji-t yang akan digunakan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji homogen dan uji hipotesis.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDI Wae Ciu, Kecamatan Lamba Leda Utara, Kabupaten Manggarai Timur dengan sampelnya adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang siswa. Kemudian dikelompokkan ke dalam dua kelas yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Untuk menentukan sampel pada penelitian ini, langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu dilakukan pretest. Hal ini di buat untuk kemampuan awal siswa sama. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa peneliti mengelompokkan siswa kedalam dua kelas yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen diperlakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), sedangkan kelas kontrol diperlakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan

kemampuan hasil belajar siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah yaitu *Creative Problem Solving* (CPS) dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model atau metode pembelajaran konvensional. Perbedaan kedua model ini disebabkan karena memiliki langkah-langkah yang berbeda serta memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing model. Dari perbedaan hasil belajar siswa, model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis masalah memberikan dampak atau pengaruh yang lebih besar dari pada model atau metode pembelajaran yang konvensional.

Adapun yang menjadi kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Setiap model ataupun metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Begitupun juga dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (Muftukhin, 2013: 25).

a. Kelebihan

- 1) Melatih siswa untuk merancang suatu penemuan
- 2) Memfasilitasi siswa untuk berpikir dan bertindak kreatif
- 3) Membantu memecahkan masalah secara realistis
- 4) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- 5) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa

b. Kekurangan

- 1) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran lain
- 2) Memperluas perencanaan pembelajaran yang teratur dan matang

- 3) Model pembelajaran ini tidak efektif apabila terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif

2. Model pembelajaran konvensional

Pembelajaran konvensional termasuk dalam pembelajaran gaya tradisional dengan menggunakan metode ceramah sebagai alat interaksi guru dengan siswa. Metode ini berorientasi pada guru dengan ciri bahwa manajemen dan pengelolaan pembelajaran ditentukan oleh guru. Siswa hanya melakukan aktivitas sesuai dengan arahan guru (Tasliya & Bardi, 2016: 42). Menurut Djamarah dkk, dalam (Tasliya & Bardi, 2016: 42), pembelajaran konvensional melalui metode ceramah mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

a. Kelebihan

- 1) Guru mudah menguasai kelas
- 2) Mudah mengorganisasi tempat duduk/kelas
- 3) Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar
- 4) Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya
- 5) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.

b. Kekurangan

- 1) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata)
- 2) Yang visual menjadi rugi, yang auditif (mendengar) yang besar menerimanya
- 3) Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan
- 4) Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali

- 5) Menyebabkan siswa menjadi pasif.

Oleh karenanya, jika dilihat dari kelebihan dan kekurangan dari kedua model di atas, maka model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang dapat memberikan pengaruh yang lebih besar karena berhubungan dengan dunia nyata atau permasalahan yang dipecahkan secara berkelompok serta untuk mengembangkan keterampilan yang ada pada diri siswa. Hal ini juga dibuktikan pada hasil posttest di dua kelas yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing diperlakukan dengan dua model yang berbeda. Oleh karena itu, kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi ketimbang kelas kontrol.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam prose pembelajaran guru harus memilih model yang tepat, dan dapat menunjang ketercapaian tujuan pelaksanaan pembelajaran. Ketetapan penentuan model pembelajaran tidak terlepas dari kriteria-kriteria dalam melaksanakan pembelajaran. Penentuan model pembelajaran tentunya perlu memperhatikan beberapa hal, di antaranya adalah sebagai berikut memiliki karakteristik materi ajar, karakteristik siswa, serta memiliki sarana atau prasarana yang memadai. Ketiga hal tersebut benar-benar diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran agar tujuan dapat tercapai.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis masalah berbeda secara signifikansi dengan hasil kemampuan hasil belajar siswa dengan menerapkan model atau metode pembelajaran yang konvensional. Perbedaan signifikansi tersebut dapat ditunjukkan pada Uji T hasil posttest, di mana $H_a > H_o$ maka terdapat perbedaan yang signifikan. Perbedaan ini disebabkan karena masing-masing kelas diperlakukan

dengan materi yang sama dan menggunakan kedua model pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, perbedaan yang terjadi dalam penelitian ini tidak ada faktor lain yang menyebabkan terjadinya perbedaan yang signifikansi.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, peneliti yakini bahwa pada pembelajaran kelas V lebih Khusus pada Tema 8 tentang “Lingkungan Sahabat Kita” dengan subtema 1 tentang “Manusia dan Lingkungan” sangat efektif ketika menggunakan pembelajaran berbasis masalah dibandingkan dengan model lain, seperti model atau metode konvensional. Alasannya, karena pembelajaran berbasis masalah *Creative Problem Solving* (CPS) memberikan kontribusi yang baik untuk mengasah atau mengembangkan kemampuan serta hasil belajar siswa yang memuaskan.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Riset ini mengkaji efektivitas model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif, hasilnya hanya untuk mengkonfirmasi antara satu variabel bebas (*Creative Problem Solving*) dan variabel terikat (Hasil Belajar Siswa). Dalam hal ini variabel-variabel lain tidak diteliti karena perbedaan pendekatan yang dipakai. Berdasarkan uji eksperimen kuantitatif, model pembelajaran *Creative Problem Solving* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Rekomendasi riset ini sekiranya penting untuk mengubah pandangan berpikir para guru di lapangan yang cenderung menggunakan model pembelajaran klasik-konvensional, yang tidak cocok dengan konteks belajar baru yang serba interaktif, partisipatif, dan kolaboratif. Namun perluasan topik *Creative Problem Solving* (CPS) harus terus dilakukan untuk meng-

upgrade dan mengeksplorasi persoalan hasil belajar serta pembelajaran di lapangan, baik pada ranah kognitif, afektif dan juga psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. 2015. "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. Vol. 1 (24): 35.
- Bakharuddin, Johan. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Layanan Jaringan Materi Ragam Aplikasi Komunikasi Data". *Jurnal of Education Action Research*. Vol. 4 No. 4 P-ISSN: 2580-4790 E-ISSN: 2549-3272
- Hamalik, Oemar. 2007. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Intan, dkk. 2012. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Diskusi di Kelas IV SD Inpres Watunonjo". *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Tadulako*. Vol. 4 Nomor 6
- Muftukhin, M. 2013. "*Keefektifan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan CD Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Materi Pokok Geometri kelas X*". Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Patimasang. 2014. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Metode Kerja Kelompok Pada Siswa Kelas IV SDN Silampayang". *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Tadulako*. Vol. 2 Nomor 4
- Ramdhan, Muhammad. 2021. *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara: Surabaya
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta:Bandung.
- Sukmadinata, N.S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tasliya and Bardi. 2016. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Perangkat Lunak *Geo For E-Geotech* Dengan Pembelajaran Konvensional di SMP Negeri 6 Kota Banda Aceh". *Jurnal Pendidikan Geosfer*. Vol. 1 Nomor 1.