

**PENGARUH MODEL SITUATION BASED LEARNING  
TERHADAP KEMAMPUAN CREATIVE PROBLEM SOLVING SISWA DI  
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Single Subject Research* di SD Negeri Pangulah Selatan III Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang Tahun Ajaran 2019-2020)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Mendapatkan Gelar Sarjana pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta



Oleh  
**Roby Marizki**  
**NIM. 1607789**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2020**

---

---

# **Pengaruh Model *Situation Based Learning* Terhadap Kemampuan *Creative Problem Solving* Siswa Di Sekolah Dasar**

Oleh  
Roby Marizki

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Roby Marizki 2020  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**ROBY MARIZKI**

**PENGARUH MODEL *SITUATION BASED LEARNING*  
TERHADAP KEMAMPUAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* SISWA DI  
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Single Subject Research* di SD Negeri Pangulah Selatan III Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang Tahun Ajaran 2019-2020)

Disetujui dan disahkan oleh:  
Pembimbing I



**Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd**

NIP.19820516 200801 2 015

Pembimbing II



**Dra. Hj. Erna Suwangsih, S.Pd, M.Pd**

NIP.19600618 198403 2 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



**Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd**

NIP.19820516 200801 2 015

i

Roby Marizki, 2020

***PENGARUH MODEL *SITUATION BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* SISWA DI SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH MODEL SITUATION BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN CREATIVE PROBLEM SOLVING SISWA DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Single Subject Research* di SD Negeri Pangulah Selatan III Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang Tahun Ajaran 2019-2020)

Oleh

**ROBY MARIZKI  
NIM. 1607789**

**ABSTRAK**

Tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2004 yaitu melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh lemahnya kemampuan *Creative Problem Solving* matematis siswa atau pemecahan masalah secara kreatif. Hal ini di pengaruhi oleh faktor pendidik yang masih melakukan pembelajaran dengan menggunakan cara konvensional. Mengingat begitu pentingnya kemampuan CPS matematis siswa peneliti berusaha mengajarkan salah satu materi dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Situation Based Learning*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Single Subject Research* dengan desain *pre experimental one group pretest-posttest*. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN Pangulah Selatan III Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang. Instrumen yang digunakan yaitu tes tulis dan wawancara. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa model *Situation Based Learning* memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap kemampuan CPS matematis siswa. Hasil tersebut dapat dilihat pada uji regresi linier dan uji N-Gain. Hasil wawancara mengenai respon siswa terhadap kemampuan CPS yaitu baik.

**Kata Kunci:** Pembelajaran matematika, *Creative Problem Solving*, *Situation Based Learning*

**THE INFLUENCE OF SITUATION BASED LEARNING MODEL TO  
STUDENT CREATIVE PROBLEM SOLVING ABILITIES IN  
ELEMENTARY SCHOOLS**

(Single Subject Research at SD Negeri Pangulah Selatan III, Kotabaru District,  
Karawang Regency, 2019-2020 Academic Year)

By

**ROBY MARIZKI**

**NIM. 1607789**

**ABSTRACT**

*The purpose of learning mathematics in the 2004 curriculum is to train and foster a systematic, logical, critical, creative and consistent way of thinking. This research was motivated by the weak ability of students' mathematical creative problem solving or creative problem solving. This is influenced by the factor of educators who are still learning using conventional methods. Given the importance of the students' mathematical CPS ability, the researcher tries to teach one of the materials in mathematics learning using the Situation Based Learning model. The research method used is Single Subject Research with pre-experimental one group pretest-posttest design. The research subjects were fourth grade students of SDN Pangulah Selatan III, Kotabaru District, Karawang Regency. The instruments used were written tests and interviews. The results obtained indicate that the Situation Based Learning model has a very high influence on students' mathematical CPS ability. These results can be seen in the linear regression test and the N-Gain test. The results of the interview regarding the student's response to the CPS ability were good.*

**Keywords:** Mathematics learning, Creative Problem Solving, Situation Based Learning

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iii
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
a. Bagi Siswa .....	6
b. Bagi Guru .....	6
c. Bagi Peneliti .....	6
d. Bagi Peneliti Lain.....	6
e. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Model <i>Situation-Based Learning</i> (SBL) .....	8
2.1.1 Tahap <i>Creating Mathematical Situation</i> .....	9
2.1.2 Tahap <i>Posing Mathematical Problem</i> .....	10
2.1.3 Tahap <i>Solving Mathematical Problem</i> .....	11
2.1.4 Tahap <i>Applying Mathematics</i> .....	12
2.2 Kemampuan <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) .....	13
2.2.1 Pengertian Kemampuan CPS .....	13
2.2.2 Aspek Kemampuan CPS .....	13
2.2.3 Indikator Kemampuan CPS.....	17
2.3 Pembelajaran Matematika .....	19
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Matematika .....	19
2.3.2 Tujuan Pembelajaran Matematika di SD .....	20
2.4 Bangun Datar.....	23

2.4.1 Persegi .....	23
2.4.2 Persegi Panjang .....	24
2.5 Penelitian Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	27
3.1.1 Jenis Penelitian.....	27
3.1.2 Desain Penelitian.....	28
3.2 Subyek Penelitian.....	29
3.4 Prosedur Penelitian.....	30
3.5 Definisi Operasional.....	30
3.6 Instrumen Penelitian.....	32
3.7 Teknik Analisis Data.....	36
3.7.1 Analisis Validitas Tes .....	36
3.7.2 Analisis Reliabilitas .....	38
3.7.3 Analisis Daya Pembeda .....	39
3.7.4 Analisis Indeks Kesukaran .....	41
3.7.5 Analisis Regresi Linier Sederhana .....	42
3.7.6 Analisis N-Gain.....	43
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.9 Analisis Data Statistik Deskriptif.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	45
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	45
4.2 Deskripsi Subyek Penelitian.....	46
4.3 Hasil Temuan Penelitiann .....	48
4.3.1 Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan <i>Creative Problem Solving</i> Siswa Berdasarkan Hasil Uji <i>Pretest</i> .....	48
4.3.2 Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan <i>Creative Problem Solving</i> Siswa Berdasarkan Hasil Uji <i>Posttest</i> .....	53
4.3.3 Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan <i>Creative Problem Solving</i> Siswa Berdasarkan Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	57
4.3.4 Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan <i>Creative Problem Solving</i> Berdasarkan Hasil Uji N-Gain .....	59
4.3.5 Analisis Regresi Sederhana dan Uji Koefisien Determinasi Regresi..	60
4.3.6 Hasil Wawancara Respon Siswa.....	61
4.4 Pembahasan Penelitian .....	62

4.4.1 Kemampuan <i>Creative Problem Solving</i> Subyek Penelitian .....	63
4.4.2 Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Model <i>Situation Based Learning</i> .....	68
4.4.3 Peningkatan Kemampuan <i>Creative Problem Solving</i> Subyek Penelitian.....	69
4.4.4 Pengaruh Model <i>Situation Based Learning</i> Terhadap Kemampuan <i>Creative Problem Solving</i> Siswa.....	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....	71
5.1 Simpulan.....	71
5.2 Implikasi.....	71
5.3 Rekomendasi .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	76
BIODATA PENULIS .....	157

## DAFTAR PUSTAKA

- Alam, B. (2012). Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematika Siswa SD Melalui Pendekatan RME. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, hlm. 149-164. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.
- Amir, A. (2014). Pembahasan Matematika SD dengan Menggunakan Media manipulatif. *Forum Pedagogik*, hlm. 72-98.
- Aqilah, B. (2017). *Situation based learning dalam upaya meningkatkan kemampuan creative problem solving matematic siswa*, (Skripsi). Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). Dipetik Januari Minggu, 2020, dari Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI: <https://bsnp-indonesia.org>
- Balamurungan, M. (2014). Creative Problem Solving Ability Among The Higher Secondary Students-Description and Analysis. *International Journal of Advances in Doctoral Research*, Vol. 3, No. 11, hlm 028-030.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhanuddin, &. (2010). *Landasan Pendidikan*. Subang: Royyan Press.
- Engin, M. (2011). Research Diary: A Tool for Scaffolding. *Internasional Journal of Qualitative Metods*, 10 (3), hlm. 296-306.
- F, I. (2013). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heruman. (2015). *Model Pembelajaran Open-Ended terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SD pada Materi Pengukuran Panjang (Skripsi)*. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Isrok'atun. (2012). Creative Problem Solving (CPS) matematis. *Posiding Nasional Matematik dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, hlm 437-449.
- Isrok'atun. (2012). Creative Problem Solving (CPS) Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Kontribusi Pendidikan Matematika dan Matematika dalam Membangun Karakter Guru dan Siswa*, 437-448.
- Isrok'atun. (2012a). Creative Problem Solving (CPS) Matematis. Kontribusi Pendidikan Matematika dan Matematika dalam membangun Karakter Guru dan Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika dengan tema "Kontribusi Pendidikan Matematika dan Pendidikan Matematika dalam Membangun Karakter Guru dan Siswa"* (hal. (hlm. 1-12)). Yogyakarta: Jurusan Pendidikan FMIPA, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Isrok'atun. (2012b). Meningkatkan Kesadaran Siswa SD terhadap Adanya Masalah Matematis secara lebih Dini Melalui Situation Based Learning. *Building Indonesia, Characters Though the Development of Early, Elemntary, and Secondary Education, Proceding 3th International Seminar 2012* (hal. (hlm. 220-228)). Bandung: UPI Kampus Cibiru.

- Isrok'atun, &. (2015). Upaya meningkatkan kemampuan CPS siswa melalui pembelajaran SBL di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 8 (2), hlm. 1-11.
- Isrok'atun, &. (2015). Upaya meningkatkan kemampuan CPS siswa melalui pembelajaran SBL di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, hlm. 1-11.
- Isrok'atun, &. (2016). *Model Pembelajaran matematika situation based learning di sekolah dasar*. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Isrok'atun, M. (2017). *Model Situation Based Learning untuk meningkatkan kemampuan Creative Problem Solving Matematis Siswa Sekolah Dasar*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Isrok'atun, Nurhasanah, A., & Syahid, A. A. (2020). *Creative Problem Solving Dan Disposisi Matematis*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Jakni. (2016). *Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Larawati, I. I. (2016). Penerapan model Situation Based Learning pada materi sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang sederhana di kelas IV SDN Paseh 1 Sumedang. *Pena Ilmiah*, 1 (1), hlm. 71-80.
- Lestari, K. &. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika* . Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, K. E. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maulana. (2011). *Dasar-Dasar Keilmuan dan Pembelajaran Matematika Sequel 1*. Subang: Royyan Press.
- Mitchell, W,E., &. (1999). *Creative Problem Solving*. NUCEA: Genigraphics.Inc.
- Octaviani , N. (2019). *Penerapan model situation based learning (SBL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar(Skripsi)*. Purwakarta: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
- Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. (t.thn.).
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenaganaan.
- S, D. (1997). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Putra.
- Sadulloh, U. &. (2009). *Pedagogik*. Bandung: UPI PRESS.
- Sari, U. d. (2016). Pembelajaran Situation Based Learning dengan metode two-stay two-stray untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis pada siswa sekolah dasar. *Laporan Hibah Kompetensi Penelitian Mahasiswa*, Bandung: Tidak diterbitkan.

Roby Marizki, 2020

**PENGARUH MODEL SITUATION BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN CREATIVE PROBLEM SOLVING SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sousa, F. P. (2012). Creativity, Innovation, Collaborative, Organizations. *International Journal of Organizational Innovation*, hlm. 1-39.
- Sowanto. (2015). *Situation-based learning (SBL) berbantuan program geometer's sketchpad (GPS) untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis dan self-efficacy siswa SMP*. (Tesis). . Bandung: Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Steiner, G. (2009). The Concept Of Open Creativity. *Collaborative Creative Problem Solving For Innovation Generation-Asystems Approach. Journal of Business and Management*, 15 (1), hlm. 5-33.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaebar, I. (2018). *Pengaruh Situation Based Learning terhadap kemampuan Creative Problem Solving dan kemandirian belajar siswa*. (Skripsi). Sumedang: PGSD UPI Sumedang.
- Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunanto, J. d. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Susanto, A. (2013). *Model Pembelajaran Matematika*. Kencana : Jakarta Remaja Rosda Karya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana: Jakarta Remaja Rosda Karya.
- Suwangsih, E. &. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Syafni, E. d. (2013). Masalah belajar siswa dan penanganannya. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2, (2), hlm. 15-19.
- Tiurlina, I. &. (2014a). Belajar Matematika SD dengan Berbantuan Bahan Ajar Berbasis Situation Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Creative Problem Solving Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 7(2), hlm. 15-18.
- Widodo, &. (2017). Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Model Creative Problem Solving (CPS). *Jurnal PRISMA Universitas Suryakancana*, 6 (1), hlm. 57-65.
- Yuliana, F. (2017). *Ranking Indeks Pembangunan Manusia Indonesia Turun*. Dipetik Januari Sabtu, 2020, dari <https://www.cnnindonesia.com/tag/indeks-pembangunan-manusia>