



KREATIVITAS PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*

¹ *Ayu Reza Ningrum*, ² *Nur Asiah*, ³ *Dhea Nanda Ivanna*

^{1,2,3} *Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan
Lampung*

E-mail: ayurezaningrum@radenintan.ac.id¹, asiah.nur1971@gmail.com²,
dheanandaivn@gmail.com³

*Correspondance author: ayurezaningrum@radenintan.ac.id

Abstrak

Berdasarkan data angket pra penelitian tentang kreativitas peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan diketahui bahwa kreativitas peserta didik tergolong rendah. Hal itu dapat dilihat dari lima indikator yang mencapai angka 60%. Kreativitas peserta didik berdasarkan data tersebut tergolong rendah dan didukung oleh hasil wawancara pendidik Ilmu Pengetahuan Alam yang mengajar di kelas tersebut menyatakan bahwa peserta didik belum cukup aktif mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, hanya beberapa saja peserta didik yang aktif dan masih banyak peserta didik yang pasif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, diperoleh hasil bahwa kreativitas peserta didik masih kurang dan perlu ditingkatkan lagi agar peserta didik dapat lebih antusias mengikuti pembelajaran. Faktor kurangnya kreativitas peserta didik karena pendidik masih jarang menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan peserta didik sebuah kesempatan yang luas untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dianggap dapat berpengaruh yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran ini dilakukan dengan pemusatan pada proses pembelajaran serta keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu permasalahan maka peserta didik dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah tersebut untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kreativitas peserta didik kelas IV di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif bentuk pre eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan yang berjumlah 70 peserta didik. Dengan teknik pengambilan sampel yaitu *Random Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan.



Dilihat dari nilai rata-rata kreativitas peserta didik sebelum diberi *Creative Problem Solving* adalah 53,44, dan nilai rata-rata setelah menggunakan model pembelajaran adalah 69,61. Dengan demikian, ada kenaikan sebesar 16,17 sehingga ada perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, sedangkan Uji hipotesis data menggunakan teknik *paired sampel t test* diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan nilai t_{hitung} (-7,679) t_{tabel} (2,032) hal ini memberikan informasi bahwa H_a dari kedua uji hipotesis tersebut diterima yang artinya model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas peserta didik pada kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kreativitas peserta didik.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, Kreativitas, Peserta Didik

Abstract

Based on the pre-research questionnaire data on the creativity of class IV students of MI Nurul Islam 2 Karang Sari, South Lampung, it is known that the creativity of students is relatively low. This can be seen from 5 indicators that reach 60%. The creativity of students based on these data is relatively low, and is supported by the results of interviews with Natural Science educators who teach in the class stating that students are not yet active enough in participating in Natural Science learning, only a few students are active and there are still many students who are passive in learning activities. Based on these data, the results show that student creativity is still lacking and needs to be improved so that students can be more enthusiastic in participating in learning. The factor of the lack of student creativity is because educators still rarely use creative and interesting learning models. To overcome the above problem, a learning model is needed that can provide students with a broad opportunity to be actively involved in a learning process. Therefore, the learning model that is considered to be influential is the Creative Problem Solving learning model. This learning model is carried out by focusing on the learning process and problem-solving skills, which is followed by strengthening skills. When faced with a problem, students can use problem-solving skills to choose and develop their responses. The purpose of this study was to determine how the Creative Problem Solving learning model affects the creativity of fourth-grade students at MI Nurul Islam 2 Karang Sari, South Lampung. This study is a quantitative study in the form of a pre-experiment using the One Group Pretest Posttest Design research design. The population in this study were 70 fourth-grade students at MI Nurul Islam 2 Karang Sari, South Lampung. The sampling technique used was Random Sampling. The data collection technique used questionnaires and documentation instruments. This research was conducted in the even semester of the 2023/2024 academic year at MI Nurul Islam 2 Karang Sari, South Lampung. Judging from the average value of student creativity before being given Creative Problem Solving was 53.44, and the average value was 69.61 after being given. This means that there is an increase of 16.17 so that there is a difference before and after the application of the Creative Problem Solving learning model. Meanwhile, the data hypothesis test using the paired sample t test technique obtained a sig value (2-tailed) of 0.000 smaller than 0.05 and the t count value (-7.679) t table (2.032) this provides information that



Ha from both hypothesis tests is accepted which means that the Creative Problem Solving learning model has an effect on increasing the creativity of students in class IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari South Lampung. So it can be concluded that there is an effect of the Creative Problem Solving learning model on student creativity.

Keywords: *Creative Problem Solving Learning Model, Creativity.*

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan sebuah proses untuk menghasilkan gagasan baru ataupun produk baru yang bersifat orisinal. Kreativitas adalah sebuah proses mental pada individu untuk menemukan sebuah gagasan atau produk baru yang melekat pada diri individu tersebut. Selain itu, kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru dan menggabungkannya dengan cara yang unik sehingga memiliki makna sosial. Dengan demikian, kreativitas adalah daya nalar manusia yang diungkapkan melalui pikiran dan diwujudkan dalam bentuk tindakan. Interaksi dengan dunia di sekitar kita membentuk kepribadian kita dan itulah sebabnya kita kreatif. Lingkungan dapat membantu atau mencegah kreativitas berkembang. Jika siswa memiliki kreativitas, itu dapat membantu mereka menjalani kehidupan mereka, berani menghadapi tantangan, dan menemukan cara lain untuk menyelesaikannya, sehingga mereka dapat mencapai penyesuaian diri yang kuat (Huswatul Hasanah, Nur Faizi & Asep Wijaya, 2023; Novriyanto, 2022; Yuliani Nuraini, Sofia Hartati, & Sihadi, 2020).

Kreativitas sangat berhubungan dengan cara berpikir *divergen*, yaitu proses berpikir yang dapat menghasilkan berbagai jawaban yang relevan. Selain itu, kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), dan originalitas dalam berpikir adalah tanda kreatif. Hal ini diuraikan sebagai berikut (1)Kelancaran dalam memberikan pendapat atau ide-ide, (2)Kelenturan dalam mengemukakan berbagai alternatif untuk memecahkan masalah, (3)Keaslian dalam kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli dari hasil pemikiran sendiri, (4)Elaborasi dalam kemampuan untuk memperluas ide dan aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau dilihat oleh orang lain, dan (5) Keuletan dalam memberikan ide-ide dan aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau dilihat oleh



orang lain. (Yuliani Nuraini, Sofia Hartati, & Sihadi, 2020; Ollyvia Febry, Dyan Evita Santi & Abdul Muhid, 2022; Irfan Rizkiana Raja Nugraha, Udin Supriadi & Iman Firmansyah, 2023; Lilis Setiawan, Naniek Sulistya Wardani & Trifosa Intan Permana, 2020).

Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri *non-aptitude* seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalita dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan memperinci. Selanjutnya, kreativitas juga berhubungan dengan proses berpikir yang dilakukan oleh seseorang, dalam hal ini kemampuan berpikir menyebar (*divergen thinking*) dan bukan berpikir yang menyempit (*convergent thinking*). Dalam kenyataannya orang yang intelegensinya tinggi (cerdas) belum tentu kreatif tetapi orang yang kreatif umumnya sudah pasti cerdas. Alasan kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, yaitu pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia, kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu, serta keempat, kreativitslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Ika Lestari & Linda Zakiah, 2020; Yuliani Nuraini, Sofia Hartati, & Sihadi, 2020; Rifa Anjiana, 2022).

Tabel 1 Data Hasil Pra Penelitian Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik

No.	Indikator Kreativitas	Presentase	Kategori
1.	Kelancaran	63,24%	Kurang Kreatif
2.	Kelenturan	60,98%	Kurang Kreatif

3.	Keaslian	61,18%	Kurang Kreatif
4.	Elaborasi	60,08%	Kurang Kreatif
5.	Keuletan dan Kesabaran	60,00%	Kurang Kreatif

Sumber: data hasil pra penelitian di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan.

Tabel 2 Tingkat Kreatif Peserta Didik

Nilai	Kategori
$r_i \geq 90$	Sangat Kreatif
$80 \leq r_i < 90$	Kreatif
$70 \leq r_i < 80$	Cukup Kreatif
$60 \leq r_i < 70$	Kurang Kreatif
$r_i < 60$	Tidak Kreatif

Sumber: Rifa Anjiana, pengaruh model *Creative Problem Solving* Terhadap efiksi diri dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi optik. 2022.

Berdasarkan data pada tabel 1 di atas tentang kreativitas peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan, diketahui bahwa kreativitas peserta didik tergolong rendah. Hal itu dapat dilihat dari 5 indikator yang mencapai angka 60%. Kreativitas peserta didik berdasarkan data tersebut tergolong rendah dan didukung oleh hasil wawancara pendidik Ilmu Pengetahuan Alam yang mengajar di kelas tersebut menyatakan peserta didik belum cukup aktif mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, hanya beberapa saja peserta didik yang aktif dan masih banyak peserta didik yang pasif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, diperoleh hasil kreativitas peserta didik masih kurang dan perlu ditingkatkan lagi agar peserta didik dapat lebih antusias mengikuti pembelajaran. Faktor kurangnya kreativitas peserta didik karena pendidik masih jarang menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan menarik. Kategori penilaian indikator kreativitas peserta didik tersebut merujuk pada acuan berikut terkait tentang penilaian tingkatan kemampuan kreativitas. Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui kualifikasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk setiap indikator.

Untuk mengatasi sebuah permasalahan diatas, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan peserta didik sebuah kesempatan yang luas untuk terlibat aktif dalam sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dianggap dapat berpengaruh yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran ini dilakukan dengan pemusatan

pada proses pembelajaran serta keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu permasalahan, maka peserta didik dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah tersebut untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya (Aris Shoimin, 2020; Rifa Anjiana, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mencoba memberikan alternatif dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menyajikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjadi lebih terkonsep sehingga peserta didik dapat lebih mengasah kreativitasnya dan memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan baik. Dengan demikian, kreativitas yang dimiliki peserta didik dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengangkat penelitian tersebut dengan judul “Kreativitas Peserta didik dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*”.

Menurut Isaksen, (Dina, 2019) model *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada proses pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah. Menurut model ini, kreativitas digunakan untuk menyelesaikan tugas.. Menurut ahli ini, pemecahan masalah kreatif dimaksudkan untuk menjadi variasi dari pemecahan masalah dengan melibatkan kreativitas dalam proses pemecahan masalah. Oleh karena itu, pemecahan masalah kreatif dapat dianggap sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir mereka dengan melibatkan mereka secara aktif dalam aktivitas pemecahan masalah. Model pembelajaran pemecahan masalah kreatif adalah model operasional yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir mereka, termasuk berpikir kreatif dan inovatif. Mereka juga dapat merencanakan tindakan yang efektif untuk menerapkan solusi dan menggunakan ide-ide baru untuk memecahkan masalah.

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada proses pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah penyelesaian suatu permasalahan berkaitan dengan pembelajaran



pemecahan masalah yang melalui teknik sistematis dan mengorganisasikan gagasan kreatif. Sintaknya adalah berupa fakta aktual sesuai dengan materi ajar yang melalui tanya jawab lisan, identifikasi permasalahannya dan fokus pilih, mengolah pikiran sehingga muncul gagasan orisinal untuk menentukan solusi, presentasi dan diskusi (Firsty Shafira Kirana, 2020; Panuntun, Asikin, Waluya, & Zaenuri., 2021; Rifa Anjiana, 2022).

Sama halnya dengan model-model pembelajaran berbasis masalah lainnya, *Creative Problem Solving* juga memiliki suatu sistem yang terorganisir. Penggunaan sistem melibatkan penerapan pemikiran produktif untuk menghadapi masalah dan kesempatan, menghasilkan banyak ide yang bervariasi dan tidak biasa, serta mengevaluasi, mengembangkan, dan menerapkan solusi yang berdaya guna. *Creative Problem Solving* merupakan suatu sistem yang mengandung struktur suatu komponen, tahapan, tingkatan, dan alat, serta mempertimbangkan keterlibatan seseorang, situasi, atau konteks, sifat *content* atau harapan pada hasil. Salah satu jenis pembelajaran berbasis masalah adalah pemecahan masalah kreatif. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kreativitas peserta didik dalam belajar adalah komponen penting yang ingin dikembangkan melalui model ini (Amin & Linda Yurika Susana Sumendap., 2022; Octavia, 2020).

Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam terdiri dari tiga dimensi proses, produk, dan sikap ilmiah, dalam suryanti dkk. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang berhubungan serta mempelajari peristiwa alam dan benda-benda yang sistematis. Tersusun secara teratur berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen sistematis (teratur), artinya pengetahuan itu tersusun dalam satu sistem, tidak berdiri sendiri, sehingga saling berkaitan menjadi satu kesatuan yang utuh. Fowler didalam Samatowa. Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut maka pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam proses belajarnya, termasuk juga mata pelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan otak peserta didik dalam proses belajar dalam kehidupan sehari-hari karena sejatinya pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam merupakan pembelajaran yang terkait dengan alam dan lingkungan sekitar peserta didik. Materi Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV yaitu, Tema 3 Gaya di sekitar kita Subtema 1 Pengaruh gaya terhadap benda (Okny Dian, Puty, & Khusnul., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang berhubungan dengan kreativitas peserta didik dan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diantaranya, pertama yang berjudul Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI MAN 2 Palembang (Mutma Inna Ilmi & Doni Samaya., 2020). Kedua, yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berpikir Krisis Siswa Menggunakan Model *Creative Problem Solving* di Sekolah Dasar (Besty Adela, 2022). Ketiga, yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa (K.S.K Wardani, 2020). Keempat, yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SD Negeri Tegal Munjul (Larasati Rahamdhaningtyas, 2023). Kelima, yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung (Feriyanasyah, 2021). Berdasarkan hasil penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu masing-masing membahas tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, disebut kuantitatif karena menekankan analisisnya pada data-data yang bersifat angka yang nantinya diolah dengan metode statistika untuk interpretasi datanya. Pada penelitian ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya terhadap kreativitas peserta didik. Jadi dalam metode eksperimen ini terdapat perlakuan yang mempengaruhi (*treatment*) dan yang dipengaruhi untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu

terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pre eksperimen dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Menurut Sugiyono, (2020) pengujian hipotesis deskriptif (satu sampel) pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian berdasarkan pada satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan nanti apakah hipotesis yang diuji dapat digeneralisasikan. Dalam penelitian ini variabelnya bersifat mandiri, oleh karena itu hipotesis penelitian tidak berbentuk perbandingan ataupun hubungan antar dua variabel atau lebih melainkan pengaruh.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan. Kelas IV terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB yaitu dengan jumlah peserta didik IVA 34 peserta didik dan IVB 36 peserta didik. Sampel pada penelitian ini adalah 34 peserta didik dari kelas IVA sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*, adapun cara yang digunakan dalam *random sampling* adalah dengan cara undian. Setelah pengambilan sampel dengan cara random sampling, maka didapati kelas yang terpilih menjadi kelas sampel adalah kelas IV A yang berjumlah 34 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dan dokumentasi. Instrumen soal angket sebelum digunakan diuji coba terlebih dahulu. Kemudian hasil uji coba diuji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui kelayakan soal. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas, uji normalitas dan uji banding uji t (*Paired Sample t-Test*) dimana uji ini merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda (Endang Widi Winarni, 2018; Raihan, 2022; Sugiyono, 2020; Putu Ade Andre Payadnya & Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, 2018).

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	53.4412	34	5.50587	.94425
	Posttest	69.6176	34	12.05798	2.06793

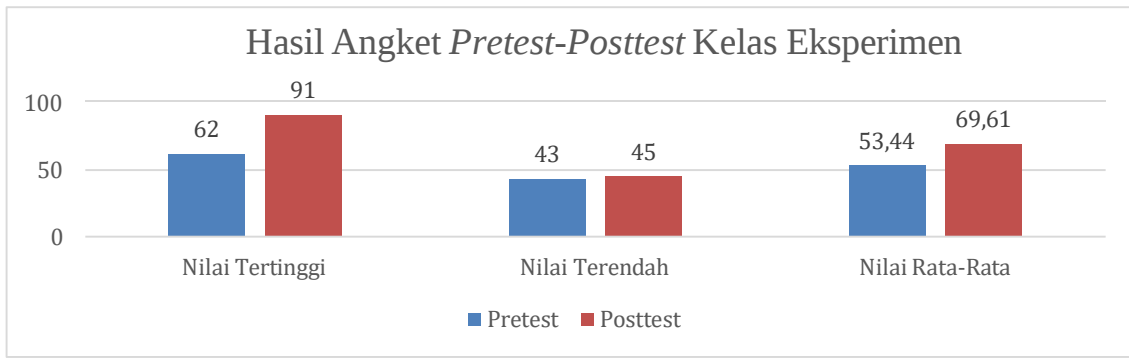
Gambar 1.
Hasil Paired Sample Statistic

Pada gambar 1 ini kita diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yakni nilai pretest sebelum dan posttest sesudah. Untuk nilai pretest diperoleh rata-rata kreativitas belajar atau mean sebesar 53,44 sedangkan untuk nilai posttest diperoleh nilai rata-rata kreativitas sebesar 69,61. Jumlah pertemuan yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 4 kali pertemuan dalam 2 minggu. Untuk nilai *Std Deviation* (standar deviasi) pada pretest sebesar 5,505 dan posttest sebesar 12,057. Terakhir adalah nilai *Std Error Mean* untuk pretest sebesar 0,944 dan untuk posttest sebesar 2,067.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol, kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Kemudian kelas diberi angket *pretest* dan *posttest*. Pemberian angket *pretest* bertujuan untuk mengambil nilai sebelum diberi perlakuan sedangkan pemberian angket *posttest* bertujuan untuk mengambil nilai sesudah diberi perlakuan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan.

Penelitian pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Setelah kegiatan pembelajaran kelas diberikan angket akhir (*posttest*). Pada tahap akhir dilakukan uji hipotesis. Berikut gambar dan tabel perbandingan hasil angket *pretest-posttest* kelas eksperimen.



Gambar 2.
Hasil Angket Pretest-Posttest Kelas Eksperimen

Tabel 3. Perbandingan Hasil Angket Pretest-Posttest Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas Eksperimen	
	Angket Awal (Pretest)	Angket Akhir (Posttest)
Jumlah Sampel	34	34
Nilai Tertinggi	62,00	91,00
Nilai Terendah	43,00	45,00
Nilai Rata-Rata	53,44	69,61

Ringkasan hasil statistik deskriptif untuk nilai *pretest* dan *posttest* pada tabel di atas, kreativitas belajar rata-rata, atau mean, adalah 53,44 untuk nilai *pretest*, dan 69,61 untuk nilai *posttest*. Terakhir adalah nilai *Std Error Mean* untuk *pretest* sebesar 0,944 dan untuk *posttest* sebesar 2,067. Karena rata-rata nilai hasil kreativitas belajar pada *pretest* $53,44 < 69,61$, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil kreativitas belajar antara *pretest* dengan hasil kreativitas belajar *posttest*.

Hasil uji hipotesis pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel. 4 Hasil Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-16.17647	12.28320	2.10655	-20.46228	-11.89066	-7.679	33	.000



Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif terhadap kreativitas peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian tahun 2020 oleh Mutma Inna Ilmi et al. "Pengaruh Model Penyelesaian Masalah Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI MAN 2 Palembang". Selain itu K.S.K. Wardani dkk dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa" tahun 2020. Selain itu Besty Adelia, dkk dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berpikir Krisis Siswa Menggunakan Model *Creative Problem Solving* di Sekolah Dasar" tahun 2022. Selain itu Ulfa Nurhamidah dkk dengan judul "Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pemecahan Masalah Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar" tahun 2018. Selain itu Larasati Rahmadhaningtyas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SD Negeri Tegal Munjul" tahun 2023.

Pada penelitian ini dengan judul pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kreativitas peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan, memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu dimana dalam penelitian ini terdapat *research gap* (kesenjangan), kebaruan dari tahun penelitian, variabel penelitian, metode yang digunakan dan tempat penelitian dari penelitian sebelumnya. Selain itu model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini dapat digunakan di semua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP sampai dengan SMA. Adapun persamaannya yaitu terkait model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving*.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, Linda Yurika Susana Sumendap. (2020). 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45.

Aris Shoimin. (2020). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Besty Adela. (2022). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model *Creative Problem Solving* Di Sekolah Dasar. Jurnal Program Studi PGMI, 9 (4), 149-158.
<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/download/1310>

Dina Fariza Triyani Syarif, Fatchurahman dan Karyanti. (2019). Teknik *Creative Problem Solving*. Yogyakarta: K-Media.

Evi Maulidayana. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Dengan Software Autograph Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Feriansyah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Firsty Shafira Kirana. (2020). Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep dan *Self Efficacy* Peserta Didik Kelas X SMA. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Huswatul Hasanah, Nur Faizi, Asep Wijaya. (2023). Perkembangan Kreativitas Peserta Didik Tinjauan Literatur Dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21. Jurnal Pendidikan, 12 (3), 143-154.
<https://1doi.org/10-24-144/jpmi.v4il.9294>.



Ika Lestari, Linda Zakiah. (2020). *Berpikir Kreatif Dalam Konteks Pembelajaran*. Jakarta: Erzatama Karya Abadi.

Irfan Rizkiana Raja Nugraha, Udin Supriadi, Iman Firmansyah. (2023). Efektifitas Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 17 (1), 39-47. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i1.8608>.

K.S.K Wardani. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 5 (1), 9-18. <https://ejournal.uki.ac.id/index/php/edumatsains/article/view/1652/1345>.

Larasati Rahamdhaningtyas. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SD Negeri Tegal Munjul. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6 (3), 3584-3591. <https://JIIP.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1718>.

Lilis Setiawan, Naniek Sulistya Wardani, Trifosa Intan Permana. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project-Based Learning*. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan*, 8 (2), 163-171. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>.

Mutma Inna Ilmi, Doni Samaya. (2020). Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI MAN 2 Palembang. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 1 (2), 49-57. <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengaruh-Model-Creative-Problem-Solving-%28CPS%29-Teks-Ilmi-Samaya/d50d973765356eaf905b8527ef341b533a4e4b>.

Novriyanto, T. S. (2020). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Pradina Pustaka.

Putu Ade Andre Payadnya, Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, I. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.

Octavia, Shilphy A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Oky Dian, Puty, Khusnul. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan.

Ollyvia Febry, Dyan Evita Santi, Abdul Muhid. (2022). Pendekatan Pembelajaran *Heutagogy* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 13 (2), 206-220



Panuntun Hsm, S. A. A., Asikin, Waluya, B., Zaenuri, Z. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari *Self Regulated Learning* dengan Pendekatan *Open-Ended* Pada Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 13 (1), 11- 22

Raihan. (2022). Metodologi Penelitian. Jakarta: Universitas Islam Jakarta.

Rifa Anjiana. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Efeksi Diri dan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Optik. Skripsi. Universitas Siliwangi Tasikmalaya.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sulamuddin. (2024). Kurikulum, Strategi dan Model Pembelajaran. Lampung: Wawancara.

Ulfa Nurhamidah, Julianto. (2018). Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. JPGSD, 6 (6), 1009-1019

Winarni, Endang Widi. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuliani Nuraini, Sofia Hartati, dan Sihadi. (2020). Memacu Kreativitas Melalui Bermain. Jakarta: Bumi Aksara.

