

**PEGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS V SD**

Yusfirda Rahmah Rezkiana¹, Galuh Kartika Dewi², Lita Erdiana³
STKIP PGRI Sidoarjo¹²³
yusfirdarahmah@gmail.com¹, galuhkartika86@gmail.com²,
litaerdianastkip.sda@gmail.com³
081999350024

ABSTRACT

This study intends to determine the impact of Creative Problem Solving (CPS) on student's creative thinking as well as the reactions of students to the use of Creative Problem Solving technique. This lack of student participation in the teaching and learning processes is what motivated the researcher to conduct this study. The only teaching strategy that can improve student's ability for creative though is Creative Problem Solving. One group pre-test and post-test models were employed in the quantitative model for this study. This study was carried out for fifth grades students at SDN Lemahputro 1 Sidoarjo. With fifteen 15 students served as the sample for this research. The results of the student questionnaires and a paired sample T-test with a sig. 0,05 were employed in this study. The outcome of the hypothesis measurement is 0,00 because $0,00 < 0,05$, meaning that H_1 was rejected since it could be inferred that the creative problem solving approach had an impact on student's creative thinking. As 85% of the students responded to the questionnaires, it is reasonable to assume that they were quite comfortable with the creative problem solving method.

Keywords: teaching method, Creative Problem Solving, creative thinking skill

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Serta untuk mengetahui respon siswa menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* pada keterampilan berpikir kreatif siswa. Dalam pembelajaran di dalam kelas meskipun siswa sudah berkelompok, siswa kurang berperan aktif dalam proses belajar dan kurangnya memberikan penekanan keterampilan berpikir secara kreatif kepada siswa, Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa dapat menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu, model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan desain *one-grup pre-test* dan *post-test*. Penelitian dilakukan di kelas 5 SDN Lemahputro 1 Sidoarjo yang terdiri dari 15 sampel. Teknik analisis data menggunakan uji-t dengan sig 0,05 dan hasil angket respon siswa. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai sig 0.000. Karena nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_1 ditolak, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas 5 sekolah dasar. Hasil dari angket respon siswa diperoleh nilai rata-rata 85,8%, dapat disimpulkan

terdapat respon baik dari siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *creative problem solving*, keterampilan berpikir kreatif

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana pengembangan potensi diri untuk dapat menghadapi serta mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan di sekolah dasar sangat berpengaruh besar dalam proses perkembangan anak melalui kegiatan pembelajaran (Indriyani & Desyandri, 2022:670). Pendidikan berperan sebagai salah satu faktor penting dalam kemajuan kebudayaan suatu negara (Hariani dkk., 2022:1090). Pendidikan sangat penting bagi setiap individu dalam upaya perbaikan dan meningkatkan sumber daya manusia menjadi individu yang lebih hebat, terampil, dan berpendidikan (Risma dkk., 2022:597). Sesuai dengan peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional Indonesia menyatakan pembelajaran harus dilaksanakan secara menyenangkan, interaktif, memotivasi siswa terlibat aktif (Dewi, 2017:9). Menurut (Nurhamidah, 2018:1011) kegiatan pembelajaran di ruang kelas tidak hanya memberikan informasi

pada kajian ilmu tertentu, namun siswa dilatih memikirkan segala sesuatu secara menyeluruh, dapat berperan aktif dalam proses belajarnya, serta menemukan sendiri pengetahuan yang mereka cari dengan bimbingan guru dalam proses belajarnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar siswa nantinya diberikan suatu ilmu pengetahuan serta pengalaman melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna. Pada kegiatan belajar dimulai dari memberikan pengalaman mengenai kejadian yang nyata dan terjadi di masa sekarang serta masih terikat pada hal-hal yang mereka hadapi saja, dari hal ini pendidik harus mampu untuk membantu siswa mengembangkan aktivitas berpikirnya dari yang biasa menjadi aktivitas berpikir secara aktif kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif dapat memberikan penjelasan sederhana yang mampu memperkaya cara berpikir yang beragam. Dengan kata lain, keterampilan berpikir kreatif memberi

jawaban lebih luas dan ide-ide terbentuk dalam berbagai macam cara (Susanto, 2019:123). Keterampilan berpikir kreatif memiliki dampak yang sangat positif bagi kelanjutan pendidikan siswa. Keterampilan berpikir secara kreatif nantinya membekali siswa untuk menemukan solusi dari sebuah permasalahan yang mereka hadapi. Sehingga nantinya siswa mendapat cara-cara dalam menyelesaikan masalah melalui pemikiran kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan bagian dari konsep pembelajaran yang harus ditingkatkan dan dilatih terus menerus pada siswa. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa bertujuan agar siswa lebih memahami dan memaknai konsep pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima hal yang disampaikan oleh guru, tetapi mereka berusaha mencari kebenaran atas informasi yang diterima. Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan individu untuk mencari cara, strategi, ide atau gagasan baru bagaimana memperoleh penyelesaian terhadap suatu permasalahan yang dihadapi.

Siswa harus memiliki keterampilan berpikir kritis, logis, kreatif, sistematis, komunikasi, serta kemampuan dalam bekerja sama secara efektif. Keterampilan berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide secara luas dan beragam. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana dalam kegiatan tersebut mampu memberikan peluang untuk siswa agar aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga nantinya siswa mampu melatih keterampilan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Lemahputro I, dalam pembelajaran di dalam kelas meskipun siswa sudah berkelompok, siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran dan guru kurang memberikan penekanan keterampilan berpikir kreatif kepada siswa. Saat peneliti melakukan observasi didapatkan kemampuan siswa yang masih rendah dalam pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah terhadap keterampilan berpikir kreatif.

Hal ini diketahui pada saat siswa diberi soal uraian tentang menemukan solusi dari suatu permasalahan, ternyata hanya beberapa siswa saja yang mampu dengan baik untuk berpikir kreatif dalam menemukan solusi dari permasalahan yang telah diberikan tersebut. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah.

Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa dapat menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu, model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Majid, 2013:213). Model pembelajaran CPS memusatkan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan kekuatan keterampilan (Yuliati & Lestari, 2019:34). Model pembelajaran CPS merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan

pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan serta pengaturan solusi secara kreatif.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat membuat siswa berpikir kreatif agar siswa dengan sendirinya akan secara terampil memperluas proses berpikirnya, siswa akan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan nantinya akan mendapatkan pengalaman dalam berpikir untuk mengembangkan kemampuannya dalam menghasilkan banyak ide, cara, strategi yang berguna dalam menyelesaikan masalah. Model CPS memiliki beberapa langkah-langkah diantaranya (Majid, 2013:213) Siswa menemukan fakta, menuliskan tujuan yang hendak dicapai, mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut, menguji kebenaran jawaban, menyimpulkan dan menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan tersebut.

Guru dalam menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif dan juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Dalam penerapan model pembelajaran ini, peran pendidik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisator belajar, baik secara individu maupun kelompok. Adapun manfaat model *Creative Problem Solving (CPS)* yaitu Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, anggapan yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir akan lahir bila pengetahuan makin bertambah, memberikan rangsangan berpikir kreatif pada siswa dalam memecahkan masalah, adanya keberanian siswa untuk mengembangkan ide berpikirnya dalam pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan analisis data

yang berbentuk numerik atau angka (Hendryadi, 2015). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *rancangan one-grup pre-test posttest-only design*. Penelitian ini meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Peneliti menggunakan penelitian eksperimen karena peneliti akan menguji pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap hasil penelitian (Sugiyono, 2018:111). Rancangan *one-grup pre-test posttest-only design* ini digambarkan sebagai berikut:

<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>
-----------	----------	-----------

Tabel 1. one grup pre-test and post-test design

Terdapat tes awal untuk melihat keadaan sebelum diberikan perlakuan, setelah itu diberikan perlakuan, langkah terakhir diberi tes akhir untuk mengetahui keadaan setelah diberi perlakuan. Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Lemahputro I Sidoarjo. Populasi penelitian ini adalah 20 siswa kelas V-A

No	Kelas	L	P	Jumlah
1.	V-A	13	7	20
Jumlah keseluruhan				20

Tabel 2. Jumlah populasi siswa

Dari populasi tersebut diambil sampel 15 siswa, terdiri dari 8 laki-laki dan 6 perempuan. Peneliti mengambil sampel 15 siswa menggunakan teknik *quota sampling* yang dimana peneliti mengambil berdasarkan tinggi rendahnya kemampuan berpikir siswa.

No	Kelas	L	P	Jumlah
1.	V-A	8	6	15
Jumlah keseluruhan				15

Tabel 3. Jumlah sampel siswa

Variabel dari penelitian ini adalah variabel bebas yakni model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Variabel terikatnya yaitu keterampilan berpikir kreatif siswa.

Instrumen penelitian ini adalah validasi ahli materi, lembar angket respon penilaian ini menggunakan skala *likert*. Lembar tes berbentuk tes *pre-test and post-test* dengan jumlah 5 butir soal. Analisis data penelitian ini yakni validasi ahli materi yaitu materi yang dikatakan valid atau layak digunakan sebagai materi pembelajaran apabila rata-rata total validasi yang diperoleh lebih dari 61%. Uji validitas soal peneliti menggunakan korelasi *product moment* menggunakan perhitungan SPSS 24.00 (Supardi, 2017:146). Uji reliabilitas untuk mengetahui

reliabilitas tes atau butir soal, peneliti menggunakan metode *Alpha Cronbach* menggunakan perhitungan SPSS 24.00 (Supardi, 2017:146), uji normalitas ini dilakukan terhadap skor *pre-test* dan *post-test* proses perhitungan dengan menggunakan SPSS 24.00 dengan rumus *kolmogrov smirnov*, peneliti juga menggunakan uji regresi linear sederhana digunakan untuk menguji signifikan atau tidaknya hubungan dua variabel melalui koefisien regresinya (Hasan dan Misbahudin, 2014). $\hat{Y} = a + bX$

Keterangan :

\hat{Y} = variabel terikat (variabel yang diduga)

X = variabel bebas

a = intersep

b = koefisien regresi (slope)

Untuk melihat bentuk korelasi antar variabel dengan persamaan regresi tersebut maka nilai a dan b harus ditentukan terlebih dahulu. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk menguji signifikan atau tidaknya hubungan dua variabel melalui koefisien regresinya. Untuk regresi linear sederhana. Uji statistiknya menggunakan uji-t. Untuk menguji masing-masing variabel secara parsial dapat menggunakan

dengan uji-t. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji t dengan SPSS Statistik 24.0.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari analisis data, banyak sampel 15 siswa kelas V-A SD Lemahputro 1. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, lembar soal dan angket respon siswa. Lembar validasi ahli materi berbentuk lembar penilaian skala *likert* yang dinilai oleh validator dari guru kelas V SDN Lemahputro 1 Sidoarjo. Lembar soal tes berupa 5 butir soal essay atau uraian. Sedangkan lembar angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah mengerjakan soal tes.

Hasil validitas materi berbentuk lembar penilaian skala *likert* yang dinilai oleh validator dari guru kelas V SDN Lemahputro 1 Sidoarjo mendapat nilai rata-rata 90%, termasuk dalam kriteria penilaian valid dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian. Berikut hasil perhitungan validasi ahli materi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$= \frac{45}{50} \times 100 \%$$

$$= 90\%$$

Hasil uji validitas korelasi dengan 5 butir soal yang dinilai oleh validator guru SDN Lemahputro 1 dan perhitungannya dibantu menggunakan SPSS 24.00. berikut output uji validitas soal:

Jumlah Soal	Pearson Correlation	Kesimpulan
Soal 1	0.568	Soal Valid
Soal 2	0.564	Soal Valid
Soal 3	0.708	Soal Valid
Soal 4	0.686	Soal Valid
Soal 5	0.680	Soal Valid

Tabel 4. Output Uji Validitas Soal

Hasil nilai dapat dilihat pada r -hitung > r -tabel sehingga soal dinyatakan valid. Dimana nilai r -tabelnya menggunakan $n = 15$ adalah 0,514. Sehingga data yang ada pada tabel nomor 1-5 dikatakan valid.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.668	5

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Gambar tersebut digunakan untuk mengetahui hasil nilai reliabilitas. Nilai reliabilitas yang dinyatakan reliable harus > 0,6. Sehingga nilai reliabilitas pada kolom *croanbach's alpha* adalah 0,668 > 0,6 dapat dinyatakan reliable.

Uji normalitas menggunakan *kolmogrov smirnov* digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menentukan hasil nilai pada uji normalitas dibantu menggunakan SPSS 24.00. Berikut hasil perhitungan uji normalitas:

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.37340882
Most Extreme Differences	Absolute	.107
	Positive	.089
	Negative	-.107
Test Statistic		.107
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 5. Uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov)

Gambar diatas digunakan untuk mengetahui hasil dari uji normalitas menggunakan *kolmogrov smirnov*. Hasil yang dinyatakan berdistribusi normal jika ($\text{sig} > 0.05$) dan jika dinyatakan tidak berdistribusi normal jika ($\text{sig} < 0.05$). Analisis data uji normalitas menggunakan *kolmogrov smirnov* menunjukkan hasil $0.200 > 0.05$ dapat disimpulkan data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal.

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Afw	45	65
2.	Alr	90	95
3.	Chr	55	80
4.	Dfd	70	95

5.	lws	65	85
6.	Mkf	65	75
7.	Lfd	60	85
8.	Mrc	40	50
9.	Mrp	70	75
10.	Mer	35	55
11.	Svq	75	90
12.	Mk	70	90
13.	Mw	70	85
14.	Rzl	75	85
15.	Rat	80	95
Rata-rata		64,33	80,33

Pada penelitian ini uji-t berguna untuk mengetahui nilai soal berbentuk *pre-test* dan *post-test* yaitu sebelum dilakukannya perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak. Analisis Regresi Linier Sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kontribusi antar variabel X terhadap variabel Y, maka diperoleh output sebagai berikut :

Model	R		Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	R	Square		
1	.892 ^a	.795	.779	6.614

a. Predictors: (Constant), X

Tabel 6. Uji Korelasi

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh nilai korelasi 0,892 dan nilai koefisien determinan sebesar 89,2%. Yang artinya variabel

X memberikan pengaruh positif terhadap variabel Y. Analisis regresi linier dalam penelitian ini menggunakan uji parsial (uji-t). Uji-t ini dilakukan untuk mengetahui adanya model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

Berikut tabel hasil dari uji-t menggunakan perhitungan SPSS 24.00:

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	26.879	7.721		3.481	.004
	X	.831	.117	.892	7.099	.000

a. Dependent Variable: Y

Tabel 7. Output uji-t

Berdasarkan gambar diatas, kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut: Jika probabilitas > 0,05, maka H₀ diterima, artinya tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Jika probabilitas < 0,05, maka H₁ ditolak, artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan gambar diatas memperoleh nilai yang signifikan,

diperoleh dari uji-t yakni (0.000<0.05). Sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Artinya hasil keputusan hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

Hasil dari angket respon siswa mendapatkan nilai 85,8%, termasuk kriteria efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mendapatkan respon baik dari siswa karena menjadikan siswa lebih mampu berpikir dengan kreatif. Angket respon berbentuk skala *guttman* yang diberikan dan diisi oleh siswa setelah diberikan soal post-test. Berikut perhitungan hasil angket respon:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{103}{120} \times 100 \% \\
 &= 85,8\%
 \end{aligned}$$

Pembahasan hasil penelitian, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

Dalam penelitian ini sampel yang diambil ada 15 responden. Pada penelitian tahap awal peneliti memberikan soal *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa, kemudian peneliti mulai menjelaskan materi ajar sesuai judul penelitian. Dari hasil pretest terdapat 73,3% siswa yang nilainya di bawah KKM, hanya 26,6% siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Pada tahap selanjutnya peneliti memberikan soal *post-test* sesuai dengan materi ajar yang disampaikan. Hasil dari nilai *post-test* inilah dijadikan dasar untuk mengetahui kemampuan belajar siswa setelah adanya perlakuan. Dari 15 siswa tersebut terdapat 20% siswa yang nilainya masih di bawah KKM dan terdapat 80% siswa yang di atas KKM. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dan variabel terikatnya adalah keterampilan berpikir kreatif siswa. Berkaitan dengan metode tes, dalam hal ini peneliti memberikan tes berupa 5 butir soal uraian yang telah di validasi oleh guru kelas SDN

Lemahputro 1 mendapat nilai rata-rata 90%, termasuk dalam kriteria penilaian valid dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian.

Hasil dari angket respon mendapatkan nilai 85,8% termasuk kriteria efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mendapatkan respon baik dari siswa. Hasil keputusan hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji-t memperoleh nilai yang signifikan, yaitu ($0.000 < 0.05$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya hasil keputusan hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative*

Problem Solving terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

Hasil dari angket respon mendapatkan nilai 85,8%, termasuk kriteria efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mendapatkan respon baik dari siswa karena menjadikan siswa lebih mampu berpikir dengan kreatif.

Berdasarkan data di atas, menjelaskan bahwa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat membuat siswa berpikir kreatif agar siswa dengan sendirinya akan secara terampil memperluas proses berpikirnya, siswa akan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan nantinya akan mendapatkan pengalaman dalam berpikir untuk mengembangkan kemampuannya dalam menghasilkan banyak ide, cara, strategi yang berguna dalam menyelesaikan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, G. K. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 8–18. <https://repository.stkipgri-sidoarjo.ac.id/id/eprint99>
- Hariani, N. D., Wibowo, S., & Nurhayati, E. (2022). Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (MISITAYA) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07, 1089–1103. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6224>
- Hendryadi, suryani. (2015). *Metode riset Kuantitatif Toeri Dua Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Isian*. Prenada Media Group.
- Indriyani, N., & Desyandri. (2022). konsep pendidikan merdeka belajar dalam pandangan filsafat humanisme. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6738>
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Misbahudin dan Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Nurhamidah, U. (2018). Pengaruh Model Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Keterampilan

Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru ...*, 6, 1009–1019.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/23923%0Ahttps://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/viewFile/23923/21864>

Risma, F. A., Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2022). Pengembangan Buku Cergamatik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 596–604.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i1.2753>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.

Supardi. (2017). *Statistika Penelitian Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.

Susanto. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran di SD*. Prenadamedia Group.

Yuliati, Y., & Lestari, I. (2019). Penerapan Model Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 32–39.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1200>