

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING TERHADAP BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS V SD NEGERI 060967 BELAWAN

Delina Juli Arta Sihotang¹, Sri Ramadhani²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Pangeran Antasari
Email: sihotangdelina@gmail.com, sramadhani1988@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving terhadap Berpikir Kreatif Siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V SD Negeri 060967 Belawan. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan jenis penelitian kuantitatif dan statistik deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan yang bersifat korelasi 0,001 dengan t-hitung > t-tabel sebesar $3,672 > 2,313$. Korelasi atau hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y) memiliki nilai sebesar 0,608. Dari hasil tersebut, diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,370, yang menunjukkan bahwa pengaruh metode pembelajaran problem solving terhadap berpikir kreatif siswa sebesar 37,0%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat keandalan adalah agak andal. Hipotesis alternatif (H1) diterima, sedangkan hipotesis nol (Ho) ditolak.

Kata kunci: Metode Problem Solving, Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa, Pendidikan Kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Definisi pendidikan yang dicetuskan oleh Langeveld menyatakan bahwa mendidik adalah memberikan pertolongan secara sadar dan sengaja kepada seseorang anak (belum dewasa) dalam pertumbuhannya menuju arah kedewasaan, yang artinya dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab secara susila atas segala tindakannya sesuai pilihan sendiri. Definisi dari Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah mengarahkan segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang tertinggi. Sementara itu, menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengembangkan potensi

mereka dalam hal kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, bangsa, dan negara (Pidarta, 2009).

Dari tiga definisi tersebut, dapat disimpulkan pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan serta memajukan semua orang yang terlibat dalam pendidikan sehingga bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Proses belajar mengajar hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi peserta didik di kelas.

Berdasarkan pengalaman saat mengikuti Kampus Mengajar Angkatan 4 yang peneliti temukan, terdapat banyak informasi mengenai sikap dan kemampuan berpikir siswa dalam

menghadapi pembelajaran langsung yang diberikan oleh guru maupun mahasiswa Kampus Mengajar di dalam kelas V SD Negeri 060967 Belawan. Pengajaran yang sedang berlangsung masih menghadapi tantangan-tantangan yang menghambat untuk mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dan karakter siswa yang kurang baik, diperlukan suatu proses metode pembelajaran. Peneliti memilih salah satu metode, yaitu metode pembelajaran problem solving. Metode problem solving sendiri memiliki kelebihan di antaranya meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Metode pembelajaran problem solving adalah pendekatan pembelajaran yang dipergunakan untuk mengajarkan siswa cara memecahkan masalah dengan tujuan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian ini adalah mata pelajaran Kewarganegaraan. Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan sejak dini, terutama pada tingkat sekolah dasar. Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) sangat penting karena mengajarkan nilai-nilai demokrasi, norma, dan moral secara utuh dan berkelanjutan. Tujuan lainnya adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Hal yang perlu ditingkatkan dalam mengembangkan

kemampuan siswa dalam pemecahan masalah adalah kemampuan yang melibatkan berbagai teknik dan strategi pemecahan masalah.

Sejalan dengan rumusan masalah maka peneliti ingin capai yaitu untuk mendapatkan informasi cara berpikir kreatif peserta didik dan sikap disiplin peserta didik dalam menerapkan norma yang berlaku di lingkungan dengan menggunakan media video pembelajaran pada konsep norma dalam kehidupan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 060967 Belawan yang beralamatkan di Jalan Hiu Belawan Bahagia Kecamatan Medan Belawan. Penelitian ini dilakukan selama semester genap pada tahun akademik 2022/2023. Waktunya dimulai setelah Seminar Proposal.

Metode penelitian yang diambil adalah metode survei, jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian survei adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data dengan pengamatan (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk digeneralisasikan (Sugiyono, 2019:57).

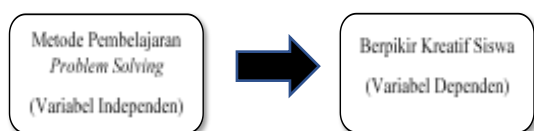
Dalam penelitian ini definisi operasional variabel adalah sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran Problem Solving sebagai variabel bebas (X)

Indikator dari variabel metode pembelajaran problem solving meliputi: melihat bagaimana siswa dapat merencanakan pemecahan masalah, melihat bagaimana siswa menunjukkan pengetahuan dan keterampilan. Variabel metode pembelajaran problem solving diukur dengan menggunakan skala likert, responden diminta untuk memberikan konfirmasi atas pernyataan-pernyataan yang diberikan dalam skala 1 (sangat setuju), skala 2 (setuju), skala 3 (ragu-ragu), skala 4 (tidak setuju), dan skala 5 (sangat tidak setuju).

1. Berpikir Kreatif Siswa sebagai variabel terikat (Y)

Adapun indikator dari berpikir kreatif siswa dapat diukur melalui: membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri kearah positif, melatih berpikir kreatif dikelas, dan siswa akan terlatih lebih fokus belajar.



Gambar 1 Hubungan variabel independent dengan variabel dependen

Populasi adalah keseluruhan nilai yang mungkin, hasil pengukuran ataupun perhitungan, kualitatif ataupun kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (M.,

2003). Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2019:126), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari kedua pernyataan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merujuk pada seluruh data yang ditetapkan oleh peneliti dalam suatu lokasi untuk mempelajari karakteristiknya, dan kemudian melakukan penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh kelas V Sekolah Dasar Negeri 060967 Belawan.

Tabel 1 Jumlah Siswa kelas V-A Di SDN 060967 Belawan Tahun 2022/2023 Menurut Jenisnya

No.	Jenis	Jumlah
1.	Laki-laki	12
2.	Perempuan	13
Total		25

Sumber: Data Tata Usaha SDN 060967 Belawan

Pengertian sampel menurut para ahli lainnya dalam hal ini yakni Sugiyono, sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V-A yang berjumlah 25 siswa.

Jenis *Non-Probability Sampling* yang dimanfaatkan oleh peneliti adalah sampling jenuh, yang juga dikenal sebagai sensus. Menurut Sugiyono (2019:133), sampling jenuh memiliki pengertian sebagai sampel yang jika

ditambah jumlahnya, tidak akan menambah representativitas sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh. Hal ini sering dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, di mana seluruh populasi dijadikan sampel. Pengambilan sampel tersebut berdasarkan karakteristik siswa kelas V-A di SDN 060967 Belawan yang sesuai dengan penelitian ini.

Peneliti mengambil metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah metode efisien dalam pengumpulan data jika peneliti memiliki pengetahuan yang jelas mengenai variabel yang akan diukur dan harapan dari responden. Kuesioner dapat berbentuk pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dan dapat disampaikan langsung kepada responden atau dikirim melalui pos atau internet (Sugiyono:199). Penelitian ini menggunakan metode angket atau bisa kita kenal dengan kuesioner ini dipusatkan kepada siswa kelas V di SDN 060967 Belawan dengan menggunakan kuesioner tertutup untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan *checklist*.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan bagian dari pencatatan terhadap kondisi objektif lokasi penelitian dan sampel yang diteliti secara langsung berdasarkan referensi yang dibahas tentang objek penelitian.

Dokumentasi ini dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data disekolah, yaitu berupa Gambaran lokasi penelitian dan bukti keberadaan tugas.



Gambar 2 Suasana Lokasi Penelitian

Validitas suatu kuesioner tercapai ketika pertanyaan-pertanyaan dalamnya secara akurat dapat mengukur variabel yang dituju dan mengungkapkan data sesuai dengan ukuran yang diinginkan dalam penelitian. Syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat dalam penelitian ini jika $r = 0.3$, jadi apabila korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0.3 oleh karena itu, item-item dalam instrumen tersebut dianggap tidak memiliki validitas yang memadai.

Dalam penelitian uji reabilitas ini, digunakan *internal consistency*, yaitu mengukur instrumen sekaligus pada saat yang sama. *internal consistency* diukur dengan jenis koefisien alpha atau yang biasa disebut *Cronbach's alpha*. Jika koefisien alpha lebih besar dari 0.60, maka dapat dikatakan bahwa instrument pengukuran yang digunakan dalam penelitian adalah handal.

Tabel 2 Tingkat Keandalan *Cronbach's alpha*

Nilai <i>Cronbach's alpha</i>	Tingkat Keandalan
0.0 – 0.20	Kurang Andal
>0.20 – 0.40	Agak Andal
>0.40 – 0.60	Cukup Andal
>0.60 – 0.80	Andal
>0.80 – 1.00	Sangat Andal

Sumber: (Johanness, n.d.)

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono,2019:206). Teknik ini juga menggunakan perhitungan komputasi program komputer SPSS (*Statistical program for Social Science*) versi 29. Peneliti mengambil teknik analisis data untuk menguji hipotesis dalam rangka penarikan simpulan.

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini menggunakan persentase, berikut Langkah-langkahnya:

- Membuat table jawaban angket berdasarkan variabel X dan Y
- Menentukan skor jawaban siswa dengan ketentuan skor yang telah ditentukan
- Menjumlahkan setiap skor jawaban yang diperoleh
- Memasukan skor dalam rumus :

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Sulik03, 2023)

Keterangan:

DP : Deskripsi persentase

n : Nilai yang diperoleh

N : Jumlah seluruh nilai

Penelitian menggunakan model analisis regresi linear sederhana dengan tujuan untuk mengidentifikasi apakah ada hubungan antara variabel bebas yaitu metode pembelajaran problem solving (X), memiliki korelasi yang signifikan terhadap variabel terikat, yaitu berpikir kreatif siswa (Y), dengan menggunakan rumus persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

Sumber:

Keterangan:

Y : Variabel berpikir kreatif

x : Variabel metode pembelajaran problem solving

a : Konstanta (nilai dari Y apabila X = 0)

b : Koefisien regresi (pengaruh positif atau negatif)

Dalam melakukan pengujian hipotesis, digunakan uji t (t-test) untuk melihat sejauh mana pengaruh (positif atau negatif) variabel bebas (X = Metode Pembelajaran Problem Solving) terhadap variabel terikat (Y = Berpikir Kreatif Siswa). Hasil pengujian hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut:

H0: $\rho = 0$, berarti variabel bebas (X) tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (Y)

H1: $\rho \neq 0$, berarti variabel bebas (X) berpengaruh negatif terhadap variabel terikat (Y)

Jika: $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H1 diterima, variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat maka

H0 diterima, variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Prosedur penelitian adalah urutan langkah-langkah dan tahapan yang digunakan untuk mengumpulkan data dan memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam melakukan penelitian.

1. Tahapan persiapan

Pada tahapan ini telah dilakukan observasi awal saat peneliti mengikuti Kampus Mengajar Angkatan 4. Berdasarkan pengalaman tersebut peneliti mengangkat mengenai karakter siswa sehingga penelitian ini berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD Negeri 060967 Belawan”. Selanjutnya membuat prosedur pelaksanaan angket, dimana menentukan isi atau materi pokok, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), memilih dan menentukan jenis media yang digunakan yaitu video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menyusun instrument tes penelitian dalam bentuk tes tertulis maupun tes lisan. Tes tertulis: kuesioner, sedangkan tes lisan yaitu dengan memberikan pertanyaan secara singkat yang berhubungan dengan materi yang diangkat, yakni norma dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tahapan pelaksanaan

Melakukan survei dengan mengajarkan pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan yang menyesuaikan jam pelajaran disekolah dengan media video pembelajaran pada <https://youtu.be/5O8txTh96B8>, penyebaran

angket pada kelas V-A sebanyak 20 pertanyaan mengenai norma dalam kehidupan membuat kesimpulan hasil test. Melakukan dokumentasi saat pelaksanaan penelitian berlangsung, dimana peneliti mendokumentasikan berupa foto maupun video saat pelaksanaan dan hasil tes tersebut.

3. Tahapan Akhir

Melaporkan hasil penelitian secara tertulis dengan sesuai aturan-aturan dalam penulisan skripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menganalisis data, diperlukan proses penilaian skor angket dan tabulasi skor. Penilaian skor dilakukan untuk menunjukkan sifat item yang bersifat menguntungkan (positif) dan tidak menguntungkan (negatif) berdasarkan skor jawaban pada angket. Berikut adalah penjelasan alternatif jawaban beserta skornya:

Tabel 3 Alternatif Jawaban dan Skor Angket

Alternatif Jawaban	Skor Statement Positif	Skor Statement Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (RG)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5



Gambar 3 Soal Penugasan Angket

Pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan ringkasan persentase untuk setiap variabel yang diteliti. Sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana.

Tabel 5 Hasil Uji Statistik Deskriptif

		Statistics			
NAMA		Valid		Missing	
N	Valid	25		0	
	Missing	0			
		NAMA			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Afiqa	1	4,0	4,0	4,0
	Alfathir	1	4,0	4,0	8,0
	Anggi	1	4,0	4,0	12,0
	Ayub	1	4,0	4,0	16,0
	Bebv	1	4,0	4,0	20,0
	Boy	1	4,0	4,0	24,0
	Caynani	1	4,0	4,0	28,0
	Choky	1	4,0	4,0	32,0
	David	1	4,0	4,0	36,0
	Dwi	1	4,0	4,0	40,0
	Elysabet	1	4,0	4,0	44,0
	Fadila	1	4,0	4,0	48,0
	Febv	1	4,0	4,0	52,0
	Jericho	1	4,0	4,0	56,0
	Junv	1	4,0	4,0	60,0
	M	1	4,0	4,0	64,0
	Alfahrizi	1	4,0	4,0	68,0
	Matrina	1	4,0	4,0	72,0
	Maysarah	1	4,0	4,0	76,0
	Michael	1	4,0	4,0	80,0
	Nadira	1	4,0	4,0	84,0
	Nanda	1	4,0	4,0	88,0
	Natasya	1	4,0	4,0	92,0
	Riski	1	4,0	4,0	96,0
	Yehzekiel	1	4,0	4,0	100,0
	Zihan	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Dari informasi yang terdapat pada tabel, dapat disimpulkan bahwa data responden yang berjumlah 25 siswa dinyatakan valid atau berhasil menggunakan statistik deskriptif. Sehingga metode problem solving memiliki pengaruh terhadap berpikir kreatif siswa kelas V-A SD Negeri 060967 Belawan.

Tabel 5 Hasil Uji Statistik Deskriptif

		Statistics	
		TOTAL.X	TOTAL.Y
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		34,3600	54,1600
Std. Deviation		3,80657	4,25911
Variance		14,490	18,140
Range		14,00	18,00
Minimum		25,00	42,00
Maximum		39,00	60,00

Berdasarkan hasil uji deskriptif di atas, peneliti mendapatkan distribusi data sebagai berikut:

1. Variabel Metode Pembelajaran Problem Solving (X) menunjukkan bahwa nilai minimumnya adalah 25, nilai

maksimumnya adalah 39, dan rata-rata dari hasil nilai siswa adalah 34,3600. Selain itu, standar deviasi dari data Metode Pembelajaran Problem Solving adalah 3,80657.

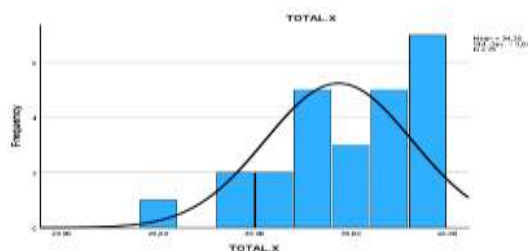
2. Variabel Berpikir Kreatif Siswa (Y) menunjukkan bahwa nilai minimumnya adalah 42, nilai maksimumnya adalah 60, dan rata-rata dari hasil nilai siswa adalah 54,1600. Standar deviasi dari data Berpikir Kreatif Siswa adalah 4,25911.

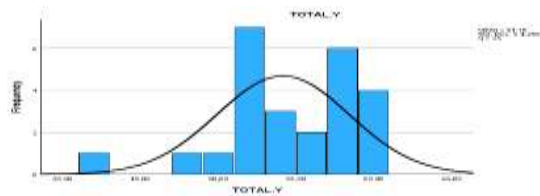
Dengan demikian, distribusi data dari variabel Metode Pembelajaran Problem Solving dan Berpikir Kreatif Siswa dapat dijelaskan seperti di atas.

Tabel 6 Tabel Frekuensi, Histogram X dan Y

		TOTAL.X			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25,00	1	4,0	4,0	4,0
	29,00	2	8,0	8,0	12,0
	30,00	1	4,0	4,0	16,0
	31,00	1	4,0	4,0	20,0
	32,00	4	16,0	16,0	36,0
	33,00	1	4,0	4,0	40,0
	34,00	2	8,0	8,0	48,0
	35,00	1	4,0	4,0	52,0
	36,00	5	20,0	20,0	72,0
	38,00	2	8,0	8,0	80,0
	39,00	5	20,0	20,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

		TOTAL.Y			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	42,00	1	4,0	4,0	4,0
	47,00	1	4,0	4,0	8,0
	50,00	1	4,0	4,0	12,0
	51,00	2	8,0	8,0	20,0
	52,00	5	20,0	20,0	40,0
	53,00	1	4,0	4,0	44,0
	54,00	2	8,0	8,0	52,0
	55,00	1	4,0	4,0	56,0
	56,00	1	4,0	4,0	60,0
	57,00	5	20,0	20,0	80,0
	58,00	1	4,0	4,0	84,0
	59,00	2	8,0	8,0	92,0
	60,00	2	8,0	8,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	





Variables Entered/Removed

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING ^b		. Enter

a. Dependent Variable: BERPIKIR KREATIF SISWA

b. All requested variables entered.

Isi tabel di atas menjelaskan hubungan antara variabel yang dimasukkan, yaitu metode pembelajaran untuk problem-solving sebagai variabel independen, dan kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai variabel dependen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode "enter."

Tabel 7 Uji Reabilitas

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.608 ^a	.370	.342	3.454

a. Predictors: (Constant), METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING

Dari tabel yang disajikan, terlihat bahwa terdapat korelasi atau hubungan (R) dengan nilai sebesar 0,608. Selain itu, koefisien determinasi (R Square) diperoleh dengan nilai 0,370. Data tersebut membuktikan bahwa variabel (X) memiliki dampak sebesar 37,0% terhadap variabel (Y). Instrumen pengukuran adalah agak andal.

Tabel 8 Uji Validitas

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	160.917	1	160.917	13.486	.001 ^b
	Residual	274.443	23	11.932		
	Total	435.360	24			

- a. Dependent Variable: BERPIKIR KREATIF SISWA
- b. Predictors: (Constant), METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING

Dari hasil output tersebut, terlihat bahwa nilai F hitung adalah 13,486 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,1. Dengan demikian, syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah jika nilai F lebih besar dari 0,3. Oleh karena itu, model regresi dapat digunakan untuk memprediksi hubungan antara metode pembelajaran problem solving (X) dengan berpikir kreatif siswa (Y).

Tabel 9 Uji Regresi Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	30.787	6.402		4.809
	METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING	.680	.185	.608	3.672

Coefficients ^a		
Model		Sig.
1	(Constant)	<.001
	METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING	.001

- a. Dependent Variable: BERPIKIR KREATIF SISWA

Dalam konteks ini, konstanta 30,787 menunjukkan nilai konstan atau nilai tetap dari variabel partisipasi, yang berarti ketika variabel lainnya tidak berubah, Dalam hal partisipasi, nilai tetap pada angka 30,787. Namun, dengan koefisien regresi X sebesar 0,680, setiap peningkatan 1% dalam penggunaan Metode Pembelajaran Problem Solving akan berhubungan dengan peningkatan sebesar 0,680 dalam nilai Berpikir Kreatif Siswa.

Karena nilai koefisien regresi adalah positif, hal ini menandakan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel X dan variabel Y. Artinya, jika nilai X meningkat, maka nilai Y juga akan meningkat.

Dalam pengujian hipotesis, hasil menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,001, yang lebih rendah dari tingkat signifikansi yang ditetapkan sejumlah 0,003. Selain itu, nilai t-hitung > nilai t-tabel yang digunakan dalam pengujian tersebut. adalah sebesar $3,672 > 2,313$ Hasil ini dilakukan secara manual agar mendukung uji-t SPSS versi 29. Dengan tingkat signifikansi sebesar 0,1, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H1) diterima, sementara hipotesis nol (Ho) ditolak. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan atau hubungan yang signifikan antara variabel yang sedang diuji.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis dan temuan dari penelitian ini, mengenai Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving terhadap Berpikir Kreatif Siswa dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD Negeri 060967 Belawan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa data responden sebanyak 25 siswa dianggap valid atau berhasil menggunakan statistik deskriptif. Oleh karena itu, metode problem solving memiliki pengaruh terhadap berpikir kreatif siswa kelas V-A SD Negeri 060967 Belawan, terdapat pengaruh signifikan yang bersifat korelasi dengan nilai $< 0,1$, dengan t-hitung > t-tabel

sebesar $3,672 > 2,313$. Nilai korelasi antara variabel-variabel tersebut adalah 0,608. Berdasarkan hasil tersebut, didapatkan koefisien determinasi (R Square) dengan nilai 0,370. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh metode pembelajaran problem solving (X) terhadap berpikir kreatif siswa (Y) sebesar 37.0%. Oleh karena itu, kesimpulannya adalah instrumen pengukuran yang dipakai dalam penelitian ini memiliki tingkat keandalan yang agak andal. Dengan diterimanya hipotesis alternatif (H1), maka hipotesis nol (Ho) ditolak.

Harapan agar penelitian ini bermanfaat kepada para pembaca menjadi referensi serta menambah pengetahuan, memperluas dalam pengambilan kuesioner lebih kreatif dimata pelajaran yang berbeda. Perlunya dalam menguji variabel sehingga meminimalisir keterbatasan penelitian mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Igandi, A., Abdurrahmansyah, & Syarifah. (2019, Desember). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Virus Kelas X Di SMA Negeri 1 Sanga Desa. *Jurnal Intelektual: Keislaman, Sosial, dan Sains*, 8.
- Imelda. (2018). Penerapan Metode Problem Solving Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Kuliah Aljabar dan Trigonometri. *Jurnal of Mathematics Education And Science*, 3.
- Johanness. (n.d.). Diambil dari Konsultan SPSS: <https://konsultanspss.blogspot.com/p/uji-reliabilitas.html>
- M., I. H. (2003). *Pokok-pokok Materi Statistik 1*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Mulyono. (2019, Desember 2). *Analisis Regresi Sederhana*. Diambil dari <https://bbs.binus.ac.id/management/2019/12/analisis-regresi-sederhana/>
- N.G.A.M.A, J., N., D., & I.M., A. (2019, Agustus). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbatuan CD Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Di Gugus II Kecamatan Kuta Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3.
- Pidarta, P. D. (2009). *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulik03. (2023, Maret 7). *Metode Analisis Deskriptif Persentase*. Diambil dari Namaha Olah Data Dan Pendampingan Penyusunan Artikel Ilmiah: <https://konsultasiskripsi.com/2023/03/07/metode-analisis-deskriptif-persentase-2/>
- Thabroni, G. (2021, Februari). *Model Pembelajaran Problem Solving (Penjelasan Lengkap)*. Diambil dari <https://serupa.id/model-pembelajaran-problem-solving/#:~:text=Langkah%20Langkah%20Model%20Pembelajaran%20Problem%20Solving%201%20Pendidik,yang%20dapat%20diambil%20untuk%20menyelesaikan%20permasalahan.%20More%20items>
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2017). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Utami, M. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vidio pelaksanaan penelitian dapat diakses melalui: <https://youtu.be/ocCCnw1pCh8>