

**PENGARUH LKPD BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
TERINTEGRASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
IPAS SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Oleh

**EMA NOFITA SARI
NPM 2113053108**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH LKPD BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERINTEGRASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR

Oleh

EMA NOFITA SARI

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 3 Sulusuban. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. Metode dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Group Design*. Sampel dalam penelitian berjumlah 42 orang, sampel ditentukan dengan menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis sampel jenuh. Pengumpulan data dengan teknik tes, observasi, dokumentasi, wawancara dan kusioner (angket). Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Sulusuban tahun pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Kemampuan berpikir kreatif, LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS), pembelajaran Berdiferensiasi.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF LKPD BASED ON CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) INTEGRATED DIFFERENTIATION LEARNING ON STUDENT' CREATIVE THINKING SKILL IN IPAS LEARNING ELEMENTARY SCHOOL

By

EMA NOFITA SARI

The problem in this research was the low creative thinking ability of students in science and science learning at SD Negeri 3 Sulusuban. The aimed of this research was to determine the effect of Creative Problem Solving (CPS) based LKPD integrated with differentiated learning on elementary school IPAS learning. The method in this research was Quasi Experimental Group Design. The sample in the study were 42 people, the sample was determined using non-probability sampling techniques with a saturated sample type. Data collection used test techniques, observation, documentation, interviews and questionnaires. Hypothesis testing used a simple linear regression test. The results of the research showed that there was an influence of LKPD based on Creative Problem Solving (CPS) integrated with differentiated learning on students' creative thinking skill in class V IPAS learning at SD Negeri 3 Sulusuban for the 2024/2025 academic year.

Keywords: Creative thinking skills, LKPD based on Creative Problem Solving (CPS), Differentiated Learning.

**PENGARUH LKPD BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
TERINTEGRASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
IPAS SEKOLAH DASAR**

Oleh

EMA NOFITA SARI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

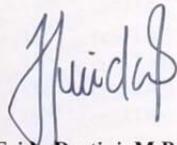
Judul Skripsi : **PENGARUH LKPD BERBASIS
CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)
TERINTEGRASI PEMBELAJARAN
BERDIFERENSIASI TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH
DASAR**

Nama Mahasiswa : **Emma Nofita Sari**
No. Pokok Mahasiswa : **2113053108**
Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENGESAHKAN

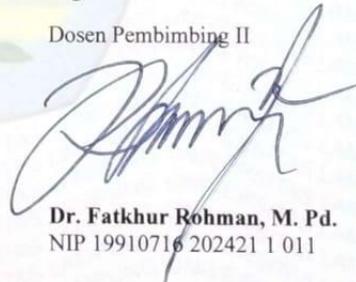
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



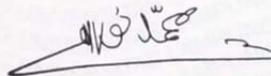
Frida Destini, M.Pd.
NIP 19891229 201903 2 019

Dosen Pembimbing II



Dr. Fatkhur Rohman, M. Pd.
NIP 19910716 202421 1 011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Frida Destini, M.Pd.**



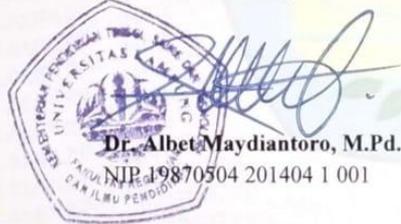
Sekretaris : **Dr. Fatkhur Rohman, M. Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP.19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **07 Mei 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

nama : Ema Nofita Sari
npm : 2113053108
program studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
jurusan : Ilmu Pendidikan
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
judul skripsi : Pengaruh LKPD berbasis *creative problem solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab saya.

Metro, 02 Mei 2025
Yang membuat pernyataan



Ema Nofita Sari
NPM 2113053108

RIWAYAT HIDUP



Ema Nofita Sari lahir di Desa Solo Rejo, Kecamatan Way Pengubuan kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 07 Januari 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Ngadino dan Ibu Mariatul Kiptiyah.

Pendidikan formal yang ditempuh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Banjar Rejo lulus pada tahun 2014.
2. SMP Bina Putra Seputih Agung lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Seputih Agung lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2024, peneliti melaksanakan Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Bandarejo didesa Bandarejo, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Peneliti aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada dikampus seperti Pramuka, Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP), dan Forum Komunitas (FORKOM) PGSD.

MOTTO

Habis gelap terbitlah terang

(Raden Ajeng Kartini)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbi' alamin. Segala puji bagi Allah SWT, Dzat Yang Maha Sempurna. Hanya dengan izin-mu aku bias sampai pada titik saat ini. Sjolawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan rasa syukur dan bahagia saya persembahkan karya tulis kepada:

Orang tuaku

Kedua orang tuaku Bapak Ngadino dan Ibu Mariatul Kiptiyah, terima kasih atas semua dukungan yang telah kalian berikan kepadaku tiada terkira berapa banyak hal yang telah kalian korbakan untuk pendidikanku tidak pernah ada kata tidak untuk setiap apa yang kuminta untuk setiap keperluan pendidikan yang kulalui. Tanpa kumeminta doa kalian selalu menyertai setiap perjalananku, kepercayaan yang kalian berikan kepadaku sungguh luar biasa tanpa perlu dipertanyakan.

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kretatif peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penelitian ini dan menyetujui skripsi ini serta selaku dosen Penguji Utama atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Frida Destini, M.Pd. selaku Ketua Penguji atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyusunan skripsi.

6. Dr. Fatkhur Rohman, M.Pd., selaku Sekertaris Penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru sekolah Dasar (PGSD) atas ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan.
8. Bapak Tri Purnomo, S.Pd., SD. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Sulusuban yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
9. Bapak Wahyudi, S. Ag. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Metro Barat yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan uji instrument disekolah tersebut.
10. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan doa yang lua biasa selama perjalanan kuliah ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa SI PGSD angkatan 2021, terkhusus kelas E.
12. Diriku sendiri yang telah berjalan sejauh ini dan mari terus berjalan lewati semua badai yang ada dan memandang indahny pelangi yang tercipta
13. Dar's Squad: Andriyani Merkuri, Irma Tri Susanti, Zahra Dika Ramadhona, Septiana, Friska Aprilya Saputri yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan selama perkuliahan ini.
14. Seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bandar Lampung, 02 Mei 2025

Peneliti



Ema Nofita Sari
NPM 2113053108

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kemampuan Berpikir Kreatif	10
2.1.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif	10
2.1.2 Indikator Berpikir Kreatif	10
2.2 Pengertian Pembelajaran	11
2.3 Pembelajaran IPAS.....	12
2.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	13
2.4.1 Pengertian LKPD	13
2.4.2 Tujuan dan Manfaat LKPD.....	14
2.5 Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	15
2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran	15
2.5.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	15
2.5.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	16
2.5.4 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	19
2.5.5 Kekurangan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	20
2.6 Pembelajaran Berdiferensiasi	20
2.7 Gaya Belajar	22
2.8 Hasil Penelitian Relevan.....	23
2.9 Kerangka Pikir.....	26
2.10 Hipotesis Penelitian	27

III. METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis dan desain Penelitian	28
3.1.1 Jenis Penelitian	28
3.1.2 Desain Penelitian	28
3.2 <i>Setting</i> Penelitian	29
3.2.1 Tempat Penelitian	29
3.2.2 Waktu Penelitian.....	29
3.2.3 Subjek Penelitian	29
3.3 Prosedur Pelaksanaan Penelitian	29
3.4 Populasi dan Sampel.....	30
3.4.1 Populasi.....	30
3.4.2 Sampel	31
3.5 Variabel Penelitian	31
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	32
3.6.1 Definisi Konseptual	32
3.6.2 Definisi Operasional	32
3.7 Teknik Pengumpulan Data	33
3.7.1 Teknik Tes	33
3.7.2 Teknik Non Tes	34
3.8 Instrumen Penelitian	35
3.8.1 Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	35
3.8.2 Instrumen Non Tes.....	39
3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes	41
3.9.1 Uji Validitas.....	41
3.9.2 Uji Reliabilitas	42
3.9.3 Uji Daya Pembeda Soal	43
3.9.4 Uji Tingkat Kesukaran.....	43
3.10 Teknik Analisis Data	44
3.10.1 Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik	44
3.10.2 Analisis Data Kemampuan Berpikir Kreatif.....	45
3.10.3 Analisis Kriteria Kategori Data Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	45
3.11 Uji Persyaratan Analisis Data.....	46
3.11.1 Uji Normalitas.....	46
3.11.2 Uji Homogenitas	47
3.11.3 Uji Normal Gain	48
3.12 Uji Hipotesis	48
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Pelaksanaan Penelitian	50
4.1.1 Persiapan Penelitian.....	50
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	50
4.1.3 Pengambilan Data Penelitian	51
4.2 Hasil Penelitian.....	51
4.2.1 Data Observasi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan LKPD Berdasarkan <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Terintegrasi Pembelajaran Berdiferensiasi	52

4.2.2	Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
4.2.2.1	Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
4.2.2.2	Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
4.2.2.3	Kriteria Kategori Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	62
4.3	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	68
4.3.1	Hasil Uji Normalitas	68
4.3.2	Hasil Uji Homogenitas.....	69
4.3.3	Uji Normal (N-Gain)	69
4.4	Hasil Uji Hipotesis.....	70
4.5	Pembahasan	71
4.6	Keterbatasan Penelitian	83
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1	Simpulan.....	84
5.2	Saran	84
	DAFTAR PUSTAKA	86
	LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Sulusuban	3
2. Data Hasil Kusioner (Angket) Penggolongan Gaya Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Sulusuban	4
3. Hasil Penelitian Relevan	23
4. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Sulusuban.....	31
5. Kisi-kisi Instrumen Tes berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif..	36
6. Kisi-Kisi Instrumen Keterlaksanaan <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	39
7. Rubrik Penilaian Aktivitas Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	40
8. Klasifikasi Validitas.....	41
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	42
10. Klasifikasi Reliabilitas	42
11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	43
12. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	43
13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	44
14. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	44
15. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	45
16. Kriteria Kategorisasi	46
17. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik	46
18. Kriteria Uji Normal Gain	48
19. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....	50
20. Rekapitulasi Data Aktivitas Peserta Didik.....	52
21. Rata-rata Skor Setiap Sintaks Pembelajaran.....	52
22. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	54
23. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	55

24	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
25	Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	58
26	Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	59
27	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
28	Nilai <i>Pretest - Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
29	Kriteria Kategori	62
30	Hasil Analisis Kriteria Kategori Data <i>Posttes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	62
31	Persentase Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	63
32	Persentase Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	64
33	Persentase Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	64
34	Persentase Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	65
35	Hasil Perolehan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
36	Persentase Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Tiap Indikator.....	67
37	Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	68
38	Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69
39	Hasil Uji Normal Gain (N-Gain) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
40	Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.	27
2. Desain eksperimen.	29
3. Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik.	53
4. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.	55
5. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.	56
6. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol.	57
7. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.	58
8. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.	59
9. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	60
10. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	61
11. Histogram Analisis Kriteria Kategori Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.	63
12. Jawaban LKPD Visual.	72
13. Jawaban LKPD Audiotori.	73
14. Jawaban LKPD Kinestetik.	73
15. Jawaban LKPD Visual.	74
16. Jawaban LKPD Audiotori.	74
17. Jawaban LKPD Kinestetik.	74
18. Jawaban LKPD Visual.	75
19. Jawaban LKPD Audiotori.	75
20. Jawaban LKPD Kinestetik.	75
21. Jawaban LKPD Visual.	76
22. Jawaban LKPD Audiotori.	76
23. Jawaban LKPD Kinestetik.	76
24. Jawaban LKPD Visual.	77
25. Jawaban LKPD Audiotori.	77
26. Jawaban LKPD Kinestetik.	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin penelitian pendahuluan.....	93
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	94
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	95
4. Lembar Validasi Instrumen Tes.....	96
5. Lembar Validasi LKPD	98
6. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	102
7. Surat Izin Penelitian.....	103
8. Hasil Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas VA dan VB	104
9. Kusioner (Angket) Gaya Belajar.....	105
10. Pedoman Wawancara Pendidik.....	107
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	108
12. Modul Ajar Kelas Kontrol	120
13. Lembar Kerja Peserta Didik kelas Eksperimen	131
14. Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Kontrol	157
15. Soal Uji Instrumen Tes	169
16. Jawaban Uji Coba Instrumen	177
17. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	183
18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	184
19. Hasil Uji Beda Soal.....	185
20. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	186
21. Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	187
22. Jawaban Instrumen Pengumpulan Data	194
23. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Esperimen.....	199
24. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	200
25. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	201
26. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	202

27	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	203
28	Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	204
29	Hasil Analisis Kriteria Kategori Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	205
30	Hasil Persentase Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Tiap Indikator dan Kategorisasi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	206
31	Hasil Persentase Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol Tiap Indikator dan Kategori tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	207
32	Hasil Presentase Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Tiap Indikator dan Kategorisasi tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	208
33	Hasil Presentase <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Tiap Indikator dan Kategori tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif.....	209
34	Perhitungan Normalitas (Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen)	210
35	Perhitungan Normalitas (Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol).....	213
36	Perhitungan Normalitas (Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen).....	216
37	Perhitungan Normalitas (Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol)	219
38	Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	222
39	Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol	223
40	Hasil Uji Normal Gain (N-Gain) Kelas Eksperimen	224
41	Hasil Uji Normal Gain (N-Gain) Kelas Kontrol.....	225
42	Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana.....	226
43	Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	229
44	Tabel Nilai <i>Chi Kuadrat</i>	230
45	Tabel 0-Z Kurva Normal.....	231
46	Tabel Distribusi F	232
47.	Dokumentasi Penelitian	233

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap, keterampilan untuk meningkatkan potensi yang ada dalam diri untuk menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Rohman dkk., (2024) Pendidikan merupakan pondasi utama bagi perkembangan individu dan masyarakat. Sejalan dengan pendapat Destini dkk., (2023) berpendapat bahwa pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan akan menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif dan memiliki ide inovasi sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik.

Perkembangan zaman yang sangat pesat menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi. Abad 21 merupakan abad pengetahuan yang menghadirkan paradigma baru dalam pengembangan keterampilan. Pembelajaran yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat sehingga terjadi perubahan yang signifikan dalam pendidikan. Mardhiyah dkk., (2021) menyatakan bahwa pembelajaran abad 21 bukan lagi berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*), melainkan berpusat kepada peserta didik (*student-centered learning*). Hal tersebut bertujuan memberikan peserta didik keterampilan dan kecakapan di abad 21. Rohman dkk., (2025) berpendapat bahwa Pembelajaran pada Abad-21 peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan/keterampilan guna menyelesaikan berbagai macam persoalan dalam pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan hal tersebut Septikasari dan Frasandy (2018) sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi

(*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut 4C.

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yaitu dengan menerapkan perubahan kurikulum terbaru yang disesuaikan dengan abad 21. Tahun ajaran 2022/2023 Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek) Nadiem Anwar Makarim telah meluncurkan kurikulum merdeka yang dianggap lebih ringkas, sederhana dan fleksibel. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang relevan dalam pengimplementasian pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan 4C salah satunya berpikir kreatif. Dorisno dkk., (2023) berpendapat bahwa berpikir kreatif sangat diperlukan bagi peserta didik, terutama bagi peserta didik sekolah dasar karena membantu dalam pengembangan berbagai keterampilan dan kemampuan peserta didik. Kholifah dkk., (2024) kemampuan berpikir kreatif menjadi kemampuan yang dapat menunjang peserta didik dalam pembelajaran abad 21 yang dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan yang berfokus pada keterampilan tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) satu diantaranya kemampuan berpikir kreatif. Pendidikan abad 21 menuntut adanya perubahan baik bahan ajar, media pembelajaran, fasilitas maupun model pembelajaran yang digunakan untuk menghadapi tuntutan global yang semakin ketat.

Berdasarkan hasil perolehan data PISA tahun 2022 mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada 64 negara menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia memiliki bakat sangat rendah dalam hal kreativitas dan penalaran kreatif. Berdasarkan data yang ada hanya 5% dari peserta didik Indonesia yang dinilai mahir berpikir kreatif serta 31% peserta didik Indonesia memiliki kemampuan dasarnya jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata diseluruh Negara OECD (78%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan pendidik kelas VA dan VB SD Negeri 3 Sulusuban pada tanggal 5 November 2024 diperoleh informasi, (1) peserta didik masih pasif dalam proses pembelajaran; (2) model pembelajaran yang digunakan pendidik belum maksimal dalam membangun kemampuan berpikir kreatif peserta didik; (3) kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V masih rendah; (4) pendidik kelas VA belum menerapkan pembelajaran berdiferensiasi sedangkan pendidik kelas VB sudah menerapkan namun belum optimal; (5) peserta didik dalam menyelesaikan pertanyaan pada LKPD masih terpaku pada jawaban peserta didik lain dan pendidik; (6) LKPD yang ada belum berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik; (7) pendidik belum pernah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut ditemukan bahwasannya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sulusuban masih tergolong rendah yang dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Data Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Sulusuban

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator	Peserta Didik	Persentase (%)
VA	22	Berpikir Lancar	12	54%
		Berpikir Luwes	5	22%
		Berpikir Orisinil	10	45%
		Keterampilan Mengelaborasi	2	9%
VB	21	Berpikir Lancar	11	55%
		Berpikir Luwes	7	35%
		Berpikir Orisinil	10	50%
		Keterampilan Mengelaborasi	3	15%

Sumber: Dokumentasi data observasi penelitian pendahuluan 2024

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwasannya kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah. Dari kedua kelas tersebut kelas VB memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi dibanding kelas VA. Rendahnya kemampuan berpikir lancar terlihat saat terdapat kegiatan tanya jawab secara langsung dan pengerjaan soal peserta didik masih kurang tepat

dalam memberikan jawaban. Rendahnya kemampuan berpikir luwes terlihat dari jawaban yang diberikan peserta didik masih kurang bervariasi.

Rendahnya kemampuan berpikir orisinal terlihat dari jawaban peserta didik yang belum bisa menggunakan bahasanya sendiri dan terpaku pada jawaban pendidik atau temannya. Rendahnya kemampuan elaborasi terlihat dari peserta didik yang belum menyampaikan jawaban secara terperinci.

Peserta didik dalam pembelajaran tentu memiliki minat serta caranya sendiri dalam belajar. Lestari dkk., (2024) berpendapat setiap peserta didik di kelas memiliki keunikan tersendiri. Mereka datang dari berbagai latar belakang, memiliki gaya belajar, minat, dan kecepatan belajar yang berbeda-beda, sehingga kesiapan mereka dalam belajar pun bervariasi. Pentingnya pendidik dalam memahami keunikan yang dimiliki peserta didik salah satunya gaya belajar.

Peneliti memberikan kuesioner (angket) penggolongan gaya belajar untuk mengetahui gaya belajar setiap peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sulusuban. Berdasarkan kuesioner (angket) yang diberikan pada 16 November 2024 peneliti melakukan penggolongan gaya belajar peserta didik kelas VA dan VB yang dikembangkan oleh Sugianto, (2021) yang dibuat berdasarkan ciri-ciri setiap gaya belajar. Menurut DePorter dan Hernachi 2005 dalam Isnanto (2022) gaya belajar dikategorikan pada gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Angket yang diberikan kepada peserta didik memiliki jumlah butir soal yang sama, sehingga saat menggolongkan gaya belajar akan dihitung berdasarkan jumlah pilihan jawaban yang terbanyak.

Tabel 2. Data Hasil Kuesioner (Angket) Penggolongan Gaya Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Sulusuban

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Gaya Belajar	Peserta Didik	Persentase (%)
VA	22	Visual	11	50%
		Audiotori	5	23%
		Kinestetik	6	27%
VB	20	Visual	8	40%
		Audiotori	8	40%
		Kinestetik	4	20%

Sumber: Dokumentasi dan kuesioner (angket) penelitian pendahuluan 2024

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwasannya gaya belajar visual lebih cenderung pada kelas V dibandingkan gaya belajar audiotori dan kinestetik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pendidik belum menerapkan pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik sehingga pembelajaran hanya berjalan sesuai keinginan pendidik. Mengetahui gaya belajar peserta didik sangat penting karena dengan mengetahui gaya belajar setiap peserta didik maka akan membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi berdasarkan profil belajar/ gaya belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat Lestari dkk., (2024) pembelajaran berdiferensiasi mengacu pada penyesuaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Berdasarkan hal tersebut Isnanto (2022) berpendapat penggunaan cara yang tepat sesuai gaya belajar akan membantu peserta didik dalam menyerap informasi secara baik, optimal dan efektif sehingga akan membantu peningkatan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik akan lebih mudah menyerap informasi dengan didukung oleh berbagai perangkat pembelajaran salah satunya LKPD yang dikemas dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai seperti model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menemukan ide atau gagasan baru dalam pemecahan suatu masalah. Lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai perangkat pembelajaran dapat membantu dalam mendorong peserta didik dalam memahami konsep materi yang diberikan. Sejalan dengan pendapat Isnawati dkk., (2023) yang menyatakan bahwa Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis. Oleh karena itu, diperlukan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik terutama dalam berpikir kreatif.

Penerapan pembelajaran yang dilakukan ketika menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) yang diintegrasikan dalam pembelajaran berdiferensiasi akan membuat peserta didik tanpa sadar cenderung belajar sesuai dengan gaya belajarnya. Pendidik dalam pembelajaran akan memfasilitasi berbagai media ataupun bahan ajar yang dapat digunakan peserta didik sesuai kebutuhan gaya belajar peserta didik seperti visual, auditori, dan kinestetik sehingga akan membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan pendapat Prabandari dan Kristin (2021) Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang disertai dengan adanya penguatan kreatif. Berdasarkan pendapat Shoimin dalam Wansaubun (2020) terdapat kelebihan model *Creative Problem Solving* (CPS) meliputi:

- (1) melatih peserta didik dalam mendesain penemuan yang baru; (2) bertindak dan berpikir kreatif; (3) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis; (4) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan; (5) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan; (6) merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan masalah sesuai yang dihadapi; (7) mampu menjadikan pendidikan sekolah lebih bermakna dikehidupan terutama dalam pelaksanaan kerja lapangan.

Melihat penelitian yang sudah pernah dilaksanakan sebelumnya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Shofa dan Widayanti, (2024) memperoleh hasil bahwasannya model *Creative Problem Solving* (CPS) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk., (2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VA SDN 005 Bukit Ranah. Astutik (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dorisno dkk., (2023) menunjukkan hasil bahwa Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi terhadap Berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar sangat signifikan. Astria dan Kusuma (2023) menunjukkan hasil 22 artikel yang dikaji memberikan informasi bahwa penerapan suatu pembelajaran berdiferensiasi bisa menambah atau meningkatkan suatu kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dkk., (2024) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berdiferensiasi mampu menguatkan kemampuan berpikir kreatif dan literasi kewarganegaraan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik masih tergolong rendah dengan beberapa faktor yang mempengaruhi. Salah satu faktor tersebut yaitu belum diimplementasikannya LKPD berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi. Permasalahan tersebut menjadi latar belakang yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh LKPD Berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* Terintegrasi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang ada di SD Negeri 3 Sulusuban sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran atau pembelajaran cenderung pasif.
- 1.2.2 Model pembelajaran yang digunakan pendidik belum maksimal dalam membangun kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- 1.2.3 Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V masih rendah.
- 1.2.4 Penerapan pembelajaran berdiferensiasi masih belum optimal.
- 1.2.5 Peserta didik dalam menyelesaikan pertanyaan pada LKPD masih terpaku pada jawaban peserta didik lain dan pendidik.

1.2.6 LKPD yang ada belum berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.2.7 Pendidik belum pernah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi (X) dan Kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui Pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi terkait LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Peserta didik

Memberikan pengalaman serta membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui LKPD berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi.

1.6.2.2 Pendidik

Untuk menambah motivasi kepada pendidik untuk menerapkan LKPD secara efektif dan menarik

1.6.2.3 Kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif sebagai bahan kepala sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan.

1.6.2.4 Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian lain dalam menambah wawasan mengenai LKPD berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Berpikir Kreatif

2.1.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mengemukakan ide atau gagasan baru. Al Hadiq dkk., (2023) berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan aktivitas berpikir yang muncul agar seseorang mencoba dan menghasilkan hal yang baru bagi dirinya ataupun untuk sekitarnya. Selain itu, Aziz dan Prasetya (2021) berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan- hubungan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Sejalan dengan pendapat Agustin (2021) Berpikir Kreatif adalah suatu kegiatan yang menghasilkan jawaban, ide dan gagasan baru serta mencari pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat peneliti terdahulu maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam menghasilkan ide atau gagasan baru serta dapat menganalisis, mengevaluasi dan menerapkan ide atau gagasan yang telah diperoleh serta mencari suatu pemecahan masalah.

2.1.2 Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Munandar dalam Aziz dan Prasetya (2021) terdapat empat komponen berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*) yang berarti dapat menghasilkan banyak pemikiran, berpikir luwes (*flexibility*) yang berarti dapat menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi, berpikir orisinal (*originality*) yang berarti dapat berpikir dengan cara

baru dan unik, dan berpikir terperinci (*elaboration*) yang berarti mampu menentukan detail untuk objek, ide ataupun situasi. Sejalan dengan Sulhaliza dkk., (2024) Keterampilan berpikir kreatif peserta didik mencakup empat indikator dalam keterampilan berpikir kritis yaitu kelancaran (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*) dan berpikir merinci (*elaboration*). Astutik (2023) berpikir kreatif memiliki empat indikator yaitu kelancaran (*Fluency*), keluwesan (*Flexibility*), Kebaruan (*Originality*), dan elaborasi (*Elaboration*).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat empat indikator berpikir kreatif. Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kreatif mengacu pada pendapat Munandar dalam Aziz dan Prasetya (2021), yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir terperinci (*elaboration*).

2.2 Pengertian Pembelajaran

Pelaksanaan pendidikan tentu tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Siregar dan Widyaningrum (2015) berpendapat bahwasannya Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Sejalan dengan itu menurut Zain dkk., (2022) pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan oleh pendidik yang telah diprogram dalam rangka pembelajaran yang telah ditentukan sesuai dengan petunjuk kurikulum yang berlaku. Paling dkk., (2023) Pembelajaran merupakan kegiatan yang berusaha untuk membelajarkan seseorang ataupun sekelompok orang dalam mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah kegiatan interaksi antara peserta didik dan pendidik serta lingkungan sekitarnya untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan serta perilaku yang baik.

2.3 Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu bentuk implementasi dari kurikulum merdeka pada jenjang sekolah dasar yang sebelumnya pada kurikulum 2013 pembelajaran IPA dan IPS dipisah. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya dan mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan kemendikbud (2022) mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan bertujuan supaya peserta didik lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar. Demikian peserta didik mampu mengelola lingkungan alam dan sosial. Sejalan dengan hal tersebut Purwanto (2022) berpendapat bahwa pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu pada jenjang sekolah dasar karena karena anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret/sederhana, holistik, dan komprehensif, namun tidak detail. Sulasriani dkk., (2023) menyatakan bahwa IPAS menjadi salah satu upaya untuk menumbuhkan kemampuan mempelajari maupun mengelola lingkungan alam dan lingkungan sosial secara bersamaan. Terdapat karakteristik pembelajaran IPAS menurut Aida dan Arwin (2023) yaitu 1) integrasi mata pelajaran antara IPA dan IPS menjadi IPAS, 2) pembelajaran aktif dan kolaboratif, 3) pembelajaran berbasis masalah, 4) pendekatan inklusif, dan 5) penggunaan sumber belajar yang beragam.

Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai. Kemendikbud (2022) mengemukakan bahwa Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan beberapa pernyataan peneliti diatas, diperoleh kesimpulan bahwasannya pembelajaran IPA dan IPS pada pengimplementasian kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS hal ini bertujuan agar peserta didik dapat berpikir lebih holistik dalam memahami lingkungan.

2.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

2.4.1 Pengertian LKPD

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan perangkat pembelajaran yang penting dalam proses pendidikan. LKPD membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Muslimah (2020) berpendapat Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik, sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar. Sejalan

dengan hal tersebut Ragilena dkk., (2022) LKPD merupakan bahan ajar yang dibuat oleh pendidik sesuai materi yang diajarkan dengan memuat langkah-langkah dan petunjuk pengerjaan yang diharapkan peserta didik aktif dalam pembelajaran dan mampu untuk menuangkan ide dan pemecahan suatu masalah. Kholifah dkk., (2024) LKPD merupakan bahan ajar yang berisikan tugas-tugas yang perlu dikerjakan oleh peserta didik untuk mempermudah dalam memahami materi dan dapat membuat peserta didik terlibat aktif selama kegiatan belajar.

Berdasarkan pemaparan para ahli tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu perangkat pembelajaran yang mana didalamnya mencakup langkah-langkah dan petunjuk pengerjaan yang jelas sehingga diharapkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman peserta didik.

2.4.2 Tujuan dan Manfaat LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memiliki tujuan dan manfaat dalam pembelajaran. Saleh dkk., (2023) menyatakan tujuan dan manfaat LKPD adalah sebagai berikut

Adapun tujuan LKPD yaitu :

- a. Sediakan sumber belajar yang memudahkan peserta didik untuk terlibat dengan informasi.
- b. Menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.
- c. Memiliki kemampuan untuk mengajarkan kepada peserta didik informasi, sikap, dan kemampuan yang mereka butuhkan.
- d. Mampu menerapkan konsep yang sulit dijelaskan secara lisan. Membantu peserta didik dalam mencatat informasi yang mereka pelajari melalui kegiatan pembelajaran.

Manfaat LKPD yaitu :

- a. Penggunaan lembar kerja peserta didik sebagai sumber belajar dapat mengurangi pengaruh guru sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik.
- b. Lembar kerja peserta didik dapat membantu peserta didik memahami informasi yang disajikan.

- c. Menggunakan lembar kerja peserta didik pendek sebagai alat peraga yang dikemas dengan tugas latihan untuk membantu peserta didik mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

2.5 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Hendracipta (2021) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan pola kegiatan pembelajaran dari awal sampai dengan akhir. Nurlaelah dan Sakkir (2020) berpendapat bahwa model yang dihubungkan dengan mengajar adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Magdalena dkk., (2020) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang disusun secara sistematis yang menggambarkan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir agar terciptanya pembelajaran yang berjalan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.5.2 Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Astutik (2023) menyampaikan bahwa Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pertama kali diperkenalkan oleh Osborn parnes sebagai suatu model pembelajaran penyelesaian masalah secara kreatif dimana seorang pendidik bertugas mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif serta menyediakan topik diskusi maupun materi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk

berpikir kreatif dalam pemecahan masalah. Menurut Shoimin dalam Shofa dan Widayanti (2024) Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan yang memecahkan suatu masalah secara kreatif. Selain itu, menurut Putri dkk., (2023) Model pembelajaran CPS merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan serta pengaturan solusi secara kreatif. Sejalan dengan pendapat Andayani dkk., (2024) Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pelajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebuah model pembelajaran yang memusatkan pada kemampuan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan memecahkan masalah.

2.5.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Berdasarkan pendapat Lestari dkk., (2021) terdapat empat langkah yang digunakan dalam pelaksanaan model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah (1) mengidentifikasi masalah, (2) pengungkapan pendapat, (3) evaluasi dan pemilihan, dan (4) implementasi.

Amin dalam Mosca (2024) Sintaks pelaksanaan model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebagai berikut:

- a. Klarifikasi masalah, memberikan penjelasan mengenai masalah yang diajukan kepada peserta didik agar mereka dapat memahami cara penyelesaian yang diinginkan.

- b. Pengungkapan Pendapat, peserta didik bebas mengemukakan berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah.
- c. Evaluasi dan Pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan dan memilih strategi yang paling cocok untuk menyelesaikan masalah.
- d. Implementasi, peserta didik menentukan dan menerapkan strategi yang dipilih untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Menurut Shoimin dalam N. E. Putri dkk., (2019) Tahapan yang perlu ditempuh dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebagai berikut :

- a. Klarifikasi masalah: klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada peserta didik tentang masalah yang diajukan agar peserta didik dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.
- b. Pengungkapan pendapat: pada tahap ini peserta didik dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
- c. Evaluasi dan Pemilihan: pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
- d. Implementasi: pada tahap ini peserta didik menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Osborn-Parnes dalam Astutik (2023) menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ada enam antara lain sebagai berikut:

- a. *Object Finding* (Menemukan obyek permasalahan)
Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Peserta didik mendiskusikan situasi masalah yang diberikan oleh pendidik dan menghasilkan beberapa tujuan atau sasaran yang dapat digunakan dalam karya kreatif mereka. Selama proses ini, peserta didik diharapkan dapat mencapai kesepakatan tentang tujuan yang ingin dicapai kelompok.
- b. *Fact Finding* (Mengaitkan masalah berdasarkan fakta yang ada dilapangan)
Peserta didik melakukan brainstorming semua fakta yang mungkin terkait dengan objek. Pendidik menampung setiap sudut pandang yang dibuat oleh peserta didik. Pendidik

memberi Peserta didik waktu untuk berpikir tentang fakta-fakta mereka yang paling terkait dengan tujuan dan solusi untuk masalah tersebut.

- c. *Problem Finding* (Menemukan masalah yang terjadi dan benar adanya)
Salah satu aspek kreativitas yang paling penting adalah menjelaskan kembali suatu masalah sehingga peserta didik dapat lebih dekat dengan masalah tersebut. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah melakukan brainstorming terhadap berbagai cara untuk mengeksplorasi masalah lebih lanjut.
- d. *Idea Finding* (Menemukan ide yang dapat membangun solusi permasalahan)
Pada tahap ini, ide-ide peserta didik ditampung untuk melihat kemungkinan-kemungkinan penemuan solusi dari suatu masalah. Upaya setiap peserta didik harus dievaluasi dengan menuliskan setiap ide, terlepas dari seberapa penting ide tersebut sebagai solusi.
- e. *Solution Finding* (Menemukan solusi yang tepat)
Pada tahap ini, ide-ide yang paling menjanjikan dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan brainstorming kriteria solusi terbaik yang ada. Kriteria tersebut dievaluasi sampai evaluasi akhir dari ide yang cocok untuk memecahkan hasil situasi masalah.
- f. *Acceptance Finding* (Menemukan alasan yang tepat dalam memilih solusi tersebut)
Pada titik ini, peserta didik mulai memikirkan masalah nyata dengan pola pikir yang mulai berubah. Peserta didik diharapkan menemukan cara-cara baru untuk memecahkan berbagai masalah secara kreatif. Ide-ide yang mereka temukan diharapkan mampu menyelesaikan masalah dan mencapai kesuksesan.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli maka peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang dikemukakan Osborn-Parnes dalam Astutik (2023) yaitu *Object Finding*, *Fact Finding*, *Problem Finding*, *Idea Finding*, *Solution Finding* dan *Acceptance Finding*. Peneliti memilih langkah-langkah yang dikemukakan oleh Osborn-Parnes karena langkah yang digunakan lebih terperinci serta dengan ke enam langkah-langkah tersebut dapat membantu peserta didik dalam kemampuan berpikir kreatif dari saat peserta didik dapat

menemukan suatu objek permasalahan sampai menemukan solusi yang sesuai.

2.5.4 Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Menurut Azmi dan Khaira (2024) kelebihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu melatih peserta didik mendesain penemuan, berpikir dan bertindak kreatif, serta meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri.

Menurut Shoimin dalam Wansaubun (2020) kelebihan model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebagai berikut:

- a. Melatih peserta didik dalam mendesain penemuan yang baru.
- b. Bertindak dan berpikir kreatif.
- c. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- d. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- e. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- f. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan masalah sesuai yang dihadapi.
- g. Mampu menjadikan pendidikan sekolah lebih bermakna di kehidupan terutama dalam pelaksanaan kerja lapangan.

Menurut Muftukhin dalam Ningsih dkk., (2022) kelebihan *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu sebagai berikut :

- a. Melatih peserta didik untuk merancang suatu penemuan
- b. Memfasilitasi peserta didik untuk berpikir dan bertindak kreatif
- c. Membantu memecahkan masalah secara realistis
- d. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- e. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik

Berdasarkan pendapat beberapa peneliti terdahulu maka peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah dapat membantu peserta didik dalam merancang penemuan dalam memecahkan suatu masalah serta berpikir dan bertindak kreatif.

2.5.5 Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Menurut Azmi dan Khaira (2024) kekurangan model *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu memerlukan waktu yang cukup lama, dapat membingungkan peserta didik yang terbiasa dengan metode konvensional, dan membutuhkan fasilitator yang terampil.

Menurut Shoimin dalam Wansaubun (2020) kekurangan dari model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebagai berikut :

- a. Beberapa pokok bahasan tidak cocok sehingga sulit menerapkan model CPS.
- b. Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

Muftukhin dalam Ningsih dkk., (2022) kekurangan dari model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebagai berikut :

- a. Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran lain.
- b. Memperluas perencanaan pembelajaran yang teratur dan matang.
- c. Model pembelajaran ini tidak efektif apabila terdapat beberapa peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa peneliti terdahulu maka peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan dari model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah membutuhkan alokasi waktu yang cukup lama, dapat membingungkan peserta didik yang terbiasa menggunakan metode konvensional serta perlunya fasilitator yang terampil.

2.6 Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan sebuah pendekatan pembelajaran di abad-21 yang dalam pembelajarannya disesuaikan dengan kemampuan serta kebutuhan peserta didik. Menurut Mahfudz (2023) Pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik. Pendidik memfasilitasi murid sesuai dengan kebutuhannya, karena setiap peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, sehingga tidak bisa diberi perlakuan yang sama. Sejalan dengan pendapat Wahyudi dkk., (2023) Pembelajaran berdiferensiasi merupakan suatu

pendekatan untuk memenuhi kebutuhan unik setiap peserta didik, yang melibatkan suatu proses pembelajaran di mana peserta didik dapat mengeksplorasi materi pelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka sendiri. Selain itu, menurut Purwanto (2023) Pembelajaran berdiferensiasi adalah teknik instruksional atau pembelajaran di mana pendidik menggunakan berbagai metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan individual setiap peserta didik sesuai dengan kebutuhan mereka. Kebutuhan tersebut dapat berupa pengetahuan yang ada, gaya belajar, minat, dan pemahaman terhadap mata pelajaran.

Tahap awal yang perlu dilakukan pendidik adalah dengan melakukan *asesmen* diagnostik kognitif maupun non kognitif untuk memetakan kebutuhan belajar peserta didik. Terdapat tiga aspek untuk mengklasifikasikan kebutuhan belajar peserta didik yaitu kesiapan belajar, minat belajar, dan profil (gaya) belajar. Sejalan dengan hal tersebut Herwina (2021) berpendapat bahwa Pembelajaran berdiferensiasi merupakan penyesuaian terhadap minat, profil belajar, kesiapan belajar peserta didik agar tercapai peningkatan hasil belajar.

a. Minat Belajar

Minat merupakan salah satu motivasi penting bagi peserta didik untuk belajar. Dengan pendidik mengenali minat belajar peserta didik maka pembelajaran dapat berjalan dengan menarik dan bermakna.

b. Profil Belajar

Profil belajar peserta didik terdapat beberapa faktor seperti bahasa, budaya, keadaan keluarga, kesehatan dan kekhususan lainnya. Selain itu profil belajar juga dapat berupa gaya belajar.

c. Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar adalah kemampuan atau kapasitas peserta didik dalam mempelajari materi baru. Sebagai contoh terkadang terdapat peserta didik yang sudah siap mempelajari materi yang sulit, namun terkadang juga ada peserta didik yang membutuhkan waktu lebih untuk mempelajari materi tersebut.

Tomlinson dalam Wahyuni (2022) berpendapat bahwa Pendekatan berdiferensiasi terdiri dari tiga aspek yaitu diferensiasi konten, diferensiasi proses, dan diferensiasi produk. Sejalan dengan pendapat Mahfudz (2023)

terdapat tiga strategi dalam pembelajaran berdiferensiasi diantaranya sebagai berikut:

- a. Diferensiasi konten
Konten adalah apa yang kita ajarkan kepada murid. Konten dapat dibedakan sebagai tanggapan terhadap kesiapan, minat, dan profil belajar murid maupun kombinasi dari ketiganya. pendidik perlu menyediakan bahan dan alat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik
- b. Diferensiasi proses
Proses mengacu pada bagaimana murid akan memahami atau memaknai apa yang dipelajari
- c. Diferensiasi produk
Produk adalah hasil pekerjaan atau unjuk kerja yang harus ditunjukkan peserta didik kepada kita (karangan, pidato, rekaman, diagram) atau sesuatu yang ada wujudnya.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan sebuah pembelajaran yang mana pendidik menciptakan pembelajaran yang bervariasi untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap peserta didik dengan memperhatikan kesiapan, minat dan gaya belajar peserta didik. Dalam melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi pendidik perlu memetakan kesiapan belajar peserta didik berdasarkan minat, profil (gaya) belajar, kesiapan belajar peserta didik. Selain itu, terdapat tiga komponen dalam pembelajaran berdiferensiasi yaitu konten (isi), proses, dan produk. Komponen tersebut dapat diterapkan salah satu saja atau semuanya dalam pembelajaran.

2.7 Gaya Belajar

Dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda baik dalam ranah kognitif maupun non kognitifnya. Untuk memahami materi pembelajarann peserta didik memiliki cara belajarnya masing-masing. Wibowo dkk., (2023) berpendapat bahwa gaya belajar adalah metode unik peserta didik dalam menyerap informasi penting untuk diketahui bahwa peserta didik memiliki berbagai kategori kemampuan belajar. Sejalan dengan hal tersebut Menurut DePorter dan Hernachi 2005 dalam Isnanto (2022) gaya belajar dikategorikan pada gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Sari dkk., (2023) berpendapat bahwa Gaya belajar

merupakan Suatu pendekatan yang Menjelaskan bagaimana peserta didik menempuh cara untuk berkonsentrasi Pada proses untuk menguasai informasi yang baru dengan persepsi yang berbeda. Terdapat tiga jenis gaya belajar sebagai berikut:

- a. Visual
Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual (*Visual Learners*) akan menitik beratkan pada indera penglihatan atau ketajaman penglihatan.
- b. Auditory
Peserta didik dengan gaya belajar auditory akan mudah memproses informasi dengan cara mendengar.
- c. Kinestetik
Gaya belajar ini mengharuskan peserta didik yang bersangkutan menyentuh sesuatu yang memberikannya sebuah materi agar peserta didik tersebut mampu mengingatnya. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik akan menyukai pembelajaran jika mereka terlibat langsung didalam prosesnya.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa gaya belajar adalah suatu cara yang digunakan peserta didik untuk memahami informasi yang diberikan. Terdapat tiga jenis gaya belajar yaitu visual, auditori, dan kinestetik.

2.8 Hasil Penelitian Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan:

Tabel 3. Hasil Penelitian Relevan

No	Nama (Tahun) dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Dorisno dkk., (2023) Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi terhadap berpikir kreatif peserta didik di Sekolah Dasar sangat signifikan. Strategi ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar, meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka, serta menjalin hubungan yang harmonis antara guru dan peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif, yang melibatkan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah secara kreatif, dapat terstimulasi melalui teknik dan strategi pembelajaran.

No	Nama (Tahun) dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian
2	Shofa dan Widayanti (2024) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Terhadap Kepercayaan Diri dan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas V MIN 3 Ponorogo.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis dengan jumlah 25 responden menunjukkan skor yang diperoleh terendah 82, skor tertinggi 98, dan rata-rata skor 91. Dengan kategori tinggi 12 %, kategori sedang 72 %, dan kategori rendah 16 %. Ada pengaruh yang signifikan jika model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V MIN 3 Ponorogo ($0.000 < 0.05$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
3	Putri dkk., (2023) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Sekolah Dasar.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model CPS yaitu nilai rata-ratanya adalah 82,63 Sementara itu, nilai rata-rata untuk posttest di kelas kontrol adalah 77,49. Berdasarkan hasil tersebut, tampak bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini juga terlihat dari hasil Hasil uji hipotesis menggunakan uji <i>one way anova</i> dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai sig (2-tailed) $(0,034) < \alpha(0,050)$ sehingga dikatakan kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan. Berdasarkan analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VA di kelas eksperimen dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VB SDN 005 Bukit Ranah.
4	Prabandari dan Kristin (2021) Pengembangan LKS IPS Berbasis <i>Creative Problem Solving</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik di Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil validasi ahli materi diperoleh skor 70,7%, ahli media diperoleh skor 76%, dan ahli desain pembelajaran diperoleh skor 77,1%, skor tersebut termasuk dalam interval 61-80%, jadi tergolong dalam kategori tinggi. Hasil uji coba terbatas berupa tes hasil belajar peserta didik menggunakan LKS yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata 86,7 dengan kategori baik sekali dan persentase 100% nilai peserta

No	Nama (Tahun) dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		didik Tercapai. Hasil angket respon peserta didik diperoleh skor 84% yang tergolong dalam interval 81-100%, jadi termasuk dalam kategori sangat layak. Dari hasil tersebut diketahui bahwa LKS IPS berbasis <i>Creative Problem Solving</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4 sekolah dasar layak untuk digunakan.
5	Kholifah dkk., (2024) Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis <i>Discovery Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD digital berbasis <i>Discovery Learning</i> yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara signifikan. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa LKPD digital berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
6	Astria dan Kusuma (2023) Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil dari 22 artikel yang dikaji memberikan informasi bahwa penerapan suatu pembelajaran berdiferensiasi bisa menambah atau meningkatkan suatu kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.
7	Astutik (2023) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Berbantuan <i>Mind Mapping</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Darul Ulum	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> berbantuan <i>Mind Mapping</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dilaksanakan di Kelas V MI Darul Ulum Ngaliyan, Semarang, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
8	Lestari dkk., (2024) Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Literasi Kewarganegaraan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik mencapai 91,25%, sementara literasi kewarganegaraan mencapai 86,25%. pendekatan pembelajaran berdiferensiasi efektif dalam memperkuat kemampuan berpikir kritis dan literasi kewarganegaraan.

2.9 Kerangka Pikir

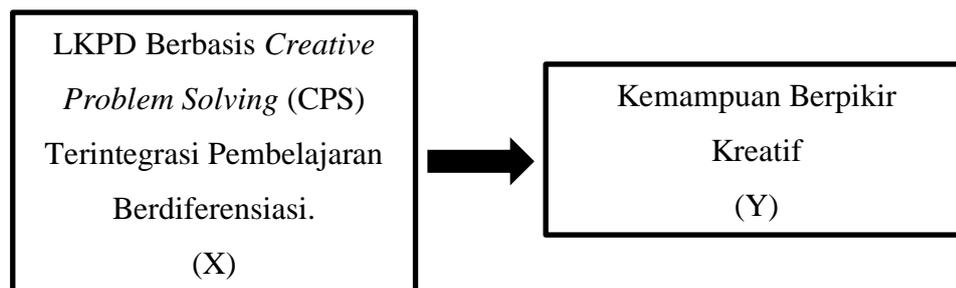
LKPD merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang memudahkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, dengan adanya LKPD sebagai bahan ajar dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Ragilena dkk., (2022) LKPD merupakan bahan ajar yang dibuat oleh pendidik sesuai materi yang diajarkan dengan memuat langkah-langkah dan petunjuk pengerjaan yang diharapkan peserta didik aktif dalam pembelajaran dan mampu untuk menuangkan ide dan pemecahan suatu masalah.

Berdasarkan pendapat Nurmahudina dkk., (2019) Ada beberapa hal yang mendukung pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, salah satunya media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada abad-21 ini peserta didik perlu memiliki kemampuan berpikir kreatif untuk menghadapi tantangan perubahan yang semakin kompleks, dengan berpikir kreatif maka peserta didik dapat menghasilkan ide atau gagasan untuk menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari. LKPD berbasis *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena LKPD berbasis *Creative Problem Solving* memberikan struktur yang jelas untuk memecahkan masalah secara kreatif. Sejalan dengan pendapat Sabaniah dkk., (2019) bahwa LKPD hasil pengembangan berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) tersebut diintegrasikan dengan pembelajaran berdiferensi. Pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan peserta didik belajar berdasarkan kemampuan dan gaya belajarnya masing-masing sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti membuat kerangka pemikiran yaitu LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik .

Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 1. Kerangka Pikir.

Keterangan:

- X = Variabel Bebas
 Y = Variabel Terikat
 → = Pengaruh

2.10 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_a = Terdapat Pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan desain Penelitian

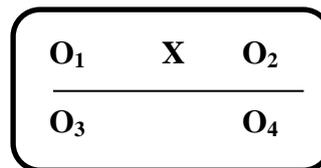
3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen peneliti, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk *quasi experimental design* (eksperimen semu). Eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2020) *quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini yaitu *Non-equivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dan kontrol. Desain penelitian *Non-equivalent Control Group* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain eksperimen.

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS)

O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2020)

3.2 *Setting* Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Sulusuban.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada kelas V SD Negeri 3 Sulusuban.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sulusuban yang berjumlah 42 peserta didik.

3.3 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menemui kepala sekolah SD Negeri 3 Sulusuban untuk mengajukan surat izin penelitian pendahuluan serta melakukan wawancara untuk mengetahui jumlah kelas V dan mengetahui wali kelas V SD Negeri 3 Sulusuban.
- 2) Melakukan wawancara kepada wali kelas VA dan VB untuk mengetahui jumlah peserta didik, jadwal mata pelajaran, model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran IPAS, metode yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran, penggunaan

LKPD dalam pembelajaran IPAS, penerapan pembelajaran berdiferensiasi.

- 3) Melakukan observasi dan dokumentasi cara mengajar pendidik didalam kelas.
- 4) Memberikan kusioner (angket) kepada peserta didik untuk menggolongkan gaya belajar peserta didik.
- 5) Menentukan populasi dan sampel penelitian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 6) Menentukan materi ajar yang akan diberikan kepada peserta didik kelas V.
- 7) Menyusun modul ajar berbasis *Creative Problem Solving (CPS)*.
- 8) Menyusun kisi-kisi instrument pengumpulan data berupa tes dalam bentuk uraian (*essay*).
- 9) Menguji instrument tes pada sekolah untuk uji instrument.
- 10) Menganalisis data untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel.
- 11) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- 12) Menerapkan pembelajaran sesuai dengan modul ajar berbasis *Creative Problem Solving* yang telah dirancang sebelumnya.
- 13) Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 14) Menganalisis data hasil tes yang telah diberikan dengan menghitung perbedaan *pretest* dan *posttest*.
- 15) Membuat laporan hasil perhitungan data.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari objek penelitian.

Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri 3 Sulusuban, yaitu pada kelas VA dan VB dengan jumlah 42 peserta didik, sebagai berikut :

Tabel 4. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Sulusuban

No	Kelas	Σ Peserta Didik
1.	VA	22
2.	VB	20
Σ		42

Sumber: Data sekolah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sulusuban

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian jumlah dari populasi yang dipilih untuk menjadi subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2020) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *non-probability sampling* dengan teknik sampel jenuh. Sugiyono (2020) *non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sampel jenuh adalah teknik pengumpulan sampel yaitu seluruh populasi menjadi sampel.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 42 yang terdiri dari 22 peserta didik kelas VA sebagai kelas eksperimen serta 20 peserta didik kelas VB sebagai kelas kontrol karena dari hasil observasi peserta didik kelas VA memiliki persentase rendah dalam kemampuan berpikir kreatif sehingga akan mempermudah dalam melihat apakah perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

3.5 Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel dari penelitian ini yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas (*Independent Variabel*), yaitu LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi dan variabel terikat (*Dependent Variabel*), yaitu kemampuan berpikir kreatif.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penjelasan dari konsep yang akan digunakan dalam penelitian secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah :

1) LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu perangkat pembelajaran yang mana didalamnya mencakup langkah-langkah dan petunjuk pengerjaan yang jelas sehingga diharapkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta mampu

meningkatkan pemahaman peserta didik. *Creative Problem*

Solving (CPS) adalah sebuah model pembelajaran yang memusatkan pada kemampuan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan memecahkan masalah.

Sedangkan pembelajaran berdiferensiasi merupakan sebuah pembelajaran di mana pendidik menciptakan pembelajaran yang bervariasi untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap peserta didik dengan memperhatikan kesiapan, minat dan gaya belajar peserta didik.

2) Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam menghasilkan ide atau gagasan baru serta dapat menganalisis, mengevaluasi dan menerapkan ide atau gagasan yang telah diperoleh serta mencari suatu pemecahan masalah.

3.6.2 Definisi Operasional

1) LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi

LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) adalah serangkaian LKPD yang disusun berdasarkan pada langkah-langkah *Creative Problem Solving* (CPS) menurut Amin (dalam Mosca 2024) yaitu dengan menggabungkan LKPD biasa dengan

struktur *Creative Problem Solving (CPS)*. Adapun langkah-langkah pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* yang dikemukakan Osborn-Parnes dalam Astutik (2023) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu *Object Finding, Fact Finding, Problem Finding, Idea Finding, Solution Finding* dan *Acceptance Finding*. LKPD berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* ini diintegrasikan dengan pembelajaran berdiferensiasi agar peserta didik dapat memecahkan masalah secara kreatif sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing. Pada pembelajaran berdiferensiasi gaya belajar dikategorikan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik.

2) Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan dalam memperoleh ide-ide baru sebagai pemecahan masalah. Adapun cara yang dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan memberikan test berupa *pretest* dan *posttest*. Soal-soal tersebut dibuat berdasarkan dengan empat indikator berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir terperinci (*elaboration*).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Tes

Teknis tes merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan atau soal yang digunakan untuk pengukuran dalam penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari pemberian soal *pretest* dan *posttest* kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.7.2 Teknik Non Tes

3.7.2.1 Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan yang dilakukan secara sistematis terhadap objek atau fenomena untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Menurut Sugiyono (2020) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sulusuban.

3.7.2.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan mengabadikan berkas-berkas atau tulisan dan kegiatan atau fenomena yang diamati. Menurut Sugiyono (2020) dokumentasi merupakan catatan yang sudah berlalu. Dokumentasi biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Tahap pengumpulan data pada penelitian ini dengan mengambil dokumentasi gambar atau foto selama penelitian berlangsung.

3.7.2.3 Wawancara

Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk memperoleh informasi tertentu dari narasumber melalui Tanya jawab. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan bersama wali kelas VA dan VB SD Negeri 3 Sulusuban. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2020) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara

yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

3.7.2.4 Kusioner (Angket)

Sugiyono (2020) berpendapat bahwa kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

3.8 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

3.8.1 Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument dalam bentuk tes yang berupa tes tertulis untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Tes merupakan bentuk penilaian dengan memberikan pertanyaan atau tugas kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar. Tes yang digunakan dalam penelitian adalah dalam bentuk uraian yang berjumlah 15 butir soal dengan ranah kognitif yang dimulai dari C4, C5, dan C6. Soal tes yang digunakan disusun sesuai dengan indikator berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originally*), dan berpikir terperinci (*elaboration*).

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Indikator Berpikir Kreatif	Jumlah Soal
1. Peserta didik mengidentifikasi SDA berdasarkan jenis dan pengelompokannya	Berdasarkan cerita singkat yang dipaparkan peserta didik dapat merinci dampak yang akan terjadi jika masih terdapat banyak masyarakat yang menggunakan bahan peledak saat menangkap ikan (C4)	Berpikir Lancar : Peserta didik dapat menemukan ide-ide	1, 2, 5, 11
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi potensi SDA serta aktivitas ekonomi yang ada didaerahnya.	Disajikan sebuah cerita singkat peserta didik dapat memecahkan masalah pada cerita (C4)		
3. Peserta didik dapat memahami pentingnya penggunaan SDA yang bijaksana.	Peserta didik menguraikan mengapa air merupakan SDA yang dapat diperbarui (C4)		
	Memberikan contoh konkrit pemanfaatan SDA secara berkelanjutan untuk membuktikan (C5)		
	Mengaitkan penggunaan SDA yang paling banyak digunakan serta dampaknya jika tidak digunakan dengan bijak (C4)	Berpikir Luwes: Peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut pandang)	6,10, 13

Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Indikator Berpikir Kreatif	Jumlah Soal
	<p>Peserta didik dapat menguraikan masalah penebangan hutan serta upaya yang dapat dilakukan (C4)</p> <p>Diberikan permasalahan mengenai pemadaman listrik, peserta didik diminta untuk merancang solusi yang kira-kira dapat dilakukan (C6)</p>		
	<p>Disajikan sebuah gambar peserta didik dapat menguraikan penggolongan jenis SDA dan solusinya (C4)</p> <p>Disajikan sebuah gambar peserta didik dapat menelaah informasi yang diperoleh serta menjabarkannya secara rinci (C4)</p> <p>Peserta didik dapat mengaitkan hubungan antara SDA dengan kegiatan ekonomi masyarakat (C4)</p> <p>Peserta didik menguraikan mengapa SDA</p>	<p>Berpikir Orisinal: Peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami)</p>	<p>4, 7, 8,3,9</p>

Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Indikator Berpikir Kreatif	Jumlah Soal
	<p>yang dapat diperbarui itu penting serta memberikan contohnya (C4)</p> <p>Peserta didik diminta untuk memberikan solusi mengenai pemanfaatan SDA yang tidak dapat diperbarui agar tidak habis dengan membuktikan dalam contoh nyata kegiatan tersebut (C5).</p>		
	<p>Peserta didik menguraikan contoh SDA yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui beserta penjelasannya (C4)</p> <p>Disajikan sebuah tabel peserta didik dapat mengkategorikan SDA berdasarkan jenis dan pengelompokannya (C6)</p> <p>Diberikan sebuah kalimat pernyataan dan peserta didik diminta untuk menyatakan apakah pernyataan tersebut benar atau salah serta</p>	<p>Berpikir Terperinci: Peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban</p>	14, 12, 15

Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Indikator Berpikir Kreatif	Jumlah Soal
	memberikan alasan serta menyimpulkan berdasarkan pendapatnya (C6)		

Sumber: Analisis peneliti dan taksonomi bloom

3.8.2 Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya yaitu observasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Berikut kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Keterlaksanaan *Creative Problem Solving (CPS)*

No	Sintaks Model CPS	Aspek yang dinilai (proses)	Teknik penilaian	Instrumen
1.	<i>Objective Finding</i>	Menemukan objek permasalahan	Observasi	Rubrik
2.	<i>Fact Finding</i>	Mengaitkan masalah berdasarkan fakta yang ada	Observasi	Rubrik
3.	<i>Problem Finding</i>	Menemukan masalah yang terjadi dan benar adanya	Observasi	Rubrik
4.	<i>Idea Finding</i>	Menemukan ide yang dapat membangun solusi permasalahan	Observasi	Rubrik
5.	<i>Solution Finding</i>	Menemukan solusi yang tepat	Observasi	Rubrik
6.	<i>Acceptance Finding</i>	Menemukan alasan yang tepat dalam memilih solusi	Observasi	Rubrik

Tabel 7. Rubrik Penilaian Aktivitas Model *Creative Problem Solving* (CPS)

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
<i>Objective Finding</i>	Peserta didik tidak dapat menemukan objek permasalahan	Peserta didik kurang lancar dalam menemukan objek permasalahan	Peserta didik cukup lancar dalam menemukan objek permasalahan	Peserta didik lancar dalam menemukan objek permasalahan
<i>Fact Finding</i>	Peserta didik tidak mampu mengaitkan masalah berdasarkan fakta yang ada	Peserta didik kurang mampu mengaitkan masalah berdasarkan fakta yang ada	Peserta didik cukup mampu mengaitkan masalah berdasarkan fakta yang ada	Peserta didik mampu mengaitkan masalah berdasarkan fakta yang ada
<i>Problem Finding</i>	Peserta didik tidak dapat menemukan masalah yang terjadi dan benar adanya	Peserta didik tidak dapat menemukan masalah yang terjadi dan kurang benar adanya	Peserta didik dapat menemukan masalah yang terjadi namun kurang benar adanya	Peserta didik dapat menemukan masalah yang terjadi dan benar adanya
<i>Idea Finding</i>	Peserta didik tidak mampu menemukan ide yang dapat membangun solusi permasalahan	Peserta didik kurang mampu menemukan ide yang dapat membangun solusi permasalahan	Peserta didik cukup mampu menemukan ide yang dapat membangun solusi permasalahan	Peserta didik mampu menemukan ide yang dapat membangun solusi permasalahan
<i>Solution Finding</i>	Peserta didik tidak dapat menemukan solusi yang tepat	Peserta didik kurang mampu menemukan solusi yang tepat	Peserta didik cukup mampu menemukan solusi yang tepat	Peserta didik mampu menemukan solusi yang tepat
<i>Acceptance Finding</i>	Peserta didik tidak dapat menemukan alasan yang tepat dalam memilih solusi	Peserta didik kurang mampu menemukan alasan yang tepat dalam memilih solusi	Peserta didik cukup mampu menemukan alasan yang tepat dalam memilih solusi	Peserta didik mampu menemukan alasan yang tepat dalam memilih solusi

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.9.1 Uji Validitas

Uji validitas instrument digunakan untuk mengetahui alat ukur yang akan digunakan termasuk valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2020) valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus korelasi *product momen*.

$$r_{xy} = \frac{N (\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \cdot \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah responden

ΣXY = Total perkalian skor X dan Y

ΣX = Jumlah skor variabel X

ΣY = Jumlah variabel Y

ΣX^2 = Total kuadrat skor variabel X

ΣY^2 = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Arikunto (2013)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 8. Klasifikasi Validitas

Nilai koefisien korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$0,21 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,41 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,61 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,81 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto, (2013)

Uji coba instrument dilaksanakan di SD Negeri 3 Metro Barat pada tanggal 1 Februari 2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 orang. Hasil validasi dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
2,4,6,7,10,11,12,13,14,15	Valid	10
1,3,5,8,9	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel 9 menunjukkan bahwa dari 15 butir soal diperoleh soal yang dinyatakan valid sebanyak 10 butir soal, sehingga 10 soal tersebut akan digunakan pada penelitian. Soal dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,553 (lampiran 17, hlm 182).

3.9.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2020) instrumen yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *Alpha Cronbach*.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas Instrumen
- n = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma b^2$ = Varians skor tiap – tiap item
- σt^2 = Varians total

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,00-0,20	Sangat rendah
2	0,21-0,40	Rendah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,61-0,80	Kuat
5	0,81-1,00	Sangat kuat

Sumber: Arikunto (2013)

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010* yang diperoleh hasil r_{hitung} yaitu 0,868 dengan kategori sangat kuat sehingga instrumen dapat digunakan pada penelitian (lampiran 18, hlm 183).

3.9.3 Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan untuk membedakan kemampuan masing-masing peserta didik. Rumus daya pembeda soal dapat dituliskan sebagai berikut:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda soal

\bar{X}_A = Rata-rata skor kelas atas

\bar{X}_B = Rata-rata skor kelas bawah

SMI = Skor maksimum ideal

Tabel 11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
0,70-1,00	Baik sekali
0,40-0,69	Baik
0,20-0,39	Cukup
0,00-0,19	Kurang baik
$\leq 0,00$	Tidak baik

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan analisis data menggunakan bantuan *Microsoft office excel 2010* diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 12 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
2,4,6,7,10,11,12,13,14,15	Baik sekali	10
-	Baik	0
-	Cukup	0
-	Kurang baik	0
-	Tidak baik	0

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 10 soal dengan kategori baik sekali (lampiran 19, hlm 184).

3.9.4 Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran yang akan diberikan maka peneliti melakukan uji kesukaran terlebih dahulu. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran dalam penelitian ini yaitu:

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

\bar{X} = Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI = Skor maksimum ideal

Tabel 13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal dengan bantuan *microsoft office excel 2010* dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 14 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran
13,15	Sukar
2,4,6,7,10,11,12	Sedang
14	Mudah

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun2025

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat 2 soal dengan kategori sukar, 7 soal dengan kategori sedang, dan 1 soal dengan kategori mudah (lampiran 20, hlm 185).

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi saat pembelajaran berlangsung. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar sebagai berikut:

$$NS = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NS : Nilai soal

R : Jumlah soal yang diperoleh

SM : Skor maksimum 100 bilangan tetap

Sumber: Trianto (2011)

Tabel 15 Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik

Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
≥ 80	Sangat aktif
60-79	Aktif
50-59	Cukup
< 50	Kurang

Sumber: Trianto (2011)

3.10.2 Analisis Data Kemampuan Berpikir Kreatif

Pada penelitian ini peneliti menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi pada kegiatan pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

S = Nilai soal individu

R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Trianto (2011)

3.10.3 Analisis Kriteria Kategori Data Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengkategorisasikan subjek memiliki skor berskala tinggi, sedang, ataupun rendah. Pengkategorian hasil pengukuran dibagi menjadi lima kategori yaitu sebagai berikut:

Tabel 16 Kriteria Kategorisasi

Keterangan	Kriteria
Sangat rendah	$X < M - 1,5SD$
Rendah M	$-1,5SD < X < M - 0,5SD$
Sedang M	$-0,5SD < X < M + 0,5SD$
Tinggi M	$+ 0,5SD < X < M + 1,5SD$
Sangat tinggi M	$+1,5SD < X$

Sumber: Azwar (2012)

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

Sumber: Azwar (2012)

Kemudian mencari Persentase untuk menentukan kategori kemampuan berpikir kreatif menggunakan rumus berikut.

$$PK = \frac{\sum \text{Skor perolehan peserta}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 17 Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

No	Persentase Keberhasilan	Kriteria
1	$86 \leq PK \leq 100$	Sangat kreatif
2	$71 \leq PK < 86$	Kreatif
3	$56 \leq PK < 71$	Cukup kreatif
4	$41 \leq PK < 56$	Kurang kreatif
5	$PK < 40$	Tidak kreatif

Sumber: Rupalestari and Prabawanto (2020)

3.11 Uji Persyaratan Analisis Data

3.11.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2) seperti yang diungkapkan Muncarno (2017) sebagai berikut. Rumus utama pada metode Uji Chi Kuadrat (χ^2).

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

x^2 = Nilai chi kuadrat hitung

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian maka $X_{hitung}^2 < \alpha X_{tabel}^2 = 0,05$ berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X_{hitung}^2 > \alpha X_{tabel}^2$ maka tidak berdistribusi normal.

3.11.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak.

Berikut langkah-langkah uji homogenitas:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat Ho: Tidak ada persamaan variasi dari beberapa kelompok data Ha: ada persamaan varian dari beberapa kelompok data
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F

Dalam penelitian ini, perhitungan homogenitas menggunakan rumus Uji-F yang dikemukakan oleh Muncarno, (2017) sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka Ho diterima berarti data bersifat homogen, dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka Ho ditolak berarti data bersifat tidak homogen.

3.11.3 Uji Normal Gain

Kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan oleh skor yang diperoleh peserta didik melalui tes (*pretest dan posttest*). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan dengan N-Gain, yaitu selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 18 Kriteria Uji Normal Gain

Nilai Gain	Kriteria
$0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq \text{N-Gain} < 0,7$	Sedang
$\text{N-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

3.12 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menguji terdapat pengaruh atau tidaknya LKPD berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS SD Negeri 3 Sulusuban dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan pendapat Muncarno (2017) regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi atau angka arah

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwasannya peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Selain itu, peserta didik pada kelas eksperimen juga mengalami peningkatan nilai pada *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Sulusuban Tahun pelajaran 2024/2025 yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana yang memperoleh nilai F_{hitung} sebesar 29,57 dengan $n = 22$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh F_{tabel} sebesar 4,35 sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti antara lain:

5.2.1 Peserta didik

Peserta didik pada sintaks *fact finding* dan *acceptance finding* harus lebih aktif dalam proses pembelajaran serta jangan ragu dalam memberikan pertanyaan maupun pendapat.

5.2.2 Pendidik

Berikan pemahaman kepada peserta didik agar dapat memahami tujuan dari sintak yang ada dalam LKPD agar peserta didik tidak kesulitan saat akan menjawab pertanyaan. Estimasi waktu dengan baik karena dalam proses pembelajaran menggunakan *creative problem solving* (CPS) membutuhkan waktu yang relatif lama. Rancanglah kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik dalam berpikir kreatif terutama pada indikator berpikir lancar dan berpikir luwes.

5.2.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memfasilitasi pendidik dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran seperti penggunaan LKPD berbasis *creative problem solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi.

5.2.4 Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut terutama mengenai pengaruh LKPD berbasis *creative problem solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 8(2), 239–244. <https://doi.org/10.69896/modeling.v8i2.850>
- Aida, R., & Arwin. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kota Bukittinggi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2927–2934. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10421>
- Al Hadiq, M. F., Ramadhan, G. M., & Rahayu, D. S. 2023. Pengaruh Model Project-Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3), 505–509. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss3.783>
- Andayani, N. P., Siska, Y., & Juwantara, R. A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Kaliawi Tahun Pelajaran 2023/2024. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 3(1), 113–122. <https://www.stkipgribl.ac.id/eskripsi/index.php/pgsd/issue/view/47>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astria, R. T., & Kusuma, A. B. 2023. Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 112–119. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2647>
- Astutik, A. P. K. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Berbantuan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Darul Ulum. *Ruang-Ruang Kelas: Jurnal Pendidikan Biologi*. <http://rrkjurnal.ppj.unp.ac.id/index.php/RRKJURNAL/article/view/161>

- Aziz, Z., & Prasetya, I. 2021. Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal EduTech*, 7(1), 107–113. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/6661>
- Azmi, N., & Khaira, W. 2024. Efektifitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7858–7867. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11141>
- Azwar, S. 2012. *Penyusunan Skala Psikolog edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Destini, F., Muncarno, M., Astuti, N., Lolyana, L., Profithasari, N., & Irsyadina, H. L. 2023. Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 11(3), 216–228. <https://doi.org/10.23960/mtk/v11i3.pp216-228>
- Dorisno, Ayunis, Efendi, R., & Zulfahmi, H.B. 2023. Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(2), 163–174. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v13i2.8307>
- Hendracipta, N. 2021. *Model - Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press.
- Herwina, W. 2021. Optimalisasi Kebutuhan Siswa Dan Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175–182. <https://doi.org/10.21009/PIP.352.10>
- Isnanto. 2022. Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 547–562. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.547-562.2022>
- Isnawati, I., Nurwahidin, M., Samhati, S., & Riswandi, R. 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 890. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7781>
- Kemendikbud. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*. Jakarta, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Kholifah, N., Yulianti, D., Firdaus, R., & Rohman, F. 2024. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(4), 3063–3078. <http://dx.doi.org/10.35931/aq.v18i4.3614>

- Lestari, K. A., Andinasari, & Octaria, D. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 9(1), 61–70. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i1.411>
- Lestari, P., Sumarnoo, & Kristina. 2024. Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Literasi Kewarganegaraan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 500–510. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3886>
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. 2020. Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. [10.36088/pensa.v2i2.1034](https://doi.org/10.36088/pensa.v2i2.1034)
- Mahfudz. 2023. Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Penerapannya. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 533–543. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.534>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulkifat, M. R. 2021. Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Mosca, H. Y. 2024. Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berfikir Aljabar. *Bachelor's Thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1–98. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/80786>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Lampung: In Hamim Group.
- Muslimah. 2020. Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3(3), 1471–1479. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56958>
- Ningsih, T. S., Wejan, H. E. A., & Edu, A. L. 2022. Penerapan Model Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Wae Ciu, Kecamatan Lamba Leda Utara, Kabupaten Manggarai Timur. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 69–75. <https://www.neliti.com/id/journals/jurnal-literasi-pendidikan-dasar>
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. 2020. Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>

- Nurmahudina, S., Distrik, I. W., & Wahyudi, I. 2019. Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Exclusive pada Pembelajaran Alat Optik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 129–139. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.347>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Yhani, C.C.P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., Hilir, A., & Sholihan. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Kab. Deli Serdang Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Prabandari, A. S., & Kristin, F. 2021. Pengembangan LKS IPS Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 355–363. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.309>
- Purwanto, A. T. 2022. Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 15(1), 75–94. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v15i1.116>
- Purwanto, A. T. 2023. Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 34–54. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.152>
- Putri, N. E., Zulyadaini, & Relawati. 2019. Studi Perbandingan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Dan Model Pembelajaran Langsung Di Kelas Vii Smpn 6 Kota Jambi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 91–97. <https://doi.org/10.33087/phi.v3i2.72>
- Putri, N., Jannah, M., Dianri, A., Riani, E., Ernita, R., Wulandari, C., & Nurhaswinda. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 607–617. <https://doi.org/10.69896/modeling.v10i4.1982>
- Ragilena, R. N., Wijayanti, A., & Reffiane, F. 2022. Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Sains, Teknologi, Teknik, Seni, Dan Matematika (Steam) Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(3), 522–527. <https://doi.org/10.38048/jcp.v2i3.631>
- Rohman, F., Astuti, I. T., Abdurrahman, & Sowiyah. 2025. *Pengaruh model pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. 10(01), 111–122. <https://doi.org/10.34289/292825>
- Rohman, F., Hendra, P. Y., Syukri, R., Sulistiana, & Nurhanurawati. 2024. *LKPD RME: Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. 09(02), 231–243. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16142>

- Rupalestari, D., & Prabawanto, S. 2020. Students' creative thinking skill and its influential factors in quadrilateral topic viewed by students' cognitive. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032054>
- Sabaniah, N., Winarni, E. W., & Jumiarni, D. 2019. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Creative Problem Solving. In *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* (Vol. 3, Issue 2).
<https://doi.org/10.33369/diklabio.3.2.230-239>
- Saleh, S. S., Nasution, A. F., Aisyah, D., & Fitriah, D. L. 2023. LKPD berbasis kreativitas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4157–4161.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11678>
- Sari, S. W., Untari, M. F. A., Haryati, T., & Saputro, S. A. 2023. Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas V untuk Menentukan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2021–2024.
<https://jptam.org/index.php/jptam>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Pendidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117.
<https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Problem Solving (CPS) Terhadap Kepercayaan Diri dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V MIN 3 Ponorogo. *AL-THIFL : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 537–546.
<https://doi.org/10.21154/thifl.v4i1.3919>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *01, 09(02)*, 193–210. Indonesias: Ghalia Indonesia
- Sugianto, A. 2021. Kuesioner Gaya Belajar Siswa. *Repo-Dosen.Ulm.Ac.Id*, 1–6.
[https://repo-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/26041/Angket Gaya Belajar 2021.pdf?sequence=1](https://repo-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/26041/Angket%20Gaya%20Belajar%202021.pdf?sequence=1)
- Sugiyono, D. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung ALFABETA.
- Sulasriani, D., Samawi, A., Sunarti, L., & Laksanawati, E. 2023. Penggunaan Lkpd Ipas Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Peserta Didik Kelas Iv Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5077–5092.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8419>

- Sulhaliza, A. P., Nihmah, S. Z., Kuncoro, S. Z., & Setiawaty, R. 2024. Eksplorasi Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Dalam Menyusun Cerita Berbantuan Papan Pintar Interaktif Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 5(2), 107–117. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol5.no2.a17363>
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. 2023. Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4), 1105–1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Wahyuni, A. S. 2022. Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Wansaubun, W. A. 2020. Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Memecahkan Masalah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 3(2), 220–226. <https://doi.org/10.30862/accej.v3i2.305>
- Wibowo, A. T., Nuvitalia, D., & Wakhyudin, H. (2023). Analisis Gaya Belajar Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Sendangmulyo 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 3878–3890. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1227>
- Zain, A., DJollong, A. F., Supadmi, Ahmad, A. K., Nurmina, Walid, A., Rachmijati, C., Salmiati, Banat, A., Harum, A., Fisher, D., Matiani, Asmawati, & Firmansyah, M. A. (2022). Psikologi Pendidikan. Cirebon: In *Arr Rad Pratama*.