

**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
KELAS V SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

VIVI NOVIASARI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT

Oleh

Vivi Noviasari

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *creative problem solving* pada terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Jenis penelitian ini merupakan kuantitatif. Desain penelitian menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis *One Group Pre test Post test Design*. Jumlah populasi penelitian ini berjumlah 215 peserta didik. Sampel penelitian ini berjumlah 33 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *creative problem solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Kata Kunci: *creative problem solving*, kemampuan berpikir kreatif

ABSTRACT

THE EFFECT OF CREATIVE PROBLEM SOLVING MODEL ON THE CREATIVE THINKING ABILITY OF GRADE V STUDENTS OF MUHAMMADIYAH METRO PUSAT ELEMENTARY SCHOOL

By

Vivi Noviasari

The problem of this research is the low creative thinking ability of fifth grade students of SD Muhammadiyah Metro Pusat. This study aims to determine the effect of the application of the Creative Problem Solving model on students' creative thinking skills. This type of research is quantitative. The research design used in this study uses a pre-experimental design with the type of One Group Pre test Post test Design. The population of this study amounted to 215 students. The sample of this study amounted to 33 students. Determination of the research sample using cluster random sampling technique. Data collection techniques using tests and documentation. The results of the study have a significant influence from the application of the Creative Problem Solving model on the creative thinking skills.

Keywords: *creative problem solving, creative thinking ability*

**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD
MUHAMMADIYAH METRO PUSAT**

Oleh

Vivi Noviasari

(Skripsi)

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT

Nama Mahasiswa : *Vivi Noviasari*

No. Pokok Mahasiswa : 1913053064

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Fadhilah Khairani
Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP 199208022019032019

Siti Nurjanah
Siti Nurjanah, M.Pd.
NIP 199309172024062002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

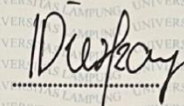
Dr. Muhammad Nurwahidin
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Fadhilah Khairani, M.Pd.



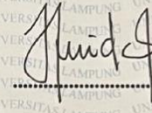
Sekretaris

Siti Nurjanah, M.Pd.



Penguji Utama

Frida Destini, S.Pd., M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 April 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivi Noviasari
NPM : 1913053064
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat" tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 28 Maret 2026

Yang membuat pernyataan



Vivi Noviasari
NPM. 1913053064

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Vivi Noviasari, lahir di kecamatan Pringsewu, kabupaten Pringsewu, provinsi Lampung pada tanggal 22 November 2000. Peneliti merupakan anak sulung dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Dwi Yanto dan Ibu Mutia Sari.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. TK Dharma Wanita Persatuan Gumukmas kecamatan Pagelaran kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2007.
2. SD Negeri 2 Gumukrejo kecamatan Pagelaran kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2013.
3. SMP Negeri 1 Pagelaran kecamatan Pagelaran kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2016.
4. SMA Negeri 1 Pagelaran kecamatan Pagelaran kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

MOTTO

“Terbentur, terbentur, terbentur, terbentuk”

(Tan Malaka)

“Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. Knowing what things to keep and what things to release. You can't carry all things”

(Taylor Swift)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah Subhanahu Wa Ta'ala berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini kupersembahkan kepada:

Bapakku tercinta Dwi Yanto dan Mamakku tercinta Mutia Sari, terima kasih atas semua dukungan dan doa tanpa henti yang Bapak dan Mamak berikan dengan ikhlas dan penuh kasih. Kasih orangtua benar-benar sepanjang masa.

Keluargaku, adikku tersayang Akbar Kurniawan dan Neysa Amanda yang telah memberikan semangat, doa serta dukungan dengan caranya masing-masing.

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung. Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Lampung yang telah memberikan fasilitas peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, dan nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Siti Nurjanah, M.Pd., sekretaris penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, dan nasehat guna penyempurnaan skripsi ini.

7. Frida Destini, S.Pd., M.Pd., penguji utama yang telah memberikan saran dan bimbingan yang bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
9. Ihwan, S.Ag., M.Pd., selaku kepala SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Seluruh pendidik dan peserta didik SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah bekerja sama dalam terlaksananya penelitian ini.
11. Kepada Fahmi Maulana, terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti. Berkontribusi banyak baik tenaga, waktu, dan materi kepada peneliti. Telah mendukung, menghibur, dan mendengarkan keluhan, serta memberikan semangat pantang menyerah untuk menyelesaikan studi ini.
12. Sahabat-sahabatku Dina Yestiliana, Fahiratu Sania, Ismi Tri Astuti, Kevin Adelia, Nabila Dwi, Ratnawati, Shanty Agustriani, Tiara Farashinta yang selalu mengarahkan, membantu dan memberikan dukungan dalam terselesainya skripsi ini.
13. Keluarga besar Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) angkatan 2019, terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan.
14. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Metro, 28 Maret 2026
Peneliti

Vivi Noviasari
NPM. 1913053064

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|---|-------------|
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| | |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Batasan Masalah..... | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 8 |
| G. Ruang Lingkup Penelitian | 9 |
| | |
| II. KAJIAN PUSTAKA | 10 |
| A. Kemampuan Berpikir Kreatif..... | 10 |
| B. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> | 16 |
| C. Pembelajaran Matematika | 28 |
| D. Penelitian Relevan..... | 31 |
| E. Kerangka Pikir..... | 33 |
| F. Hipotesis..... | 34 |
| | |
| III. METODE PENELITIAN..... | 35 |
| A. Jenis Penelitian..... | 35 |
| B. <i>Setting</i> Penelitian..... | 36 |
| C. Prosedur Penelitian..... | 36 |
| D. Populasi dan Sampel | 37 |
| E. Variabel Penelitian | 38 |
| F. Definisi Operasional dan Definisi Konseptual..... | 39 |
| G. Teknik Pengumpulan Data | 40 |
| H. Instrumen Penelitian..... | 42 |
| I. Uji Prasyarat Instrumen..... | 43 |
| J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis | 49 |

| | |
|--|-----------|
| IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 53 |
| A. Pelaksanaan Penelitian | 53 |
| B. Hasil Penelitian | 54 |
| C. Uji Hipotesis..... | 60 |
| D. Pembahasan | 60 |
| E. Keterbatasan Penelitian | 65 |
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | 66 |
| A. Kesimpulan..... | 66 |
| B. Saran..... | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 68 |
| LAMPIRAN..... | 75 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. Indikator Berpikir Kreatif menurut Rahmzatullaili, dkk..... | 14 |
| 2. Indikator Berpikir Kreatif menurut Munandar dalam Patriana..... | 15 |
| 3. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2023/2024. | 37 |
| 4. Kisi-kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif..... | 42 |
| 5. Interpretasi Nilai r..... | 44 |
| 6. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes..... | 44 |
| 7. Klasifikasi Reliabilitas..... | 45 |
| 8. Hasil Analisis Uji Realibilats Instrumen Tes..... | 46 |
| 9. Kategori Daya Beda Soal..... | 47 |
| 10. Hasil Analisis Uji Daya Beda Soal..... | 48 |
| 11. Kategori Tingkat Kesukaran Soal..... | 49 |
| 12. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal..... | 49 |
| 13. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> | 50 |
| 14. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran..... | 51 |
| 15. Jadwal Penelitian..... | 53 |
| 16. Distribusi Hasil <i>Pre-test</i> | 54 |
| 17. Distribusi Hasil <i>Post-test</i> | 54 |
| 18. Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> | 55 |
| 19. Persentase Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif..... | 56 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 1. Alur Proses Berpikir <i>Creative Problem Solving</i> | 24 |
| 2. Kerangka Konsep Variabel | 34 |
| 3. Desain Eksperimen | 35 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Surat izin penelitian pendahuluan | 76 |
| 2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan | 77 |
| 3. Surat izin uji coba instrumen | 78 |
| 4. Surat izin penelitian | 79 |
| 5. Surat balasan penelitian dan uji instrumen | 80 |
| 6. Lembar validasi instrumen..... | 81 |
| 7. Surat keterangan validasi instrumen | 83 |
| 8. Rekapitulasi uji validitas | 84 |
| 9. Rekapitulasi uji reliabilitas..... | 84 |
| 10. Rekapitulasi daya beda soal dan tingkat kesukaran | 85 |
| 11. Rekapitulasi nilai hasil <i>pretest</i> | 86 |
| 12. Rekapitulasi hasil <i>posttest</i> | 88 |
| 13. Analisis perolehan nilai tiap indikator <i>pretest</i> | 90 |
| 14. Analisis perolehan nilai tiap indikator <i>posttest</i> | 92 |
| 15. Pedman penskoran kemampuan berpikir kreatif..... | 94 |
| 16. Hasil uji normalitas <i>pretest</i> | 95 |
| 17. Hasil uji normalitas <i>posttest</i> | 98 |
| 18. Hasil uji homogenitas | 100 |
| 19. Nilai rata-rata indikator berpikir kreatif..... | 102 |
| 20. Nilai N-Gain..... | 103 |
| 21. Regresi linier sederhana | 104 |
| 22. dokumentasi | 174 |

| | |
|---|-----|
| 23. Table nilai-nilai chi kuadrat | 191 |
| 24. Table 0-Z kurva normal | 193 |
| 25. Table distribusi F | 195 |
| 26. Dokumentasi | 198 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad 21 membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut Reeve (2016: 77) pada perkembangan abad 21 peserta didik membutuhkan keterampilan berpikir 4 C yaitu *critical thinking* (berpikir kreatif), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *creativity* (kreativitas). Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri sehingga dapat memecahkan masalahnya sendiri, salah satu kemampuan yang harus dimiliki adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui aktivitas-aktivitas kreatif dalam pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide atau gagasan baru bagaimana memperoleh penyelesaian terhadap suatu permasalahan yang dihadapi. Mednick & Mednick dalam Maulana (2017: 12) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melihat hubungan antar ide-ide yang berjauhan, dan mengkombinasikannya menjadi asosiasi yang baru dan memiliki kriteria tertentu.

Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui aktivitas-aktivitas kreatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Jones dalam Cropley (2018: 3) kemampuan berpikir kreatif sangatlah penting, karena kreativitas adalah jantung dari pembelajaran untuk menumbuhkan keterampilan seumur hidup yang diperlukan di zaman baru ini, seperti pembuatan ide, pembuatan asumsi, keterampilan memecahkan masalah, dan membangun *self-efficacy*. Menurut Torrance dalam Hasanah & Haerudin (2021: 234) menyatakan bahwa empat macam ciri kreatif untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, yakni 1) Kelancaran (*fluency*), kemampuan untuk mengungkapkan

ide-idenya secara lancar dan mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah; 2) keluwesan (*flexibility*), kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi; 3) Keaslian (*originality*), kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan memikirkan cara yang tidak lazim; 4) elaborasi (*elaboration*), kemampuan untuk mengembangkan gagasan, menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga lebih menarik. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, pemerintah telah mengakomodasi dalam Kurikulum 2013 yang tidak hanya mendorong kemampuan intelektual, namun juga kemampuan kreativitas peserta didik. Kurikulum tersebut tertera dalam Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dalam karakteristik Kurikulum 2013 ayat 1 yaitu mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pada proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Menurut Anggraini dkk. (2022: 123) apabila peserta didik tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif maka peserta didik tidak akan menemukan jawaban untuk mengatasi permasalahannya sehingga kemungkinan tidak akan terjadi kemajuan dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil studi internasional yaitu PISA (*Programme For International Student Assessment*) di tahun 2018 yang dilakukan oleh OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) menunjukkan bahwa Indonesia mengalami penurunan skor pada bidang matematika sebesar 1,81% dari hasil PISA 2015 (OECD, 2019: 18) dan Indonesia berada di posisi ke 74 dari 79 negara yang mengikuti program ini dalam bidang literasi, sains, dan matematika. Posisi Indonesia pada

PISA 2018 menunjukkan hasil yang menurun dibanding pada PISA 2015 dimana Indonesia berada di posisi 63 dari 72 negara. Demikian pula hasil studi internasional oleh *Global Creativity Index* tahun 2015 bahwa Indonesia menduduki urutan 86 dari 93 negara dalam kelas kreatif (Priyambodo dkk., 2021: 232).

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang rendah juga disebabkan karena guru kurang melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Guru memiliki tanggung jawab dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik agar peserta didik siap menghadapi tantangan global pada abad 21. Menurut Acesta (2020: 582) kemampuan berpikir kreatif peserta didik akan tumbuh dan terus berkembang jika guru dalam pembelajaran mampu merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif, sehingga peserta didik termotivasi dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran diperlukan cara untuk mendorong peserta didik dalam memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan peran guru hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis pada bulan Oktober 2022 di kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat terlihat proses pembelajaran matematika di kelas tersebut masih berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena tidak adanya pembiasaan baik dalam model maupun latihan soal yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif. Guru masih banyak berceramah dalam materi-materi yang seharusnya membuat peserta didik aktif, khususnya pada pembelajaran matematika, dimana materi yang terdapat pada pelajaran matematika lebih banyak materi yang seharusnya mengaktifkan kreativitas peserta didik saat proses pembelajaran. Peserta didik lebih terbiasa dalam menghafal konsep sehingga pada saat guru memberikan

permasalahan dalam soal, peserta didik belum dapat memberikan jawaban berdasarkan pemahaman dan bahasanya sendiri.

Pada proses pembelajaran, peserta didik masih terpaku pada buku teks dan belum dapat mengembangkan ide maupun gagasan mereka dalam menyelesaikan suatu soal atau masalah yang diberikan oleh guru. Selain itu ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa guru belum menerapkan model pembelajaran yang variatif dan inovatif yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran umumnya masih berpusat pada guru (*teacher center*) yang kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Hal itu menjadikan peserta didik terbiasa pasif dan tidak bisa menggali kreativitas dalam dirinya. Melihat fakta yang dipaparkan, perlu adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas mengingat betapa pentingnya kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik. Dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang berpotensi memberdayakan kemampuan berpikir.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh penulis di kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat pada bulan Oktober 2022 dijumpai beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar yaitu: (1) model pembelajaran yang digunakan belum memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kreatif, (2) pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*), (3) kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang masih rendah, (4) hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1. Hasil PTS Mata Pelajaran Matematika Semester Ganjil Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2023/2024

| No | Kelas | Ketuntasan | | | | Σ |
|----|--------------|------------------|------------|------------------------|------------|----------|
| | | Tuntas ≥ 75 | | Belum Tuntas ≥ 75 | | |
| | | Angka | Persentase | Angka | Persentase | |
| 1 | Ali ra | 15 | 46,87% | 17 | 53,12% | 32 |
| 2 | Umar ra | 12 | 40% | 18 | 60% | 30 |
| 3 | Zakaria | 13 | 39,39% | 20 | 60,60% | 33 |
| 4 | Isa | 14 | 45,16% | 17 | 54,83% | 31 |
| 5 | Abu Bakar ra | 9 | 31,03% | 20 | 68,96% | 29 |
| 6 | Yahya | 10 | 33,33% | 20 | 66,66% | 30 |
| 7 | Usman ra | 11 | 36,66% | 19 | 63,33% | 30 |
| | Jumlah | 84 | - | 131 | - | 215 |

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat

Berdasarkan tabel 1, hasil PTS mata pelajaran matematika semester ganjil di atas, dapat diketahui bahwa di kelas V terdapat 84 peserta didik yang telah mencapai ketuntasan dan 131 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dari KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi kreatif karena di sini guru hanya menjadi fasilitator dalam pembelajaran sehingga peserta didik menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam memecahkan masalah secara kreatif adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* atau disingkat CPS. Menurut Pepkin dalam Faturohman & Afriansyah (2020: 109) *creative problem solving* merupakan salah satu model yang melatih peserta didik untuk berpikir kreatif. Model ini memberikan kebebasan pada peserta didik untuk aktif dalam proses pemecahan masalah. Sedangkan menurut Mitchell dan Kowalik dalam Jusmawati dkk., (2021: 113) *creative problem solving* adalah suatu cara berpikir dan bertindak dalam memecahkan suatu permasalahan. Kreatif (*creative*) adalah suatu ide dasar yang bersifat asli (*original*), inovatif, efektif, dan kompleks untuk menghasilkan suatu solusi yang memiliki nilai dan relevansi. Masalah (*problem*) adalah kesenjangan

antara situasi nyata dengan kondisi yang diinginkan, situasi yang memiliki tantangan, dan mengkonfrontasikan individu atau kelompok untuk menemukan jawaban. Pemecahan (*solving*) dalam hal ini pemecahan masalah adalah penemuan jawaban dari masalah yang dihadapi. Jadi *creative problem solving* adalah model pembelajaran yang berupaya untuk mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dengan memperhatikan berbagai fakta-fakta penting yang ada di sekitarnya lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk mengimplementasikan secara nyata.

Kelebihan dari model pembelajaran *creative problem solving* diantaranya adalah peserta didik memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan peserta didik secara kreatif, rasional, dan logis, dan mendorong peserta didik untuk mengemukakan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah secara kreatif (Jusmawati dkk., 2021: 67). Model *creative problem solving* bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berhasil dalam memecahkan masalah baru dan beradaptasi dengan situasi baru, maka pemecahan masalah atau solusi yang diharapkan adalah inovasi, kreativitas, dan pemecahan masalah secara kreatif juga dapat dilihat sebagai tindakan membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan yang dapat ditransfer yang dapat diterapkan menyelesaikan masalah baru atau merespons secara efektif terhadap situasi baru.

Model pembelajaran *creative problem solving* melatih peserta didik untuk mengutarakan banyak gagasan di setiap pemecahan masalah dan memunculkan berbagai jenis jawaban dalam setiap pertanyaan, kemudian memikirkan berbagai macam solusi yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah, mengumpulkannya, dan akhirnya menemukan satu fokus solusi yang tepat untuk diimplementasikan dalam memecahkan suatu masalah secara kreatif (Panuntun, dkk., 2021: 13). Menurut Keles (2022: 20) untuk mengembangkan *creative problem*

solving peserta didik, perlu dan penting untuk memahami dan mengukur materi pemecahan masalah dari perspektif yang komprehensif, termasuk semua komponen pemecahan masalah secara kreatif. Dengan mengevaluasi karakteristik pemecahan masalah yang kreatif dari peserta didik, kekuatan dan kelemahan peserta didik ditentukan, dan petunjuk penting diperoleh untuk meningkatkan kekuatan dan memperbaiki kelemahannya. Ini adalah salah satu tujuan yang paling penting dari guru saat ini untuk memungkinkan setiap peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka.

Sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran, maka perlu diterapkan kegiatan pembelajaran secara kreatif dengan model pembelajaran *creative problem solving* pada peserta didik dengan kemampuan kreatif yang beragam. Penerapan model *creative problem solving* diharapkan akan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan belum memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kreatif.
2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
3. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang masih rendah.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

2. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan model *creative problem solving*.

2. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang alternatif model pembelajaran dan menambah wawasan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik serta sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sehingga dapat dikembangkan dengan materi-materi yang beragam demi tercapainya hasil belajar yang maksimal.

3. Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

4. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *creative problem solving* dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

4. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat yang beralamatkan di Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 1 Imopuro Metro Pusat Kota Metro Lampung.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Berpikir Kreatif

Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk yang berpikir, namun manusia memiliki tingkat berpikir yang berbeda-beda. Berpikir merupakan aktivitas yang dilakukan dan mengarah pada inovasi yang berorientasi pada tujuan. Berpikir melibatkan informasi dan mengubahnya menjadi memori. Seseorang saat berpikir maka dituntun untuk menciptakan konsep, berpikir kritis, berpikir kreatif, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru dan orisinal. Dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dimungkinkan untuk menemukan berbagai macam ide dan solusi penyelesaian masalah. Menurut Belanger, dkk. dalam Sener (2017: 35) berpikir kreatif sebagai proses untuk melampaui pengalaman yang ada, mengambil langkah maju melalui pembatasan kebiasaan, dan bentuk baru konsep dalam situasi bermasalah pada saat yang sama tidak dibatasi kebiasaan dan kemampuan untuk memecahkan masalah secara fleksibel. Kreativitas seseorang ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti kebiasaan berpikir, sikap, pembawaan atau kepribadian, atau kecakapan dalam memecahkan masalah. Selanjutnya menurut Gralawsk dalam Jusuf, dkk. (2019: 73) berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengembangkan yang tidak biasa, berkualitas tinggi, dan ide-ide yang sesuai.

Karakteristik pemikiran kreatif yaitu keaslian, elaborasi, kelancaran dan fleksibilitas. Pemikiran kreatif juga terkait dengan pengetahuan

yang dimiliki oleh seseorang yang relevan dengan ide atau upaya kreatif yang diajukan. Menurut Siswono, dkk. (2022: 69) berpikir kreatif dipandang sebagai satu kesatuan atau kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru tersebut merupakan salah satu indikasi dari berpikir kreatif.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk memperoleh berbagai ide atau gagasan yang baru dan orisinal untuk mencari solusi untuk permasalahan sehingga memperoleh beberapa jawaban alternative lainnya. Dari berbagai macam definisi dan pendapat dari berbagai tokoh dapat kita garis bawahi bahwa kunci dari kreatif adalah sesuatu yang baru.

2. Tahap Pengembangan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif menunjukkan cara menyelesaikan suatu masalah yang dapat dilakukan dengan cara melatih diri untuk menemukan ide-ide baru agar dapat menyelesaikan masalah dengan cara efektif dan efisien. Untuk mendapatkan ide-ide baru, maka kemampuan berpikir kreatif harus dikembangkan. Menurut Susanto dalam Sudarmanto dkk. (2022: 19), ada lima tahapan yang harus dilakukan dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut.

- 1) Stimulus, yaitu perlu adanya stimulus dari pikiran yang lain yang didorong atas suatu kesadaran bahwa sebuah masalah harus diselesaikan.
- 2) Eksplorasi, yaitu peserta didik dibantu untuk mempertimbangkan alternatif-alternatif pilihan sebelum membuat suatu keputusan secara kreatif sehingga peserta didik mampu menginvestigasi lebih lanjut.
- 3) Perencanaan, yaitu setelah diadakan stimulus berupa masalah, maka dilakukan eksplorasi pemecahan masalah, membuka berbagai

rencana atau strategi dalam pemecahan masalah sehingga dapat diambil beberapa rencana yang paling tepat untuk solusi.

- 4) *Aktivitas*, yaitu proses kreatif dimulai dengan suatu ide atau kumpulan ide, dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyadari pola berpikirnya dalam bentuk aktivitas atau melaksanakan berbagai rencana yang telah ditetapkan.
- 5) *Review*, yaitu peserta didik perlu melakukan evaluasi dan meninjau kembali pekerjaan dengan melatih menggunakan imajinasi mereka dalam mengevaluasi.

Lebih lanjut, Munandar dalam Sudarmanto dkk. (2022: 20), menyatakan ada 5 (lima) tahap pengembangan dalam berpikir kreatif, yaitu:

- 1) *Orientasi*, yaitu masalah harus dirumuskan dan aspek-aspek masalah diidentifikasi.
- 2) *Preparasi*, yaitu individu berusaha mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dan relevan dengan masalah yang dihadapi.
- 3) *Inkubasi*, yaitu proses pemberhentian sementara ketika berbagai masalah berhadapan dengan jalan buntu, meskipun proses berpikir berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar.
- 4) *Illuminasi*, yaitu ketika masa inkubasi berakhir dengan ditemukannya solusi untuk memecahkan masalah.
- 5) *Verifikasi*, yaitu tahap untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap keempat.

Berdasar penjelasan Guilford dalam Siswono (2022: 78) menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang memiliki jenjang atau tingkatan, sesuai dengan karya-karya yang dihasilkan dalam bidang yang bersangkutan. Tingkat kemampuan berpikir kreatif disini diartikan sebagai suatu jenjang berpikir yang hierarkis dengan dasar pengkategoriannya berupa produk berpikir kreatif (kreativitas). Adapun indikator tingkat berpikir kreatif menurut Siswono, dkk

(2022) berdasarkan aspek kefasihan (kemampuan peserta didik dalam membuat dan menyelesaikan masalah dengan tepat); fleksibilitas (keberagaman peserta didik dalam menyelesaikan masalah); dan orisinalitas (kemampuan peserta didik dalam menjawab permasalahan dengan beragam jawaban yang berbeda tetapi benar, atau dengan kata lain suatu jawaban yang seharusnya belum muncul di tahap perkembangan maupun tingkat pengetahuan seusianya) dikelompokkan menjadi lima tingkat sebagai berikut.

1) Tingkat 4 (Sangat Kreatif)

Indikator peserta didik pada tahap ini yaitu peserta didik dapat menyelesaikan soal dengan lebih dari satu alternatif jawaban dengan fasih dan fleksibel. Dengan kata lain indikator ini meliputi orisinalitas, kefasihan, dan fleksibilitas.

2) Tingkat 3 (Kreatif)

Indikator peserta didik pada tahap ini yaitu peserta didik dapat menunjukkan alternatif jawaban benar lebih dari satu (fleksibilitas), meskipun belum fasih menyelesaikan soal tersebut. Atau peserta didik dapat menunjukkan permasalahan baru yang berbeda dengan fasih meskipun jawaban dari permasalahan itu masih tunggal. Dengan kata lain indikator ini meliputi orisinalitas-kefasihan atau orisinalitas-fleksibilitas.

3) Tingkat 2 (Cukup Kreatif)

Indikator peserta didik pada tingkat ini yaitu peserta didik dapat menemukan orisinalitas dalam membuat permasalahan atau menjawab soal meskipun tidak fasih atau fleksibel, atau peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan berbeda dengan fasih meskipun jawaban yang dihasilkan tidak baru. Dengan kata lain indikator ini meliputi orisinalitas saja atau kefasihan-fleksibilitas.

4) Tingkat 1 (Kurang Kreatif)

Indikator peserta didik pada tingkat ini yaitu peserta didik tidak memiliki kemampuan menciptakan masalah ataupun jawaban baru meskipun memenuhi salah satu indikator, yakni fleksibel atau

kefasihan. Dengan kata lain indikator ini meliputi fleksibilitas saja atau kefasihan saja.

5) Tingkat 0 (Tidak Kreatif)

Indikator peserta didik pada tingkat ini yaitu peserta didik tidak memiliki kemampuan menciptakan alternatif jawaban ataupun cara penyelesaian serta tidak mampu menciptakan masalah baru dengan fleksibel dan fasih.

3. Indikator Berpikir Kreatif

Dalam mengetahui tingkat kekreatifan seseorang, perlu adanya penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif pada orang tersebut. Penilaian tersebut harus meliputi empat kriteria dari berpikir kreatif, yaitu: kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Menurut Rahmzatullaili, dkk. (2017: 171) indikator kemampuan berpikir kreatif adalah kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut dijelaskan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 2 .Indikator berpikir kreatif menurut Rahmzatullaili, dkk.

| Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif | Indikator |
|-----------------------------------|---|
| Kelancaran (<i>fluency</i>) | Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan/jawaban. |
| Kelenturan (<i>flexibility</i>) | Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan. |
| Keaslian (<i>originality</i>) | Kemampuan memberikan jawaban yang relatif baru dan jarang diberikan kebanyakan orang. |
| Elaborasi (<i>elaboration</i>) | Kemampuan merinci secara detail jawaban yang dibuat. |

Sumber: Rahmzatullaili, dkk. 2017: 171)

Dalam kemampuan berpikir kreatif, kreativitas adalah jalan menuju kemampuan tersebut. Empat aspek kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar dalam Patriana (2017) ,meliputi *fluency* (keterampilan berpikir lancar), *flexibility* (keterampilan berpikir luwes), *originality* (keterampilan berpikir orisinil), dan *elaboration* (keterampilan memerinci). Indikatornya sebagai berikut.

Tabel 3. Indikator berpikir kreatif menurut Munandar dalam Patriana

| Aspek | Indikator |
|---|--|
| <p><i>Fluency</i> (berpikir lancar)</p> <p>a. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. 2. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya. 3. Dapat dengan cepat melihat kesalahan & kelemahan dari suatu objek/situasi. |
| <p>b. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 4. Mengajukan banyak pertanyaan. 5. Bekerja lebih cepat dan lebih banyak daripada peserta didik yang lain. |
| <p><i>Flexibility</i> (keluwesan)</p> <p>a. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.</p> <p>b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.</p> <p>c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 6. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah. 7. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya. 8. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian kategori yang berbeda. 9. Menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda. 10. Mampu mengubah arah pikir secara spontan. |
| <p><i>Originality</i> (orisinalitas)</p> <p>a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.</p> <p>b. Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 11. Mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru. 12. Kemampuan memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. 13. Kemampuan mencari pendekatan baru. 14. Setelah mendengar atau membaca gagasan, bekerja untuk mendapatkan penyelesaian yang baru. |

| Aspek | Indikator |
|--|--|
| <p><i>Elaboration</i> (elaborasi)</p> <p>a. Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan.</p> <p>b. Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi</p> | <p>15. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.</p> <p>16. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.</p> <p>17. Mencoba/ menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.</p> <p>18. Mempunyai rasa keadilan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong/ sederhana.</p> |

Sumber: Munandar dalam Patriana (2017)

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir untuk menghasilkan ide-ide baru atau pendapat yang berkualitas untuk digunakan memecahkan masalah yang dihadapi. Memiliki indikator berupa: kelancaran (menghasilkan banyak ide/gagasan/jawaban); keluwesan (menghasilkan ide/gagasan yang bermacam-macam dalam memecahkan masalah dengan sudut pandang yang berbeda); original (memberikan jawaban yang baru atau berbeda dari biasanya); dan elaborasi (kemampuan merinci jawaban secara detail).

B. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model dipahami sebagai wujud representasi tertulis atau visual dari sebuah konsep yang dapat digunakan sebagai pemecahan masalah. Model pembelajaran sendiri memiliki arti sebuah konsep yang menggambarkan prosedur secara sistematis dan terstruktur untuk mengatur kegiatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, guru sangat memerlukan model agar pembelajaran lebih bervariasi dengan tetap menyesuaikan tujuan yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir nantinya. Model pembelajaran ini juga diartikan sebagai suatu cara ataupun tahapan

yang digunakan dalam membangun interaksi antara siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model *Creative Problem Solving* pertama kali dikembangkan oleh Alex Osborn, pendiri The Creative Education Foundation (CEF) dan co-founder of highly successful New York Advertising Agency. Pada tahun 1950-an Sidney Parner (SUNY College at Buffalo) bekerja sama dengan Alex Osborn melakukan penelitian untuk menyempurnakan model ini. Sehingga, model *Creative Problem Solving* juga dikenal dengan nama The Osborn Parner *Creative Problem Solving Models*. *Creative problem solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas. Retnawati (2017: 4) mengatakan bahwa *creative problem solving* adalah model operasional yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai ide baru serta mempertimbangkan sejumlah pendekatan yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut.

Dalam *creative problem solving*, penyelesaian masalah dilakukan dengan segala cara oleh seseorang dalam berpikir kreatif, dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif. Menurut Amin & Linda (2022: 131) model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) adalah suatu mata pelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan suatu pertanyaan, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*) untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Kemampuan *creative problem solving* (CPS) merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menekankan pada pemecahan masalah secara kreatif. Isaksen dalam Retnawati (2017) menyatakan CPS adalah sebuah kerangka yang secara metodologis dirancang untuk

membantu memecahkan masalah dengan menggunakan kreativitas agar dapat mencapai tujuan, mengatasi hambatan, dan menaikkan kemungkinan dalam peningkatan performa kreatif. Menurut McCarthy (2018) *creative problem solving* mengacu pada proses di mana masalah didefinisikan ulang dan tanggapan inovatif dirumuskan dan ditindaklanjuti. Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang dipusatkan pada pengajaran dan keterampilan untuk memecahkan sebuah masalah dan diikuti dengan penguatan keterampilan. Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berguna untuk memotivasi, mendorong dan mengoptimalkan perkembangan siswa satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang disampaikan dari pendidik, sehingga siswa lebih bebas dan lebih leluasa untuk berpikir, merespon dan saling membantu

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *creative problem solving* adalah model pembelajaran yang berupaya untuk mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dengan memperhatikan berbagai fakta-fakta penting yang ada di sekitarnya lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk mengimplementasikan secara nyata.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran *creative problem solving* berusaha mengembangkan pemikiran divergen, berusaha mencapai berbagai alternatif dalam memecahkan suatu masalah. Menurut Giangreco dalam Fitriani (2022: 2017), terdapat enam karakteristik dari model pembelajaran *creative problem solving*, diantaranya:

- 1) Pemecahan masalah percaya bahwa setiap individu kreatif dan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah

- 2) Optimis dalam pemecahan masalah
- 3) Alternatif pemecahan masalah dengan berpikir divergen (menghasilkan banyak ide dan opsi) dan konvergen (mengevaluasi ide dan pilihan serta membuat keputusan)
- 4) Pemecah masalah secara aktif menunda dan menggunakan penilaian
- 5) Mengambil tindakan dalam pemecahan masalah

Proses CPS agar berhasil secara optimal, peserta harus menunjukkan perilaku dan disposisi tertentu yang diidentifikasi sebagai karakteristik pemecah masalah yang efektif. Menurut Bohan dan Bohan dalam Retnawati (2018: 66), model pembelajaran CPS memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut.

- 1) Membantu mempromosikan diskusi kelas menjadi menarik dan siswa bersemangat untuk bekerja
- 2) Menghadirkan kegiatan yang bermakna bagi siswa
- 3) Efektif digunakan secara individual, kelompok kooperatif, atau sebagai kegiatan diskusi kelas
- 4) Memberdayakan siswa untuk membangun pengetahuan
- 5) Menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan berpikir tingkat tinggi

Proses CPS agar berhasil secara optimal, peserta harus menunjukkan perilaku dan disposisi tertentu yang diidentifikasi sebagai karakteristik pemecah masalah yang efektif. Menurut Steiner dalam Isrok'atun (2018: 15) pembelajaran *creative problem solving* memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) CPS memerlukan konteks dunia nyata, dalam memecahkan masalah diawali dari proses *recursively identified* (pengulangan), *revised* (peninjauan kembali) dan *redefined* (pendefinisian ulang).
- 2) CPS memerlukan model berpikir divergen dan berpikir konvergen.

- 3) CPS menggagas suatu pemikiran yang bersifat prediktif dan merangsang ketahap berpikir logis selanjutnya.

Berpikir divergen adalah berpikir yang beragam atau bervariasi dari berbagai macam ide dari sudut pandang yang berbeda-beda. Berpikir konvergen adalah memilih atau mengambil satu yang terbaik dari berbagai ide tersebut. Sementara Mitchell dan Kowalik dalam Isrok'atun (2018: 16) merekomendasikan suatu pola berpikir divergen yang efektif, yaitu:

- a) Menanggihkan adanya sebuah pembenaran
- b) Melihat atau memperhatikan kumpulan ide
- c) Menerima seluruh ide
- d) Menambahkan ide sendiri pada ide yang telah dikumpulkan
- e) Mengecek ide secara bertahap
- f) Mencoba mengkombinasikan

Sedangkan pola berpikir konvergen yang direkomendasikan yaitu:

- a) Tenang (tidak tergesa-gesa) dan berhati-hati;
- b) Eksplisit (tegas dan jelas);
- c) Menghindari keputusan terlalu dini;
- d) Mencari kejelasan;
- e) Membangun kebenaran afirmatif;
- f) Jangan menyimpang dari tujuan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa karakteristik model *creative problem solving* adalah pemecahan masalah percaya bahwa setiap individu kreatif dalam memecahkan masalah, pemecahan masalah menggunakan pola berpikir divergen dan konvergen, menggagas suatu pemikiran yang bersifat prediktif namun original serta dapat merangsang ke tahap berpikir logis selanjutnya, pembelajaran tidak hanya terbatas pada tingkat pengenalan, pemahaman dan penerapan sebuah informasi, melainkan juga melatih siswa untuk dapat menganalisis suatu masalah dan memecahkannya,

dan model CPS mudah dipahami dan diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan dan tiap materi pembelajaran.

3. Tujuan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Creative Problem Solving menonjol sebagai salah satu dari model proses kreatif yang telah secara efektif mengintegrasikan teori, penelitian dan praktik. Menurut Shoimin dalam Kurniawan (2022: 126), model pembelajaran *creative problem solving* mengharapkan peserta didik untuk mampu:

- 1) Menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam *creative problem solving*
- 2) Menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pembelajaran
- 3) Mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada
- 4) Memilih suatu pilihan solusi yang optimal
- 5) Mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah
- 6) Mengartikulasikan bagaimana *creative problem solving* dapat digunakan dalam berbagai bidang/situasi

CPS sebagai proses sistematis yang melibatkan hubungan antara karakteristik kedua individu yang terlibat dalam pemecahan masalah yang kreatif proses serta lingkungan di mana masalah terjadi. Menurut Pepkin dalam Apino dan Retnawati (2017: 9) tujuan penerapan CPS yaitu:

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan urutan langkah-langkah yang terlibat dalam CPS
- 2) Peserta didik dapat menemukan kemungkinan-kemungkinan solusi dari masalah
- 3) Peserta didik dapat mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan solusi dari masalah tersebut
- 4) Peserta didik dapat memilih suatu pilihan solusi yang optimal

- 5) Peserta didik dapat mengembangkan suatu rencana untuk mengimplementasikan solusi
- 6) Peserta didik dapat mengartikulasikan bagaimana CPS dapat digunakan dalam berbagai bidang

CPS tidak hanya membantu menciptakan solusi yang lebih baik, tetapi juga menciptakan pengalaman positif yang membantu mempercepat adopsi ide-ide baru. Menurut Hudojo dalam Jusmawati dkk. (2021: 68) tujuan model *creative problem solving* sebagai berikut.

- 1) Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya
- 2) Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi siswa
- 3) Potensi intelektual siswa meningkat
- 4) Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan *Creative Problem Solving* bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berhasil dalam memecahkan masalah baru dan beradaptasi dengan situasi baru, maka pemecahan masalah atau solusi yang diharapkan adalah inovasi, kreativitas, dan pemecahan masalah secara kreatif juga dapat dilihat sebagai tindakan membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan yang dapat ditransfer yang dapat diterapkan menyelesaikan masalah baru atau merespons secara efektif terhadap situasi baru.

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Langkah-langkah atau tahapan model pembelajaran *creative problem solving* disusun guna menjadi acuan saat pembelajaran berlangsung. Menurut Osborn-Parnes dalam Syarif (2019: 27-33) *creative problem solving* memiliki enam tahap sebagai berikut.

1) *Objectives Finding*

Peserta didik diajak untuk menganalisis tujuan dari masalah atau tantangan tersebut tentunya bisa melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis, dimana peserta didik dituntut tidak hanya memahami masalah, tetapi juga perlu tahu “untuk apa” masalah itu diselesaikan.

2) *Fact Finding*

Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi semua informasi penting yang terdapat pada masalah. Dapat digunakan sebagai alat untuk melatih peserta didik berpikir kritis, dan juga dapat digunakan sebagai referensi sehingga peserta didik mulai memahami masalah.

3) *Problem Finding*

Peserta didik diminta untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan penting dari masalah atau pertanyaan yang relevan dengan tujuan pengajuan masalah. Dalam hal ini peserta didik kembali diharuskan mampu mengidentifikasi poin-poin yang dapat dijadikan pedoman dalam menyusun soal, atau setidaknya peserta didik mampu merumuskan kembali pertanyaan-pertanyaan ini dalam bahasa mereka sendiri. Demikian pula dengan fase pencarian fakta, fase ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

4) *Idea Finding*

Pendidik meminta peserta didik untuk mencari ide secara luas dan dalam memecahkan suatu permasalahan. Ide yang datang murni berasal dari pemikiran peserta didik. Fase ini, peserta didik dapat bertukar pikiran dengan teman untuk mencari berbagai cara yang bisa digunakan untuk memecahkan masalahnya. Fase ini, peserta didik juga memanfaatkan beberapa sumber informasi, baik itu dari buku atau internet dengan sumber terpercaya. Proses ini tentunya

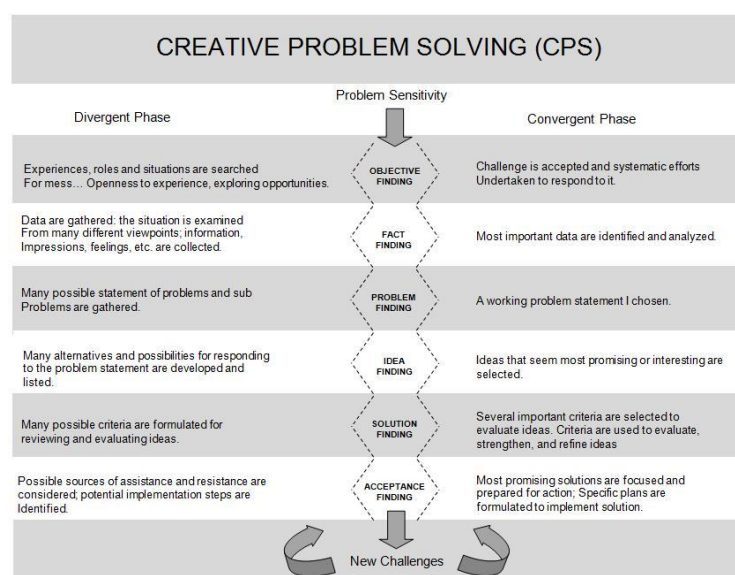
dihaapkan bisa membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan pemikiran kreatifnya ketika memecahkan masalah.

5) *Solution Finding*

Peserta didik diminta untuk menerapkan ide-ide yang berhasil dirumuskan dalam pencarian ide fase. Pada fase ini peserta didik diharapkan dapat mendapatkan ide yang paling tepat dari ide-ide hasil tukar pikiran dengan temannya lebih awal. Hal ini menuntut peserta didik untuk dapat menganalisis kelebihan dan kekurangan dari setiap ide yang ada telah disajikan pada tahap sebelumnya. Selanjutnya, peserta didik diharapkan untuk mengambil keputusan untuk menentukan ide mana yang akan digunakan untuk memecahkan masalah. Kegiatan tersebut tentunya dapat dijadikan sebagai sarana bagi peserta didik untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.

6) *Acceptance Finding*

Peserta didik dituntut dapat membuat kesimpulan dari proses memecahkan masalah yang mereka lakukan. Rumusan kesimpulan ini harus selaras dengan perumusan pertanyaan pada tahap pencarian masalah. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat membuat kesimpulan yang sesuai.



Gambar 1 Alur Proses Berpikir CPS

Langkah-langkah pembelajaran CPS menurut Pepkin dalam Jusmawati dkk. (2021: 69) diantaranya:

- 1) Klarifikasi masalah, peserta didik harus mengetahui jenis masalah apa itu. Secara umum, suatu masalah dapat diajukan dalam bentuk pertanyaan, dan kita dapat mengklasifikasikan pertanyaan-pertanyaan ini menjadi tiga jenis: Pertanyaan empiris; Pertanyaan konseptual dan; Pertanyaan evaluatif.
- 2) Mengungkapkan pendapat dan *brainstorming*, adalah situasi di mana sekelompok peserta didik untuk menghasilkan ide dan solusi baru di sekitar domain minat tertentu dengan menghilangkan hambatan. Peserta didik dapat berpikir lebih bebas mengungkapkan pendapat mereka dan mereka menyarankan sebanyak mungkin ide baru secara spontan. Semua ide dicatat tanpa kritik dan setelah sesi *brainstorming*, ide dievaluasi.
- 3) Evaluasi, setelah berdiskusi dan mengungkapkan pendapat, kemudian peserta didik memilih strategi atau metode mana yang efektif, efisien dan tepat untuk memecahkan suatu masalah yang diberi.
- 4) Implementasi, setelah memilih strategi yang tepat, kemudian peserta didik mengaplikasikan strategi tersebut hingga menemukan solusi dari masalah.

Langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* tersebut juga hampir sama dengan yang dikemukakan oleh Shoimin dalam Masita (2022: 21), yaitu:

- 1) Klarifikasi masalah yang meliputi pemberian penjelasan pada peserta didik mengenai masalah yang diajukan sehingga dapat dipahami penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

- 2) Pengungkapan pendapat meliputi kebebasan pendapat bagi peserta didik dalam mengungkapkan pendapatnya mengenai strategi penyelesaian masalah.
- 3) Evaluasi dan pemilihan dimana setiap peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya mengenai strategi mana yang cocok untuk suatu permasalahan.
- 4) Implementasi yaitu penerapan dari strategi yang dipilih sampai menemukan penyelesaian dari masalah yang diberikan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, penulis memilih langkah-langkah pelaksanaan model *creative problem solving* dari Pepkin karena penulis merasa pemaparan Pepkin mudah dipahami oleh penulis dan cukup mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas, berikut adalah langkah-langkahnya yang telah disimpulkan yaitu:

- 1) Klarifikasi masalah.
- 2) Mengungkapkan pendapat atau gagasan penyelesaian masalah.
- 3) Evaluasi strategi penyelesaian masalah.
- 4) Implementasi strategi penyelesaian masalah.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran *creative problem solving* memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan model *Creative Problem Solving* menurut Pepkin dalam Jusmawati dkk. (2021: 67) sebagai berikut.

- 1) Siswa memiliki keterampilan memecahkan masalah.
- 2) Merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif, rasional, logis, dan menyeluruh.
- 3) Pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

- 4) Menimbulkan keberanian pada diri siswa untuk mengemukakan pendapat dan ide-idenya.

Adapun model pembelajaran *creative problem solving* masih memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan model *creative problem solving* menurut Pepkin dalam Jusmawati dkk. (2021: 67) sebagai berikut.

- 1) Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa itu tidak mudah.
- 2) Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar yang banyak berpikir untuk memecahkan permasalahan secara individu maupun kelompok yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar merupakan tantangan atau bahkan kesulitan bagi siswa.
- 3) Proses pembelajaran memerlukan waktu yang lama.
- 4) Kurang sistematis apabila metode ini diterapkan untuk menyampaikan bahan baru.

Model *creative problem solving* juga memiliki kelebihan lainnya. Menurut Huda dalam Asri dkk. (2022: 99) *creative problem solving* memiliki kelebihan sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat memberi kesempatan pada peserta didik untuk memahami suatu hukum, konsep, sistem atau teori dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan secara konkrit.
- 2) Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat membangkitkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.
- 3) Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat lebih mengembangkan peserta didik dalam kemampuan berfikir tingkat tinggi karena disajikan masalah pada awal pembelajaran serta memberi kebebasan peserta didik untuk mencari solusi sendiri.
- 4) Pembelajaran dapat lebih mengembangkan kemampuan peserta didik untuk kemampuan-kemampuan ilmiah seperti mendefinisikan

dan mengklasifikasikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, merumuskan hipotesis, dan eksperimen untuk memecahkan suatu permasalahan.

- 5) Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat membuat peserta didik lebih dapat mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya pada keadaan terbaru.

Sedangkan kekurangan menurut Huda dalam Asri (2022: 100) sebagai berikut.

- 1) Terdapat perbedaan level pemahaman dan level kecerdasan peserta didik dalam menghadapi masalah merupakan rintangan bagi pendidik.
- 2) Peserta didik belum siap untuk menghadapi tantangan atau permasalahan baru yang dijumpai di dunia nyata.
- 3) Tidak pas untuk diaplikasikan pada peserta didik sekolah dasar tingkat rendah.
- 4) Membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkan dari awal sampai ke proses peserta didik melakukan langkah-langkah dalam *Creative Problem Solving*.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, kelebihan model *creative problem solving* adalah meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Kekurangan dari model *creative problem solving* adalah sulitnya menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa serta proses pembelajaran memerlukan waktu yang lama.

C. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Dalam belajar matematika seseorang tidak hanya dituntut untuk memahami sebuah konsep saja, namun mereka harus mampu untuk

melakukan sebuah aktivitas yang itu merujuk pada ranah domain keterampilan seseorang, keterampilan di sini digunakan untuk menyelesaikan berbagai soal dalam matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Erna (2019: 2) pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pembelajaran yang dimaksud disini adalah suatu kegiatan guru untuk memberikan siswa pengalaman belajar sehingga tercipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan.

Tujuan pembelajaran matematika sendiri untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah. Tujuan ini dapat dikembangkan dengan melakukan suatu aktivitas dalam pembelajaran. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berfikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Mempelajarinya memerlukan cara sendiri karena matematika pun bersifat khas yaitu abstrak, konsisten, hierarki, berfikir deduktif Hudoyo dalam Erna (2019: 4). Menurut Heruman dalam Erna (2019: 4) bahwa ilmu matematika adalah ilmu yang mempelajari bagaimana seseorang berfikir dengan logika, bernalar baik itu secara kualitatif maupun kuantitatif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang berisi ilmu tentang perhitungan, pengkajian dan penggunaan nalar atau kemampuan berfikir seseorang secara logika dan pikiran logis, kritis analitis dan sistematis.

2. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD selalu tidak terlepas dari hakikat matematika dan hakikat peserta didik di SD. Menurut Hudojo dalam Yayuk dkk. (2018: 7) belajar matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan gagasan), aturan-aturan, dan hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga pengkajian berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Sedangkan Jerome Bruner dalam Yayuk (2019: 5) mengatakan bahwa belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu.

Dalam mengajarkan matematika, guru harus menyadari bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda dan tidak semua siswa menyukai mata pelajaran matematika. Menurut Heruman dalam Ruqoyyah (2021: 10), "Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat bagi menjadi tiga, yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan". Penanaman dan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar sangatlah penting dan ditanamkan sejak dini. Penanaman dan pemahaman konsep ini dapat dibantu dengan media atau alat peraga yang dibuat guru. Hal ini karena, siswa sekolah dasar masih berpikir operasional konkret dan belum memahami matematika abstrak secara baik.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, secara rinci telah dituangkan dalam Permendiknas No. 22 (Depdiknas, 2006) yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan

pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau lainnya untuk menjelaskan keadaan atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Uraian ini menggambarkan betapa pentingnya pelajaran matematika bagi seorang siswa, khususnya dalam menyiapkan siswa tersebut untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi dan menjadi bekal serta alat dalam menghadapi masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

D. Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Rulyansah dkk., (2022) dalam Jurnal Basicedu “Peningkatan *Creative Thinking* melalui *Creative Problem-Solving* Berorientasi *Multiple Intelligence*: Kajian pada Bidang Matematika Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan dengan penerapan model *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di empat SD di Kabupaten Probolinggo. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *Creative Problem Solving* pada peserta didik dan mengukur kemampuan berpikir kreatif matematika. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini menggunakan model *Creative Problem Solving* yang

berorientasi pada *Multiple Intelligence* dan dilakukan di empat SD di Kabupaten Probolinggo. Sedangkan penulis hanya mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui model *Creative Problem Solving*.

2. Pramestika dkk., (2020) dalam Jurnal Pendidikan “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan dengan penerapan model *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap efektivitas berpikir kreatif peserta didik kelas V SDN Bandungrejosari 3 Malang daripada peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *Creative Problem Solving* pada peserta didik dan mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini model *creative problem solving* berorientasi pada hasil belajar tematik peserta didik, subjek penelitian peserta didik kelas V SD dan melakukan penelitian pada tahun 2020. Sedangkan penulis mengukur pengaruh model *creative problem solving* pada mata pelajaran matematika, subjek yang akan diteliti adalah peserta didik kelas IV SD dan akan melakukan penelitian pada tahun 2023.
3. Nurhamidah, Ulfa dan Julianto (2018) dalam Jurnal PGSD UNESA “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan dengan penerapan model *Creative Problem Solving* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDIT At-Taqwa Surabaya. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *Creative Problem Solving* pada peserta didik dan mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini berpusat pada pemecahan masalah mata pelajaran IPA dan melakukan penelitian pada tahun 2018. Sedangkan penulis menerapkan model *Creative Problem Solving*

pada mata pelajaran matematika dan akan melakukan penelitian pada tahun 2023.

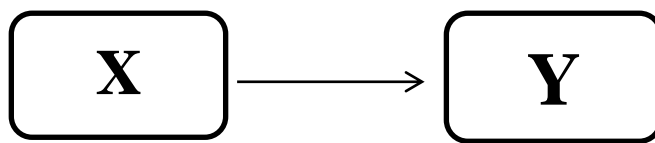
E. Kerangka Pikir

Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Karena penerapan metode yang kreatif dan variatif dapat menjadi alternatif untuk pendidik dalam pembelajaran di kelas agar peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran matematika, perlu dilaksanakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dan dapat melibatkan siswa secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran *creative problem solving*.

Model pembelajaran *creative problem solving* membiasakan peserta didik untuk berpikir secara divergen. Sebagaimana yang dinyatakan bahwa dengan adanya masalah menuntut siswa untuk mengembangkan pola pikirnya dalam memecahkan masalah tersebut. Disamping itu, salah satu tujuan siswa dilatih menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemecahan masalah adalah untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif. Model *creative problem solving* terdiri dari rangkaian tahap-tahap kegiatan yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesinambungan membuat siswa menguasai kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran dengan berpikir aktif di dalamnya. Proses penelitian ini di mulai dengan memberikan soal *pre test* pada peserta didik yang dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang

diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, kemudian di akhir pertemuan diberikan soal *post test*. Penerapan model *creative problem solving* di kelas eksperimen diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka konsep variabel

Keterangan:

X = Model pembelajaran *creative problem solving* (variabel bebas)

Y = Kemampuan berpikir kreatif (variabel terikat)

→ = Pengaruh

Sumber: Sugiyono (2020: 154)

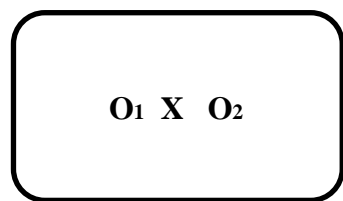
F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, kerangka pikir, dan penelitian yang relevan, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun ajaran 2023/2024”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penulis akan melaksanakan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design*. Menurut Yusuf (2017: 78) *pre-experimental design* adalah penelitian eksperimen yang pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok dan tidak ada kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest design* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Arikunto (2010:124) mengatakan, bahwa *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*). Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum di berikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan berupa *pretest* dengan keadaan sesudah diberikan perlakuan berupa *posttest*.



Gambar 3. Desain eksperimen

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan model *creative problem solving*

O2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Sumber: Sugiyono (2017: 115)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat, beralamatkan di Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 1 Imopuro Metro Pusat Kota Metro Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2023/2024.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Muhammadiyah Metro Pusat, seperti observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik, cara mengajar pendidik.
2. Menentukan kelas eksperimen.
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
4. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa tes berbentuk uraian.
5. Mengujicobakan instrumen tes untuk memperoleh instrumen tes yang valid.
6. Mengadakan *pre test* pada kelas eksperimen.
7. Melaksanakan penelitian pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
8. Memberikan *post test* di akhir pembelajaran dengan tujuan agar dapat mengetahui perbedaan kemampuan setelah adanya perlakuan.
9. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil, sehingga diketahui pengaruh

model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

10. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan kelompok yang menjadi perhatian peneliti dan berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian berlaku. Menurut Sugiyono (2020: 80) populasi adalah wilayah generalisasi, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V pada tujuh kelas SD Muhammadiyah Metro Pusat sebanyak 215 peserta didik dengan rincian tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2023/2024

| No | Kelas | Σ Peserta didik |
|----------|--------------|------------------------|
| 1 | Ali ra | 32 |
| 2 | Umar ra | 30 |
| 3 | Zakaria | 33 |
| 4 | Isa | 31 |
| 5 | Abu Bakar ra | 29 |
| 6 | Yahya | 30 |
| 7 | Usman ra | 30 |
| Σ | | 215 |

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti dengan mempertimbangkan karakteristik tertentu. Menurut Sugiyono (2020: 81) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Artinya sampel merupakan bagian dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah teknik *cluster random sampling*. Teknik ini digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau

cluster. Dalam teknik ini setiap kelompok pada populasi memiliki hak yang sama untuk dipilih menjadi sampel dalam penelitian ini.

Dikarenakan jumlah populasi yang peneliti gunakan adalah kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat yang terdiri dari tujuh kelompok sekolah yaitu kelas Ali ra, kelas Umar ra, kelas Zakaria, kelas Isa, kelas Abu Bakar ra, kelas Yahya dan kelas Usman ra maka peneliti menggunakan undian untuk memilih satu kelompok yang akan digunakan dalam penelitian ini. Setelah dilakukan pengambilan sampel dengan undian, maka kelompok yang terpilih menjadi sampel adalah kelas Zakaria. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 1 kelompok atau satu kelas sebagai sampel dalam penelitian ini yaitu kelas Zakaria yang berjumlah 33 peserta didik.

E. Variabel Penelitian

Sebuah penelitian tentulah harus memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Menurut Sugiyono (2020: 67) variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat yang dilambangkan dengan (X) dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas yang dilambangkan dengan (Y). Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat (Y). Kemampuan berpikir kreatif adalah faktor yang diamati penulis untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model *creative problem solving*.

b. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *creative problem solving* (X). Model *creative problem solving* merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

Variabel bebas merupakan variabel yang akan mempengaruhi variabel terikat berupa kemampuan berpikir kreatif.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Model *Creative Problem Solving*

Model *creative problem solving* adalah model pembelajaran yang berupaya untuk mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dengan memperhatikan berbagai fakta-fakta penting yang ada di sekitarnya lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk mengimplementasikan secara nyata.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir untuk menghasilkan ide-ide baru atau pendapat yang berkualitas yang digunakan untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik penting untuk di kembangkan melalui pembelajaran agar peserta didik memiliki kemampuan dalam mengakses dan mengolah data atau informasi yang tersedia, mampu menemukan beberapa jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya pada kualitas ketepatan dan keragaman jawaban.

2. Definisi Operasional

a. Model *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran *creative problem solving* adalah model pembelajaran yang berupaya untuk mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dengan memperhatikan berbagai fakta-fakta penting yang ada di sekitarnya lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk mengimplementasikan secara nyata. *Creative problem solving* berusaha mengembangkan pemikiran yang kreatif dan imajinatif, berusaha menemukan berbagai macam alternatif dalam memecahkan suatu masalah. Adapun sintaks pada model *creative problem solving* yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi, dan implementasi.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir untuk menghasilkan ide-ide baru atau pendapat yang berkualitas yang digunakan untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi. Kemampuan berpikir kreatif yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor setelah mengerjakan tes. Soal tersebut berisikan empat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu: (1) *fluency* (keterampilan berpikir lancar), (2) *flexibility* (keterampilan berpikir luwes), (3) *originality* (keterampilan berpikir orisinal), dan (4) *elaboration* (keterampilan memerinci).

VI. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan hal awal yang dilakukan dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik tes dan nontes.

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes. Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif. Menurut Haryanto (2020: 251) tes adalah sebuah instrumen atau prosedur yang sistematis untuk mengukur sebuah sampel perilaku dengan mengajukan seperangkat pertanyaan dalam suatu cara yang seragam. Misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pelajaran tersebut. Mengukur subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut dan lain sebagainya.

Tes pada penelitian ini diberikan kepada peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam bentuk *pre test* dan *post test* untuk mendapatkan data pemahaman konsep peserta didik. Tes yang digunakan dalam *pre test* sama dengan soal yang digunakan dalam *post test*. Soal berupa pertanyaan uraian dengan kompetensi dasar dan indikator kemampuan berpikir kreatif yang telah dibuat. Teknik ini digunakan untuk mengetahui data kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model *Creative Problem Solving*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar. Menurut Arikunto (2014: 201) dokumentasi artinya barang-barang tertulis. Dokumentasi dilakukan antara lain untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan sekolah, keadaan pendidik dan peserta didik, sarana dan prasarana, serta kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

VII. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar, keterampilan, kemampuan atau bakat, utamanya kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dengan menggunakan instrumen tes sebagai alat ukur *pre test* dan *post test* yang akan digunakan dalam penelitian ini. Tes yang digunakan dalam *pre test* sama dengan soal yang sama dengan soal yang digunakan dalam *post test*. Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa tes subjektif dengan soal uraian. Soal yang dibuat mengacu kepada indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency* (keterampilan berpikir lancar), *flexibility* (keterampilan berpikir luwes), *originality* (keterampilan berpikir orisinal), dan *elaboration* (keterampilan memerinci).

Tabel 4. Kisi-kisi soal tes kemampuan berpikir kreatif

| Kompetensi Dasar (KD) | Indikator KD | Tingkat Ranah | Indikator Berpikir Kreatif | No. Soal |
|--|---|---------------|--|----------|
| 3.2 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. | 3.2.1 Menentukan cara penjumlahan terhadap pecahan dengan penyebut berbeda. | C3 | 1. Orisinalitas (<i>originality</i>). Memberikan jawaban yang baru atau berbeda dari biasanya. | 1, 2 |
| | 3.2.2 Menentukan pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda. | C3 | 2. Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>). Menghasilkan banyak ide/gagasan/jawaban. | 3, 4 |
| | 3.2.3 Memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dengan penyebut sama dan berbeda. | C4 | 3. Elaborasi (<i>elaboration</i>). Kemampuan merinci suatu jawaban secara detail | 5, 6 |

| Kompetensi Dasar (KD) | Indikator KD | Tingkat Ranah | Indikator Berpikir Kreatif | No. Soal |
|-----------------------|--------------|---------------|---|----------|
| | | C4 | 4. Orisinalitas (<i>originality</i>). Memberikan jawaban yang baru atau berbeda dari biasanya. | 7, 8 |

Sumber: hasil penelitian

VIII. Uji Prasyarat Instrumen

Agar instrumen penelitian dapat dipakai dalam penelitian maka peneliti mengadakan uji coba instrumen penelitian untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Pelaksanaan uji coba soal tes dengan bentuk soal uraian, yang dilaksanakan pada 9 Agustus 2023 pada kelas V Ali ra dengan jumlah responden 32 peserta didik.

1. Uji Validitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan, instrumen harus diuji terlebih dahulu validitasnya. Uji coba ini bertujuan agar instrumen yang hendak digunakan memiliki validitas dan reabilitas. Menurut Sugiyono (2017: 125) validitas menunjukkan ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment*. Untuk mengetahui validitas butir soal, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus Kolerasi *Product Moment* menurut Sugiyono (2015: 225) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien relasi antara variabel X dan variabel Y

N : jumlah soal

$\sum XY$: Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$: Jumlah skor tiap item (X)

$\sum Y$: Jumlah skor total (Y)

$\sum X^2$: Total kuadrat skor tiap item (X)

$\sum Y^2$: Total kuadrat jumlah skor total (Y)

Dengan kriteria perhitungan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Untuk mengklasifikasi tingkat validitas maka digunakan kriteria seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Interpretasi nilai r

| No. | Nilai r | Interpretasi |
|-----|---------------|---------------|
| 1 | 0,000 – 0,199 | Sangat Rendah |
| 2 | 0,200 – 0,399 | Rendah |
| 3 | 0,400 – 0,599 | Sedang |
| 4 | 0,600 – 0,799 | Tinggi |
| 5 | 0,800 – 1,000 | Sangat Tinggi |

Sumber. Sugiyono (2016: 257)

Berdasarkan kategori interpretasi nilai r tersebut, kategori tinggi dan sangat tinggi yang akan digunakan dalam uji coba instrument untuk membuktikan butir soal yang diuji dalam kategori valid atau tidak.

Berdasarkan data perhitungan uji validitas instrumen tes dengan $n = 32$ dan taraf signifikan (α) = 5%, diketahui $r_{tabel} = 0,349$.

Melalui hasil analisis uji validitas instrumen tes tersebut, diketahui sebanyak 8 butir soal valid dari jumlah 8 butir soal yang diujicobakan. Selanjutnya, 8 butir soal yang valid tersebut akan digunakan pada saat *pre test* dan *post test* penelitian. Adapun rekapitulasi hasil analisis uji validitas instrumen tes yang dilakukan dengan menggunakan Microsoft Office Excel yaitu sebagai berikut.

Tabel. 6 Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes

| No. | r _{hitung} | r _{tabel} | Validitas | Keterangan |
|-----|---------------------|--------------------|-----------|-----------------|
| 1 | 0,50 | 0,349 | Valid | Dapat Digunakan |
| 2 | 0,51 | 0,349 | Valid | Dapat Digunakan |
| 3 | 0,46 | 0,349 | Valid | Dapat Digunakan |
| 4 | 0,53 | 0,349 | Valid | Dapat Digunakan |

| No. | r hitung | r tabel | Validitas | Keterangan |
|-----|----------|---------|-----------|-----------------|
| 5 | 0,62 | 0,349 | Valid | Dapat Digunakan |
| 6 | 0,39 | 0,349 | Valid | Dapat Digunakan |
| 7 | 0,51 | 0,349 | Valid | Dapat Digunakan |
| 8 | 0,54 | 0,349 | Valid | Dapat Digunakan |

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel 6 menyatakan bahwa dari jumlah seluruh instrumen tes yang diujicobakan, yaitu sebanyak 8 butir soal, terdapat 8 butir soal yang dinyatakan valid dengan perolehan $r_{xy} > r_{tabel}$. Oleh karena itu, keseluruhan soal akan digunakan dalam penelitian untuk soal *post test* dan *pre test*.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali ketika mengukur objek yang sama akan memberikan hasil data yang sama. Untuk menentukan reliabilitas instrument tes digunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya soal

$\sum \sigma_i$ = Jumlah skor tiap-tiap item soal

σ_{total} = Varians total

Penentuan kategori dari reliabilitas instrumen yang mengacu pada besarnya nilai reliabilitas dengan interpretasi indeks korelasi sebagai berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

| Koefisien Kolerasi r | Kriteria Reliabilitas |
|----------------------|-----------------------|
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,40 – 0,599 | Sedang |

| Koefisien Kolerasi r | Kriteria Reliabilitas |
|----------------------|-----------------------|
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,80 – 0,1000 | Sangat Kuat |

Sumber: Sugiyono (2015: 184)

Instrumen tes yang telah dianalisis uji validitasnya selanjutnya dilakukan pengujian reliabilitas instrumen tes. Adapun data hasil analisis uji reliabilitas instrumen tes yang telah diuji cobakan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Tes

| No. Butir Soal | Varian Butir |
|----------------------------|---------------|
| 1 | 0,314 |
| 2 | 0,257 |
| 3 | 0,306 |
| 4 | 1,378 |
| 5 | 0,194 |
| 6 | 0,926 |
| 7 | 1,072 |
| 8 | 1,125 |
| Jumlah Varian Butir | 5,572 |
| Varian Total | 10,031 |

Sumber: hasil penelitian

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{8}{8-1} \right) \left(1 - \frac{5,572}{10,031} \right)$$

$$r_{11} = (1,143) (0,444)$$

$$r_{11} = 0,507 \text{ (sedang)}$$

Berdasarkan Tabel 8, dapat diketahui bahwa diperoleh r_{11} yaitu sebesar 0,507 yang artinya instrumen tes tersebut dinyatakan

reliabel dengan kategori sedang, sehingga instrumen tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

3. Uji Daya Beda Soal

Uji daya beda soal digunakan untuk melihat butir tiap soal apakah memiliki daya beda yang jelek, kurang, cukup atau sangat baik. Rumus uji daya beda soal yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

$$DB = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DB = Indeks daya pembeda

JA = Banyaknya peserta didik kelompok atas

JB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Tabel 9. Kategori Daya Beda Soal

| Nilai Daya Beda | Kategori Daya Beda |
|-----------------|--------------------|
| 0,00 – 0,19 | Jelek |
| 0,20 – 0,39 | Cukup |
| 0,40 – 0,69 | Baik |
| 0,70 – 1,00 | Sangat Baik |
| Negatif | Tidak Baik |

Sumber: Arikunto (2010)

Adapun data hasil analisis uji daya beda soal pada instrumen tes yang telah diujicobakan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Daya Beda Soal

| No. Butir Soal | Nilai Daya Beda | Kategori |
|----------------|-----------------|----------|
| 1 | 0,437 | Baik |
| 2 | 0,437 | Baik |
| 3 | 0,5 | Baik |
| 4 | 0,937 | Baik |
| 5 | 0,375 | Cukup |
| 6 | 0,437 | Baik |
| 7 | 0,937 | Baik |
| 8 | 1 | Baik |

Sumber: hasil penelitian

Tabel 10 menyatakan bahwa terdapat beberapa kategori daya beda soal berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen tes yang telah dilaksanakan, yaitu 7 soal berkategori baik dan 1 soal berkategori cukup.

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk melihat klasifikasi tingkat kesulitan tiap butir soal, yaitu dari tingkatan mudah sampai ke tingkatan sukar. Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2010:210), yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran soal

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka semakin sukar soal tersebut. Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut.

Kategori tingkat kesukaran soal dapat diklasifikasikan menjadi beberapa, yaitu:

Tabel 11. Kategori Tingkat Kesukaran Soal

| NTingkat Kesukaran (P) | Kategori Tingkat Kesukaran |
|------------------------|----------------------------|
| 0,00 – 0,30 | Sukar |
| 0,31 – 0,70 | Sedang |
| 0,71 – 1,00 | Mudah |

Sumber: Arikunto (2010)

Berikut data hasil analisis uji tingkat kesukaran soal pada instrumen tes yang telah diuji cobakan.

Tabel 12. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal

| No. Butir Soal | Nilai Tingkat Kesukaran | Kategori |
|----------------|-------------------------|----------|
| 1 | 0,8516 | Mudah |
| 2 | 0,8828 | Mudah |
| 3 | 0,7188 | Mudah |
| 4 | 0,7266 | Mudah |
| 5 | 0,8125 | Mudah |
| 6 | 0,7266 | Mudah |
| 7 | 0,8359 | Mudah |
| 8 | 0,7031 | Mudah |

Tabel 12 menyatakan bahwa terdapat beberapa kategori tingkat kesukaran soal berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen tes yang telah dilaksanakan, yaitu 8 soal berkategori mudah.

IX. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif

Menghitung nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

ΣX_i = Total nilai peserta didik yang diperoleh

ΣX_N = Jumlah peserta didik

(Sumber: Kunandar, 2013: 126)

b. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pre test*, *post test*, dan peningkatan pengetahuan peserta didik setelah berakhir kegiatan pembelajaran. Hasil *pretest* dan *post test* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk mengetahui peningkatan hasil pengetahuan, digunakan rumus *N-gain* sebagai berikut.

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{mak} - S_{pre}}$$

Keterangan:

Spost = skor *posttest*

Spre = skor *pretest*

Smak = skor maksimum

(Sumber: Arikunto, 2014: 184)

Tabel 13. Klasifikasi Nilai *N-Gain*

| Rentang Nilai | Tingkat Reliabilitas |
|---------------------|----------------------|
| $g > 0,70$ | Tinggi |
| $0,30 > (g) < 0,70$ | Sedang |
| $g < 0,30$ | Rendah |

(Sumber: Arikunto, 2014: 184)

c. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran *creative problem solving* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1-

4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

Tabel 14. Interpretasi aktivitas pembelajaran

| Persentase Aktivitas | Kategori |
|-----------------------|---------------------|
| $0\% \leq P < 20\%$ | Sangat Kurang Aktif |
| $20\% \leq P < 40\%$ | Kurang Aktif |
| $40\% \leq P < 60\%$ | Cukup Aktif |
| $60\% \leq P < 80\%$ | Aktif |
| $80\% \leq P < 100\%$ | Sangat Aktif |

(Sumber: Arikunto, 2013: 52)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan rumus Chi kuadrat sebagai berikut.

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

Keterangan:

χ^2 = Nilai chi kuadrat hitung

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Sugiyono, 2016: 196)

Tahap selanjutnya, membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = k-1, maka dibuat pada tabel Chi kuadrat dengan kaidah keputusan:

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data dinyatakan normal, sedangkan jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, perhitungan homogenitas menggunakan rumus uji-F pada taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05. Dengan rumus sebagai berikut.

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

Sumber: Arikunto (2014: 228)

Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, berarti data bersifat homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, berarti data bersifat tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linear adalah untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen. Jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana. Analisis regresi linear sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan antara satu variabel independen dengan variabel dependen. Menurut Sugiyono (2016: 188) rumus persamaan untuk regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = \alpha + Bx$$

Keterangan:

Y = Nilai yang diprediksikan

α = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Sumber : Sugiyono (2016: 188)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *creative problem solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Metro Pusat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan model *creative problem solving* berupa *pre test* dan pada saat sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *creative problem solving* berupa *post test*. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana yang diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *creative problem solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik V di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

B. Saran

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif untuk mengatasi rasa kurang percaya diri, rasa jenuh dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru sehingga memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pendidik

Pendidik sebaiknya menetapkan masalah yang menarik bagi peserta didik, agar peserta didik dapat berperan aktif dan

merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Pendidik juga dapat memberikan inovasi dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas kepada pendidik, agar dapat mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan model *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

4. Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan untuk mengembangkan karya ilmiah, serta sebagai bahan masukan yang akan melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan pengaruh model *creative problem solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Sekolah Dasar (SD).

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, Arrofa. (2020). Pengaruh Penerapan Metode *Mind Mapping* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 581-586.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766>
- Afifa, R. N. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Jamur*. Jakarta: UIN SYARIF HIDAYATULLAH.
- Aflahah, I. M. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Amin, & Sumendap, L. Y. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Anggraini, M. N. E., dkk. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Self Regulated Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 122-127.
<https://doi.org/10.30653/003.202281.216>
- Apino, E., & Retnawati, H. (2017). *Perangkat Pembelajaran Matematika SMA Semester Genap Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berorientasi Pada Higher Order Thinking Skill Siswa*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Ariani, Y., Helsa, Y., & Ahmad, S. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asri, Y., dkk. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Sukabumi: CV Haura Utama.
- Auliya, A. S., & Siswono, T. Y. (2021). Pengaruh Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Aplikasi Maple Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains Vol 5 No. 1*, 11-18.
<https://doi.org/10.26740/jppms.v5n1.p10-18>
- Bilhuda, dkk. (2017). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 439-450.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n2.p439-450>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dong, Y., Zhu, S., & Li, W. (2021). Promoting sustainable creativity: An empirical study on the application of mind mapping tools in graphic design education. *Sustainability (Switzerland)*, 13(10).
<https://doi.org/10.3390/su13105373>
- Faturohman, Ikhsan., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui *Creative Problem Solving*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 65-82.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.596>
- Hasanah, Maulida., & Haerudin. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Statistika. *Jurnal MAJU*, 8(1), 233-243.

- Isrok'atun, Hanifah, N., & Sujana, A. (2018). *Melatih Kemampuan Problem Posing melalui Situation Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar*. Sumedang, Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Isrok'atun, Nurhasanah, A., & Syahid, A. A. (2020). *Creative Problem Solving dan Disposisi Matematis dalam Situation Based Learning*. Sumedang, Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Jusmawati, Satriawati, R. I., Rahman, A., & Arsyad, N. (2021). *Buku Ajar : MATEMATIKA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuta Media.
- Jusmawati, Satriawati, R. I., Rahman, A., & Arsyad, N. (2021). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Jusuf, R. (2019). Strengthening Teacher Competency Through ICARE Approach to Improve Literacy Assessment of Science Creative Thinking. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18: 78-83.
<https://doi.org/10.26803/ijlter.18.7.5>
- Karyuniati, E. (2019). Pengaruh Pendekatan Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Dan Kemandirian Belajar Siswa SMP. *Journal On Education, Vol 1 No. 3*, 355-365.
- Keles, T. (2022). A Comparison of Creative Problem Solving Features of Gifted and Non-Gifted High School Students. *Pegem Journal of Education and Instruction Vol. 12 No. 2*, 18-31.
<https://doi.org/10.47750/pegegog.12.02.03>
- Kurniawan, A., Rahmawati, D., Nurmina, Marhento, G., Suryani, N. Y., Jalal, N. M., & Daniarti, Y. (2022). *Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Cirebon: Wijaya Bestari Samasta.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Masita, F. N. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Makassar: PT Nas Media Indonesia.
- Maulana. (2017). *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- McCarthy, J. (2018). Do Creative Thinking and Creative Problem-Solving Have a Place in Counseling Curricula? *Journal of Creativity in Mental Health*, 13(3), 306-317.
<https://doi.org/10.1080/15401383.2018.1433092>
- Mróz, A., & Ocetkiewicz, I. (2021). Creativity for sustainability: How do polish teachers develop students creativity competence? . *Sustainability (Switzerland)* 13(2), 1-22.
<https://doi.org/10.3390/su13020571>
- Muncarno. (2017). *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nur, I. T. (2018). *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving*. Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak.
- Nurhamidah, Ulfa & Julianto. (2018). Pengaruh Model *Creative Problem Solving* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran IPA Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD UNESA* 6(6), 1009-1019.
<https://doi.org/10.26740/jp.v6n6.p1009-1019>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- OECD. (2019). PISA 2018 Result: What Students Know and Can Do. (*Online*). (https://www.oecd.org/pisa/Combined_Executive_Summaries_PISA_2018.pdf). Diakses pada 27 Desember 2022)

Panuntun, S. A. A., dkk. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Self Regulated Learning dengan Pendekatan *Open Ended* Pada Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(1), 11-22.

<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i1.847>

Parwati, N. N. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Pramestika, R.A., dkk. (2020). Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan* 5(3), 361-366.

<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13263>

Priyambodo, Mugi., dkk. (2021). Correlation between Self Confidence and Adversity Quotient with Creative Thinking Skills of Grade VIII Students On Subject Motion and Force. *Jurnal Phenomenon*, 11(2), 65-82.

<https://doi.org/10.21580/phen.2021.11.2.9544>

Putri, C. S. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Fisika Pada Siswa Sma*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Rahmzatullaili, d. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswa melalui Penerapan Model Project Based Learning. *Jurnal Tadris Matematika*, 166-183.

<https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i2.104>

Reeve, E. M. (2016). 21st Century Skills Needed by Students in Technical and Vocational Education and Training (TVET). *Asian International Journal of Social Science*, 65-82.

<https://doi.org/10.29139/aijss.20160404>

Rubenstein, L. D., Callan, G. L., Neumeister, K. S., Ridgley, L. M., & Finch, M. H. (2020). How problem identification strategies influence creativity outcomes. *Contemporary Educational Psychology*, 60 (January), 101-840.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101840>

Rulyansah, A., Asmarani, R., & Mariati, P. (2022). Peningkatan Creative Thinking melalui Creative Problem-Solving Berorientasi Multiple Intelligence: Kajian pada Bidang Matematika Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Volume 6 Nomor 1*, 109-115.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1925>

Ruqoyyah, S. (2019). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Cirebon: CV Edutrimedia Indonesia.

Sener, N., & Erol, t. (2017). Improving of Students' Creative Thinking Through Purdue Model in Science Education. *Journal of Baltic Science Education*, 16: 350-365.
<https://doi.org/10.33225/jbse/17.16.350>

Siswono, T. Y. (2005). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1-15.

Siswono, Tatag Yuli Eko., dkk. (2022). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Matematika Upaya Meningkatkan Kemamuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Dee Publish.

Sudarmanto, Eko., dkk. (2022). *Manajemen Kreativitas dan Inovasi*. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syarif, D. F., Fatchurahman, M., & Karyanti. (2019). *TEKNIK CREATIVE PROBLEM SOLVING*. Yogyakarta: K-Media.
- Tadris, Mahasiswa. (2020). *Catatan Dasar Pembelajaran Matematika*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.