

## **Pengaruh Model *Creative Problem Solving (Cps)* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas V SDN Kecamatan Pakem, Kabupaten Bondowoso**

**Sutiana<sup>1</sup>, Haya<sup>2</sup>, Mundzir<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana  
Sekolah Tinggi Islam Blambangan Banyuwangi

Alamat: Kampus Terpadu Bumi Cempokasari No. 40, Dusun Cempokasari, Sarimulyo, Kec. Cluring,  
Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68482; Telepon: (0333) 392216

E-mail: [Sutianaanna533@gmail.com](mailto:Sutianaanna533@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh implementasi pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar PAI. Penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan rancangan penelitian menggunakan *Posttest only control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SD Kecamatan PAKEM 401 siswa. Sampel terdiri dari 120 siswa yang dibagi menjadi dua kelas eksperimen dan dua kelas control dengan teknik *group random sampling*. Instrument yang digunakan adalah kuesioner hasil belajar PAI. Analisis data dilakukan dengan ANAVA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : a) terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran *Creative Problem Solving* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan nilai  $F_{hit} 22,284 > F_{tab} (3,93)$ , b) terdapat pengaruh antara penerapan pembelajaran *creative problem solving* dengan sikap multikultural terhadap hasil belajar PAI dengan nilai  $F_{hit} 66,428 < F_{tab} (3,97)$ .

**Kata kunci :** hasil belajar PAI, *Creative Problem Solving*

### **Abstract**

*This research aims to describe the influence of the implementation of Creative Problem Solving learning on PAI learning outcomes. This research is a quasi-experiment with a research design using a posttest only control group design. The research population was 401 grade V students at PAKEM District Elementary School. The sample consisted of 120 students who were divided into two experimental classes and two control classes using group random sampling technique. The instrument used is the PAI learning outcomes questionnaire. Data analysis was carried out using ANOVA. The results of this research show that: a) there is a difference in social studies learning outcomes between students who take part in Creative Problem Solving learning and students who take part in conventional learning with a  $F_{hit}$  value of  $22.284 > F_{tab} (3.93)$ , b) there is an influence between the application of creative problem solving learning and multicultural attitudes towards PAI learning outcomes with a  $F_{hit}$  value of  $66.428 < F_{tab} (3.97)$ .*

**Keywords :** Learning outcome of IPS subject, *creative problem solving*.

## **PENDAHULUAN**

Salah satu tujuan pendidikan di sekolah dasar khususnya adalah membantu siswa memahami masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekitar siswa atau dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berbagai jenjang pendidikan diajarkan mata pelajaran tertentu yang dapat memberikan pengetahuan, sehingga dapat dijadikan acuan dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang disampaikan oleh guru kurang berhasil dalam memaksimalkan siswa untuk menghayati nilai-nilai secara mendalam. Atmadinata dalam penelitiannya dalam pembelajaran pelajaran Agama Islam dikutip dalam bukunya Isjoni menjelaskan, pembelajaran

pelajaran Pendidikan Agama Islam, tidak menarik, membosankan, pembelajaran seolah-olah hanya menghafal tentang praktik dan bacaan al-qur'an saja. Menurut hasil pengamatan diketahui sebab-sebab siswa kurang meminati dan kurang termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah karena guru menggunakan strategi pembelajaran yang bercorak hafalam dengan menggunakan metode cerama.

iswa menjadi pasif karena komunikasi interaksi yang tidak terjadi. Siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru dan tidak diberi kesempatan untuk mencari sendiri dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajarannya. Metode sering menjadi faktor utama yang menjadikan sebuah pengajaran berhasil atau gagal. Menarik atau tidaknya pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh sosok figur guru tetapi juga oleh bagaimana guru menyampaikan materi tersebut sehingga peserta didik tertarik dan termotivasi untuk menerima pelajaran.

Faktor tersebut juga didukung oleh observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru guru kelas V di SD kecamatan PAKEM. Observasi berupa pengamatan selama proses pembelajaran PAI di kelas, didapatkan hasil sebagai berikut. 1) guru mengajar menggunakan pendekatan yang biasa yaitu pendekatan yang berpusat pada guru, tanpa melibatkan siswa secara aktif, 2) siswa belum bisa menentukan keterkaitan antara konsep PAI yang satu dengan konsep PAI yang lainnya, 3)siswa tidak dapat menjelaskan kembali tentang konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari, 4) ketika guru memberikan suatu permasalahan, siswa masih kebingungan dalam menemukan pokok permasalahan dan langkah-langkah apa yang mesti diambil dalam menemukan jawaban dari soal tersebut, 5) siswa sering kali minta dituntun untuk menyelesaikan suatu masalah atau melakukan sesuatu dan sangat jarang ada siswa memiliki inisiatif sendiri ketika mereka hendak belajar.

Selain itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kecamatan PAKEM, perolehan data arsip sekolah mengenai hasil UAS siswa pada mata pelajaran PAI khususnya di kelas V, Rata-rata nilai mata pelajaran PAI yang diperoleh hanya mencapai rata-rata 70 sementara KKM yang ditentukan adalah 75. Hal itu menandakan bahwa hasil belajar PAI belum bisa dikatakan berhasil.

Hasil observasi tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang diperoleh. Wawancara dilaksanakan dengan guru pengasuh bidang studi PAI, didapatkan hasil wawancara, (1) guru mengaku mengalami kesulitan dalam menerapkan model yang cocok ketika melakukan kegiatan pembelajaran,(2) seringkali siswa belum bisa menemukan aspek yang menjadi pokok

permasalahan dalam soal yang diberikan oleh guru, guru menyadari hal ini dikarenakan siswa jarang dilatih pada soal-soal yang berbasis masalah sehingga siswa merasa bingung ketika bertemu dengan kegiatan seperti itu, (3) siswa juga belum dapat mengaplikasikan konsep pelajaran dengan kehidupan mereka, hal ini sangat tampak sekali kurangnya kemampuan proses berpikir bisa mengaitkan antara kehidupan yang nyata dengan proses pembelajaran,(4) dalam proses pembelajaran juga seorang guru seringkali menggunakan proses pembelajaran yang searah dan tidak mengaitkan kehidupan nyata dengan proses pembelajaran, sehingga yang terjadi adalah guru lebih dominan dalam proses pembelajaran dibandingkan muridnya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di SD Kecamatan Pakem, perlu dilakukan perbaikan dan pembaharuan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dicapai dengan menerapkan pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga hasil belajar pada pelajaran PAI menjadi lebih baik. Salah satu alternatif dalam perbaikan dan pembaharuan model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)*.

Model ini memungkinkan adanya perbedaan hasil belajar dengan sebelumnya karena siswa melibatkan langsung pada pokok permasalahan (Wapa et al., 2023). Siswa dalam proses pembelajaran dapat menghadapi langsung dengan masalah dan menjadikan siswa tumbuh dalam berkeaktifitas. Shoimin (dalam Malahati, 201:150) menyatakan, “CPS merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan”. Dengan model ini siswa akan terlibat langsung dan eksis dalam melakukan penyelesaian dalam permasalahan yang dihadapi secara nyata. Hal ini sependapat dengan (Kosasi, 2016: 88) menjelaskan tentang masalah yang dimaksud bersifat nyata atau suatu yang menjadi pertanyaan-pertanyaan pelik bagi siswa.

Masalah-masalah tersebut dapat melatih dan merasakan langsung kehidupan bersosial sehingga berpengaruh pada hasil belajar IPS di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Pepkin (dalam Qoiriah,2022) Model pembelajaran CPS adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas Model pembelajaran *problem solving* sangat potensial untuk melatih siswa berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah, baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan secara sendiri atau bersama-sama. Proses pembelajaran memang harus dibuat semenarik mungkin hal ini bergantung pada seorang guru. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa (Mudjiono, 2010).

Model *CPS* memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan model-model pembelajaran yang lain. Karakteristik yang menonjol dalam model ini adalah menggunakan masalah sebagai sumber belajar dan pembelajaran dilakukan secara diskusi kelompok. (Wapa, 2020) menyatakan bahwa secara garis besar *CPS* membutuhkan tiga proses berpikir yaitu analisis, kreatif, dan kritis. Kuncinya adalah mengemplementasikan ketiganya dalam urutan yang tepat untuk menyelesaikan masalah.

Pembelajaran dengan model *CPS* dimulai dengan adanya beberapa masalah, kemudian siswa memilih apa yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menentukan pokok permasalahan. Masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok. Kemudian siswa mencari masalah-masalah yang sudah disediakan sehingga dapat menentukan solusi dari masalah yang sudah ditentukan. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa model *CPS* dalam pembelajaran menuntut kesiapan, baik dari pihak guru maupun siswa. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, sedangkan siswa harus terlibat secara aktif dan mandiri dalam pembelajaran dengan mengoptimalkan kemampuan berpikir. Dengan kata lain, penggunaan *CPS* dapat meningkatkan kecerdasan siswa dan dapat menumbuhkan sikap berani dalam menampilkan diri pada pembelajaran PAI.

Melalui *CPS* siswa dituntut untuk terampil jeli dalam memilih masalah, menghayati persoalan sehingga dapat menentukan solusi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi, P (2021) yang menyatakan, terdapat pengaruh positif signifikan penerapan *CPS* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *CPS* diduga berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar PAI. Untuk membuktikannya, maka dilakukan penelitian eksperimen ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*), Rancangan penelitian ini merupakan sebuah penelitian eksperimen yang dirancang dengan rancangan factorial 2x2. Dalam penelitian ini mempergunakan tiga variabel yang terdiri dari satu variabel bebas, satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* (A) sebagai variabel perlakuan, variabel terikat adalah hasil

belajar (Y). Menurut Dantes (2012) desain ini sering digunakan sebagai *intact group* seperti kelas, yang menyebabkan randomisasi tidak dapat dilakukan.

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung maupun pengukuran, kuantitatif ataupun kualitatif, daripada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan obyek yang lengkap dan jelas (Sudjana, 1986). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di kecamatan PAKEM, Kabupaten Bondowoso yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (K13) dengan jumlah seluruhnya adalah 401 orang siswa. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Teknik ini digunakan sebagai teknik pengambilan sampel karena individu-individu pada populasi telah terdistribusi ke dalam kelas-kelas sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan terhadap individu-individu atau membentuk kelas baru dalam populasi. Sampel penelitian berjumlah 120 orang siswa yang diperoleh dengan melakukan uji kesetaraan pada masing-masing kelas dan kelas V SDN Pakem sebagai kelas Eksperimen, kelas V SDN 1 Patemon sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini melibatkan variabel bebas, variabel terikat, dan variabel moderator. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan model *CPS*, sedangkan variabel. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PAI.

Data dalam penelitian dikumpulkan dengan menggunakan beberapa metode sesuai dengan tuntutan data setiap pertanyaan penelitian dan hipotesis yang telah diformulasikan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan memberikan kuesioner sikap multikultural sebelum dilakukan perlakuan pembelajaran *CPS* dan pembelajaran konvensional kepada sampel penelitian. Sedangkan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar PAI siswa didapatkan dengan memberikan kuesioner hasil belajar setelah diberlakukannya pembelajaran *CPS* dan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan instrumen sesuai dengan jenis dan sifat data yang dicari. Kisi-kisi instrumen yang dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik tiap data. Kisi-kisi instrumen hasil belajar PAI berpedoman pada landasan kurikulum yang menyangkut tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, aspek materi dan indikator pembelajaran. Sebelum instrumen ini digunakan maka dilakukan uji validitas isi dan reliabilitas. Untuk menentukan validitas isi (*content validity*) dilakukan oleh *expert judgment*. Instrumen yang telah dinilai selanjutnya diuji cobakan di lapangan. Tujuan dari pengujicobaan instrumen adalah untuk menentukan validitas dan reliabilitas instrumen, pada instrument hasil belajar PAI.

Uji coba validitas pada variabel hasil belajar PAI memiliki skor adalah 1-5, dengan jumlah kuesioner 20 butir dan jumlah sampel 50. Hasil perhitungan dengan program *microsoft excel* pada taraf signifikansi 5% adalah 2 kuesioner dinyatakan gugur dan 18 dinyatakan valid dengan reliabilitas 0,619. Namun untuk mempermudah perskoran, butir pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 butir soal. Soal yang dinyatakan gugur diperbaiki kembali. Uji coba validitas pada variabel sikap multikultural dengan jumlah kuesioner 30 butir dan jumlah sampel 50. Hasil penelitian dengan program *microsoft excel* pada taraf signifikansi 5% adalah 1 kuesioner dinyatakan gugur dan 29 dinyatakan valid dengan reliabilitas 0,615. Namun untuk mempermudah perskoran, butir pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 butir soal. Soal yang dinyatakan gugur diperbaiki.

Data yang sudah dikumpulkan dan dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis dengan menggunakan ANAVA AB. Dengan demikian data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi (1) hasil belajar PAI siswa yang mengikuti model pembelajaran CPS, (2) hasil belajar PAI yang mengikuti pembelajaran konvensional. Seluruh proses analisis dibantu oleh aplikasi *SPSS 16.00 for windows*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Objek dalam penelitian ini adalah perbedaan hasil belajar PAI siswa sebagai hasil perlakuan antara implementasi model *Creative Problem Solving* dan pembelajaran konvensional. Perhitungan ukuran sentral (mean), ukuran penyebaran data (standar deviasi),

**Tabel 1** Kecepatan Hasil Perhitungan Skor Hasil Belajar PAI

Statistik	A1	A2
Mean	83,97	77,69
Standar Deviasi	7,86	6,60
Varians	61,84	43,55
Skor Maksimum	100,00	89,00
Skor Minimum	68,00	65,00
Jangkauan/ Rentangan	32,00	24,00

Keterangan :

A<sub>1</sub> : Hasil belajar PAI siswa yang mengikuti pembelajaran CPS.

A<sub>2</sub> : Hasil belajar PAI siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran CPS (A1) adalah 83,96 dikategorikan sangat tinggi. Rata-rata hasil belajar yang mengikuti pembelajaran konvensional (A2) adalah 77,68 termasuk katagori tinggi. Hasil uji normalitas sebaran data diuji dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* bantuan *SPSS 16.00 for windows* memiliki angka signifikansi lebih besar dari 0,05.

Hasil penelitian analisis ANAVA AB dengan berbantuan *SPSS 16.00 for windows* menunjukkan Pengujian hipotesis pertama, hipotesis nul ditolak dan hipotesis alternatif diterima (hasil analisis : nilai signifikansi “model” (A) = 39,508) (Sig. < 0,050)). Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikansi pada hasil belajar PAI antara siswa yang mengikuti pembelajaran CPS lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PAI. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PAI siswa ketika mereka diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran CPS dan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan data hasil analisis tersebut, secara teoretis dapat dikatakan bahwa model *CPS* merupakan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang cara berpikir siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, karena hal pertama yang dilakukan dalam menghadapi masalah adalah menghadapinya agar dapat mendefinisi masalah dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan masalah tersebut. Wapa Pembelajaran ini memberikan pengalaman yang bermakna seperti bersifat menyelesaikan masalah dengan memberikan kebebasan siswa memilih tindakan serta menganalisis tindakan melalui berdiskusi sehingga dapat membangun pengetahuan dalam diri, saling memahami perbedaan pendapat, memutuskan keputusan yang terbaik serta dapat berpengaruh pada hasil belajar PAI.

Model pembelajaran CPS adalah : a).Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan, b).Membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, c).Mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada peserta didik untuk mencari arah-arrah penyelesaiannya sendiri,d). Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan percobaan untuk memecahkan suatu permasalahan, e).Membuat peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh dewi (2021) Sumber data primer adalah kepala sekolah, pendidik dan siswa SD Negeri 3 Parepare, sumber data sekunder adalah berupa dokumen-dokumen, arsip, foto yang berkaitan dengan profil lembaga SD Negeri 3 Parepare. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

penggunaan metode Flipped Learning dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar SD Negeri 3 Parepare, karena setelah diadakan penelitian didapati Flipped Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran konvensional lebih menekankan pada peran guru sebagai pemberi informasi kepada siswa (teacher centered). Dalam proses pembelajaran guru tidak berperan sebagai fasilitator dan mediator tetapi sebagai pemegang otoritas dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran pada model pembelajaran konvensional berlangsung dibawah kendali guru sehingga siswa pasif dan tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa hanya berperan sebagai penerima pengetahuan yang diinformasikan oleh guru kemudian menghafalnya. Proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Untuk siswa yang memiliki sikap multikultural rendah mampu menyerap dan menerima pembelajaran dengan model konvensional ini.

Pembelajaran dengan model *creative problem solving* menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk mengasimilasi informasi dengan bereksplorasi menyelidiki suatu konsep kemudian mengakomodasi informasi yang diperoleh dengan pengenalan konsep. Siswa yang memiliki sikap multikultural rendah sulit untuk menyerap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini. Karena siswa yang memiliki sikap multikultural rendah pada umumnya pasif, kurang memiliki rasa ingin tahu, kurang kritis, tidak tekun, mudah bosan dan tidak termotivasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan nilai hasil belajar siswa dengan model *creative problem solving* yang memiliki sikap multicultural rendah memiliki nilai rata-rata lebih tinggi disbanding dengan nilai hasil belajar siswa dengan model konvensional. Hal ini dikarenakan dengan adanya model *creative problem solving* mampu mendorong siswa dengan sikap multicultural rendah untuk ikut terpacu meningkatkan hasil belajar karena mau tidak mau siswa harus mengikuti proses pembelajaran. Sehingga nilai rata-rata siswa dengan model *creative problem solving* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata siswa dengan model konvensional.

## **PENUTUP**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasai eksperiment) dengan rancangan penelitian *posttest only control group design* populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswa kelas V Kecamatan Pakem yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah 401 orang. Melalui teknik *group random sampling*, terpilih kelas V SDN Pakem dan kelas V SDN 1



Patemon sebagai kelas eksperimen (dengan model pembelajaran Creative Problem Solving) sebagai kelas kontrol ( dengan pembelajaran konvensional).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam tesis ini yaitu terdapat beberapa kesimpulan yang diperoleh. Berikut kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian:

Terdapat perbedaan hasil belajar PAI antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran CPS dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran CPS dengan pembelajaran Konvensional ditinjau dari sikap multicultural siswa terhadap hasil belajar PAI.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmani, Ma'ruf, Jamal. 2014. *7 Tips Aplikasi Pakem*. Yogyakarta : Penerbit Dive Pres.
- Anis, Qoiriah (2022) *PENGARUH PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERINTEGRASI ISLAM TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMA DITINJAU DARI PENALARAN MATEMATIS*. Diploma thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG
- Eksan, Susilo, Budi. 2016. "Penerapan CPS dan Ideal dan Ideal Problem Solving Berbasis Pengalaman Nyata di Tinjau dari Motivasi Belajar Mahasiswa". *Jurnal Kalam Cendikia*, Volume 5, Nomor , halaman 1-9.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: C.V. Andi OFFSET.
- Dewi, P. 2021. Pengaruh Flipped Learning Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 3 Parepare. *Jurnal Pendidikan Agama Islam : Al-Athfal: Volume 3 No 2 Maret 2021 Print ISSN 2654-3729 E-ISSN 2686-4568*
- Jauhar, Siti. (2017). " Penerapan Model Problem Solving dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD". *Jurnal Pendidikan*. Volume 1, Nomor 2, Halaman 141-149.
- Kusuma, Yuriadi. 2010. *Creative Problem Solving*. Tangerang Selatan : Jelaja Nusa.
- Kosasih, E. 2016. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Yrama Widya.
- Lasmawan, Wayan. 2010a. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang Inovatif*. Singaraja: Undiksha.
- Mahfud, Chairul. 2016. *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Penerbit Pusaka Belajar.
- Malahati, Nurul, Eva. (2017). "Pengaruh LKS Berbasis CPS pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Konstruktivisme*. Volume 9, Nomor 2, Halaman 147-158.
- Mudjiono dan Dimiyati. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Renika Cipta.
- Rufaida, Husna. (2017). "Menumbuhkan Sikap Multikultural Melalui Internasilsasi Nilai Multikultural dalam Pembelajaran IPS". *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Volume 4, Nomor 1, Halaman 141-149.

Sagadah, Umi, Dwi. (2017). “Penggunaan Model Problem Solving dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika siswa Kelas V SD”. *Jurnal Pendidikan*. Halaman 1-5.

Sudjana. 1986. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Suryana, Yaya dan Rusdiana. 2015. *Konsep Prinsip Implementasi Pendidikan Multikultural*. Bandung : Pusaka Setia.

Yandi, Mahendra. (2017). “Pengaruh Model CPS Berbasis Educative Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Kelas IV di Gugus IV Kecamatan Kuta”. *Jurnal Pendidikan*.

Widiani, Ninu. 2016. “Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pkn”. Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan*.

Wapa, A. (2020). Influence of Creative Problem Solving To Study Result Social Sciences Study As Reviewed From the Multicultural Attitude of Students Class V Elementary South Kuta. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i2.1774>

Wapa, A., Zahro, A. F., & Haya, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran TALINTAR Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Bersusun Siswa Kelas IV SD Negeri Pugerbaru 2 Kecamatan Maesan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 7(1), 55–61. [http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN\\_IPTEKS/article/view/9060%0Ahttp://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN\\_IPTEKS/article/download/9060/4369](http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEKS/article/view/9060%0Ahttp://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEKS/article/download/9060/4369)