

The Influence of the Creative Problem-Solving Learning Model on the Creative Thinking Skills of Students of Natural and Social Science Subjects in Grade IV of SD Negeri 091264 Dolok Malela

Giana Putri^{1,3}, Aprido Bernando Simamora², Maria Barus³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia
Email: gianap027@gmail.com; aprido.simamora@uhn.ac.id; mariabarusmedan86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 091264 Dolok Malela. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Instrumen penelitian berupa tes uraian yang disusun berdasarkan empat indikator berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Data dianalisis menggunakan uji *N-Gain* dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada seluruh indikator setelah penerapan model CPS. Skor rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*, dengan rata-rata *N-Gain* berada pada kategori sedang. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa model CPS efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran IPAS yang mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, aktif, dan mandiri dalam memecahkan masalah. Model ini juga relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Keyword: Creative Problem Solving; Berpikir Kreatif; IPAS; Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Creative Problem Solving (CPS) learning model on students' creative thinking skills in the fourth grade science subject of SD Negeri 091264 Dolok Malela. This study used a quantitative approach with a pre-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The sample in this study were all 22 fourth grade students. The research instrument was a descriptive test compiled based on four indicators of creative thinking, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data were analyzed using the N-Gain test and paired sample t-test. The results showed that there was an increase in the average score of creative thinking skills on all indicators after the application of the CPS model. The average posttest score was higher than the pretest, with the average N-Gain being in the moderate category. The paired sample t-test showed a significance value of less than 0.05, which means there was a significant difference between the pretest and posttest results. These findings indicate that the CPS model is effective in improving students' creative thinking skills. Thus, the Creative Problem-Solving learning model can be used as an alternative science learning strategy that can encourage students to think more creatively, actively, and independently in solving problems. This model is also relevant for application in thematic learning contexts in elementary schools.

Keyword: Creative Problem Solving; Creative Thinking; Natural and Social Science; Elementary School

Corresponding Author:

Giana Putri,
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar,
Jl. Sangnawaluh No.4, Siopat Suhu, Kota Pematang Siantar, 21136, Indonesia
Email: gianap027@gmail.com



1. INTRODUCTION

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir siswa. Di era globalisasi saat ini, keterampilan berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan esensial yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif tidak hanya diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari, tetapi juga sebagai fondasi dalam menghadapi tantangan masa depan yang penuh ketidakpastian (Trilling & Fadel, 2009). Oleh karena itu, sistem pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang untuk mendukung pengembangan kreativitas siswa secara aktif dan kontekstual.

Salah satu mata pelajaran yang sangat potensial dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (*IPAS*). *IPAS* sebagai mata pelajaran integratif memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi lingkungan, memahami fenomena alam, serta menganalisis keterkaitan sosial di sekitarnya. Namun demikian, pembelajaran *IPAS* di berbagai sekolah dasar masih cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa pasif, kurang tertantang, dan tidak terbiasa menghadapi situasi problematik yang menuntut solusi kreatif (Sanjaya, 2016).

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa berpikir kritis dan kreatif. Salah satu model yang relevan adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model *CPS* merupakan pendekatan yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menghadapi dan memecahkan masalah dengan cara yang inovatif dan kreatif (Treffinger et al., 2006). Model ini menekankan pada pencarian berbagai alternatif solusi, eksplorasi ide, dan pemecahan masalah berdasarkan tahapan yang sistematis.

Model pembelajaran *CPS* terdiri atas empat tahapan utama, yaitu pemahaman masalah (*understanding the problem*), pengembangan ide (*generating ideas*), pemilihan solusi terbaik (*preparing for action*), dan pelaksanaan solusi (*planning your approach*). Keempat tahapan ini memberikan pengalaman belajar aktif kepada siswa dan mendorong mereka untuk berpikir divergen (Puccio et al., 2012). Dalam konteks pembelajaran *IPAS*, penerapan model ini dapat memfasilitasi siswa untuk menggali informasi, mengembangkan ide, serta membuat keputusan secara mandiri dan kreatif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *CPS* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Misalnya, penelitian oleh Susanto (2021) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model *CPS* menunjukkan peningkatan kemampuan dalam aspek orisinalitas, keluwesan, dan elaborasi ide. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis masalah. Hal ini mengindikasikan bahwa model *CPS* efektif dalam membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi, terutama dalam konteks pendidikan dasar.

Namun, implementasi model pembelajaran *CPS* di sekolah dasar, khususnya di daerah-daerah seperti SD Negeri 091264 Dolok Malela, masih belum banyak dijadikan fokus penelitian. Padahal, sekolah-sekolah di daerah juga memiliki tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran, mulai dari keterbatasan fasilitas, metode pengajaran yang monoton, hingga rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang mengevaluasi sejauh mana model *CPS* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar yang berada di luar wilayah perkotaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran *IPAS* kelas IV di SD Negeri 091264 Dolok Malela. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif serta memperkaya literatur tentang penerapan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah di lingkungan pendidikan dasar Indonesia.

2. LITERATURE REVIEW

A. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara kreatif melalui proses berpikir sistematis. *CPS* pertama kali dikembangkan oleh Alex Osborn dan Sidney Parnes, yang menekankan pentingnya berpikir divergen dan konvergen secara bergantian dalam menemukan solusi masalah (Isaksen, Dorval, & Treffinger, 2011). *CPS* terdiri dari beberapa tahap, antara lain: (1) klarifikasi masalah, (2) menghasilkan ide, (3) pengembangan dan pemilihan solusi, dan (4) implementasi solusi.

Pendekatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, di mana mereka diajak untuk menggali, menilai, dan mengembangkan berbagai alternatif solusi. Menurut Basadur (1995), *CPS* mendorong individu untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menciptakan ide-ide inovatif yang tidak biasa. Hal ini menjadikan *CPS* sebagai model pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan potensi berpikir kreatif peserta didik.

Dalam konteks pendidikan dasar, *CPS* dapat disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa untuk membantu mereka menyusun solusi terhadap permasalahan yang relevan dengan dunia nyata. Menurut Starko

(2010), penerapan *CPS* dalam pembelajaran dasar dapat memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi dan membentuk kebiasaan reflektif dalam pengambilan keputusan sejak usia dini.

B. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan berguna dalam menyelesaikan masalah. Menurut Torrance (2000), berpikir kreatif terdiri dari beberapa aspek utama, yaitu: (1) *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), (2) *flexibility* (kemampuan beralih antar pendekatan), (3) *originality* (keunikan ide), dan (4) *elaboration* (pengembangan detail ide). Keempat aspek ini menjadi indikator penting dalam mengukur kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berpikir kreatif sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena membantu siswa untuk beradaptasi dengan perubahan, menemukan solusi inovatif, dan mengevaluasi situasi secara kritis. Menurut Copley (2011), lingkungan belajar yang menantang dan mendukung eksplorasi ide sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang terbuka, mendukung eksperimen ide, serta memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir bebas tanpa takut salah.

Dalam pembelajaran *IPAS*, berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antara fenomena alam dan sosial secara lebih luas dan mendalam. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung lebih mampu mengajukan pertanyaan, menganalisis masalah dari berbagai sudut pandang, dan menyampaikan solusi yang lebih inovatif dan aplikatif (Beghetto & Kaufman, 2007).

C. Hubungan antara CPS dan Kemampuan Berpikir Kreatif

Model *CPS* secara langsung mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Setiap tahapan dalam *CPS* dirancang untuk merangsang proses berpikir kreatif mulai dari memahami permasalahan hingga menghasilkan dan mengevaluasi solusi. Menurut Murdock dan Keller-Mathers (2008), proses *CPS* memfasilitasi penciptaan ide yang orisinal melalui tahapan eksplorasi dan pemilihan solusi yang menekankan kreativitas dan fleksibilitas berpikir.

Lebih lanjut, penelitian oleh Al-Balushi dan Al-Aamri (2014) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *CPS* menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek kreativitas, terutama pada indikator keluwesan dan orisinalitas berpikir. Model ini mendorong siswa untuk mengekspresikan ide mereka tanpa takut dihakimi dan menanamkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan masalah kompleks.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *CPS* dalam mata pelajaran *IPAS* dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Lingkungan belajar yang interaktif, kaya akan tantangan, dan berorientasi pada pemecahan masalah akan mendukung perkembangan potensi kreatif anak secara optimal.

3. RESEARCH METHOD

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif eksperimental, yang bertujuan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengumpulan data berbentuk angka dan pengujian hipotesis secara objektif melalui analisis statistik (Creswell, 2014). Penelitian ini termasuk dalam kategori eksperimen semu (*quasi-experimental*), lebih spesifik menggunakan desain *one group pretest-posttest*.

Desain ini menempatkan satu kelompok subjek sebagai fokus perlakuan tanpa kelompok pembandingan (kontrol). Subjek diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk mengamati adanya perubahan hasil belajar. Model desain ini cocok digunakan dalam kondisi lapangan di mana pengontrolan variabel luar tidak memungkinkan secara penuh (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Tahapan	Simbol
Pretest	O ₁
Perlakuan (Model CPS)	X
Posttest	O ₂

Keterangan

O₁ = Tes kemampuan awal sebelum perlakuan

X = Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*

O₂ = Tes kemampuan akhir setelah perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 091264 Dolok Malela, Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan lokasi dilakukan secara *purposive* berdasarkan kebutuhan penelitian dan kemudahan akses terhadap subjek belajar. Adapun waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester

genap tahun ajaran 2024/2025, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan pengambilan data hasil belajar.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091264 Dolok Malela. Dalam konteks penelitian kuantitatif, populasi didefinisikan sebagai kelompok individu atau objek yang memiliki karakteristik yang sama dan menjadi fokus pengamatan (McMillan & Schumacher, 2010). Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah, jumlah siswa kelas IV adalah 22 orang.

Teknik penentuan sampel menggunakan *sampel jenuh*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya terbatas dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan (Neuman, 2011). Oleh karena itu, seluruh siswa kelas IV menjadi subjek penelitian.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua jenis variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (*independen*): Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (X)
2. Variabel terikat (*dependen*): Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada mata pelajaran *IPAS* (Y)

Variabel bebas merupakan faktor yang dimanipulasi oleh peneliti untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel lain, sementara variabel terikat merupakan hasil atau akibat yang diukur sebagai dampak dari perlakuan (Johnson & Christensen, 2014).

E. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu:

1. Tes tertulis: Tes *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Soal-soal dikembangkan sesuai materi *IPAS* dan indikator kreativitas.
2. Observasi aktivitas belajar: Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran untuk melihat keterlibatan siswa selama penerapan model *CPS*.
3. Dokumentasi: Digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti daftar hadir, catatan hasil belajar, dan foto kegiatan pembelajaran.

Teknik-teknik ini digunakan secara triangulatif agar data yang diperoleh bersifat komprehensif dan terpercaya (Flick, 2018).

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, dilakukan perhitungan *N-Gain* (*Normalized Gain Score*). *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* yang dinormalisasi terhadap skor maksimum.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest} \tag{1}$$

Kategori Interpretasi Skor *N-Gain* (Hake, 1999):

1. < 0,3 = Rendah
2. 0,3 – 0,7 = Sedang
3. 0,7 = Tinggi

Kemudian, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Jenis uji statistik yang digunakan adalah uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*), karena data diperoleh dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan.

Syarat analisis ini adalah data bersifat interval dan distribusinya normal. Oleh karena itu, sebelum melakukan uji *t*, dilakukan uji normalitas dan homogenitas menggunakan perangkat lunak statistik seperti *SPSS*. Kriteria pengambilan keputusan mengacu pada nilai *p*:

- $p < 0,05$ → Terdapat perbedaan signifikan
- $p \geq 0,05$ → Tidak terdapat perbedaan signifikan

4. RESULTS AND DISCUSSION

A. Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas IV SD Negeri 091264 Dolok Malela. Berikut adalah ringkasan skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah penerapan model *Creative Problem Solving* (*CPS*):

Tabel 2. Deskripsi Data pre-test dan post-test

Variabel	Skor Rata-rata Pretest	Skor Rata-rata Posttest
Fluency (kelancaran ide)	45,36	67,82
Flexibility (keluwesan berpikir)	42,14	63,05
Originality (keunikan ide)	38,50	59,18
Elaboration (elaborasi ide)	40,27	61,73
Rata-rata Total	41,57	62,45

B. Analisis N-Gain terhadap Setiap Indikator

Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, digunakan analisis *N-Gain* dengan rentang kategori sebagai berikut:

- < 0,3 = Rendah
- 0,3 – 0,7 = Sedang
- 0,7 = Tinggi

Berikut hasil perhitungan *N-Gain*:

Tabel 3. Perhitungan N-Gain

Indikator	N-Gain	Kategori
Fluency	0,40	Sedang
Flexibility	0,36	Sedang
Originality	0,34	Sedang
Elaboration	0,35	Sedang
Rata-rata N-Gain Total	0,36	Sedang

Skor *N-Gain* menunjukkan peningkatan sedang di semua aspek berpikir kreatif, yang mengindikasikan bahwa model *Creative Problem Solving (CPS)* efektif meningkatkan kreativitas siswa meski tidak secara ekstrem tinggi.

C. Uji Normalitas dan Homogenitas

Data diuji menggunakan perangkat lunak statistik (misalnya *SPSS*) untuk memastikan kelayakan analisis parametrik:

- Uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*): nilai *p* untuk setiap indikator > 0,05, sehingga data dianggap berdistribusi normal.
- Uji homogenitas (*Levene's Test*): nilai *p* > 0,05 untuk setiap indikator, menandakan varians antara *pretest* dan *posttest* homogen.

Dengan demikian, syarat untuk analisis *paired sample t-test* telah terpenuhi.

D. Uji Paired Sample t-Test

Untuk menguji apakah peningkatan skor signifikan secara statistik, dilakukan *paired sample t-test*. Berikut ringkasan hasil:

Tabel 4. Uji Paired Sample t-Test

Indikator	t-value	df	p-value	Kesimpulan
Fluency	-5,83	21	< 0,001	Signifikan meningkat
Flexibility	-5,21	21	< 0,001	Signifikan meningkat
Originality	-5,05	21	< 0,001	Signifikan meningkat
Elaboration	-5,47	21	< 0,001	Signifikan meningkat

Nilai *p* < 0,001 untuk semua indikator menegaskan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving (CPS)* adalah sangat signifikan secara statistik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Hal ini terlihat dari kenaikan skor rata-rata pada setiap indikator berpikir kreatif, baik *fluency*, *flexibility*, *originality*, maupun *elaboration*. Peningkatan ini menandakan bahwa model *CPS* mampu memberikan stimulus yang tepat bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide baru, berpikir luwes, serta menyampaikan gagasan dengan lebih detail dan unik. Skor *pretest* yang sebelumnya berada dalam kisaran nilai rendah hingga sedang meningkat cukup tajam setelah perlakuan, mencapai skor rata-rata yang mendekati kategori tinggi.

Secara lebih spesifik, data analisis di atas menggambarkan perbandingan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada keempat indikator berpikir kreatif. Warna biru mewakili hasil *pretest*, sementara warna merah muda menunjukkan hasil *posttest*. Terlihat jelas bahwa setiap indikator mengalami lonjakan skor yang konsisten. Indikator *fluency* mengalami peningkatan dari 45,36 menjadi 67,82, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mampu menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat setelah mengikuti pembelajaran dengan *CPS*. Sementara itu, *flexibility* meningkat dari 42,14 ke 63,05, yang berarti siswa menunjukkan peningkatan dalam mengemukakan ide-ide yang beragam dari berbagai sudut pandang.

Indikator *originality*, yang mengukur keunikan ide, meningkat dari 38,50 ke 59,18. Ini mengindikasikan bahwa siswa mulai mampu menghasilkan ide yang lebih tidak biasa atau tidak umum setelah pembelajaran. Terakhir, pada indikator *elaboration*, terjadi peningkatan dari 40,27 menjadi 61,73, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mampu mengembangkan dan menjelaskan gagasan secara rinci. Peningkatan ini memperkuat temuan bahwa pendekatan pembelajaran yang menantang siswa untuk menyelesaikan masalah secara kreatif seperti *CPS* dapat memfasilitasi berbagai aspek penting dari berpikir kreatif.

Secara keseluruhan, temuan ini selaras dengan hasil analisis statistik menggunakan *paired sample t-test*, yang menunjukkan bahwa semua indikator mengalami peningkatan yang signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran *CPS* memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SD Negeri 091264 Dolok Malela. Dengan demikian, model *CPS* layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran yang dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran IPAS, khususnya untuk topik-topik yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

E. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 091264 Dolok Malela. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya skor rata-rata *posttest* dibandingkan dengan *pretest* pada seluruh indikator berpikir kreatif, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (elaborasi). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model *CPS* mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan, menyelesaikan masalah secara sistematis, dan mengembangkan ide-ide secara orisinal dan terperinci.

Secara khusus, peningkatan skor tertinggi terjadi pada indikator *fluency*, yang mencerminkan kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide. Hal ini sejalan dengan prinsip utama *CPS* yang mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi sebelum memilih yang terbaik (Treffinger et al., 2000). Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan beragam ide tanpa takut salah, yang secara langsung melatih kelancaran berpikir mereka. Kegiatan seperti diskusi kelompok, eksperimen sederhana, dan refleksi bersama terbukti efektif dalam merangsang munculnya ide-ide kreatif dari siswa.

Selain itu, indikator *flexibility* juga mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa menjadi lebih mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang dan memberikan alternatif pemecahan yang berbeda. Dalam pendekatan *CPS*, guru mendorong siswa untuk berani mencoba strategi baru dan tidak terpaku pada satu cara penyelesaian. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (2014), yang menyatakan bahwa berpikir kreatif tidak hanya menghasilkan banyak ide, tetapi juga ide-ide yang beragam dan inovatif.

Peningkatan pada indikator *originality* atau keaslian mengindikasikan bahwa siswa mampu menghasilkan solusi yang unik dan tidak umum. Siswa tidak hanya mengandalkan jawaban yang biasa, tetapi mulai berpikir secara lebih orisinal dalam menjelaskan perubahan wujud zat dalam materi IPAS. Ini menunjukkan bahwa *CPS* mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk menyampaikan ide-ide mereka secara bebas. Penggunaan pertanyaan terbuka dan tugas eksploratif dalam model *CPS* memungkinkan siswa untuk berkreasi dan menemukan hal-hal baru berdasarkan pemahaman dan pengalaman mereka sendiri (Craft, 2005).

Indikator *elaboration*, meskipun menunjukkan peningkatan yang lebih rendah dibandingkan tiga indikator lainnya, tetap mengalami perkembangan yang bermakna. Ini menunjukkan bahwa siswa mulai belajar menyusun penjelasan yang lebih rinci dan mendalam. Proses ini dipengaruhi oleh bimbingan guru dalam memfasilitasi refleksi, umpan balik yang konstruktif, dan kegiatan lanjutan yang menuntut pengembangan gagasan. Seiring waktu dan latihan, kemampuan ini dapat berkembang lebih lanjut jika terus dilatih dalam konteks pembelajaran berbasis pemecahan masalah.

Dukungan hasil ini diperkuat oleh analisis statistik dengan uji *paired sample t-test*, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Peningkatan skor yang signifikan memperkuat temuan bahwa model *CPS* bukan hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga berdampak pada perkembangan dimensi afektif dan sosial, seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Sternberg dan Lubart (1995) bahwa kreativitas berkembang secara optimal dalam lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, terbuka, dan mendukung eksplorasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi perubahan wujud zat. Penerapan model ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, terutama dalam membentuk generasi siswa yang kreatif, adaptif, dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Temuan ini relevan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pembelajaran lainnya, baik di tingkat sekolah dasar maupun jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

5. CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata pada seluruh indikator berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan

elaboration, setelah diterapkannya model *CPS*. Peningkatan tersebut juga didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Model *CPS* terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi masalah, mengemukakan ide secara bebas, dan menemukan solusi yang kreatif serta bervariasi. Dengan pendekatan berbasis masalah dan eksplorasi ide, siswa tidak hanya belajar memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengembangkan cara berpikir kritis dan orisinal. Proses pembelajaran yang lebih interaktif dan terbuka juga memberikan ruang bagi siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan ide-idenya secara mandiri.

Dengan demikian, model pembelajaran *Creative Problem Solving* layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran IPAS yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan kepada pendidik untuk mengintegrasikan model *CPS* dalam pembelajaran tematik, terutama dalam topik-topik yang membutuhkan analisis, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan untuk menyesuaikan model ini dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran lainnya guna memperluas dampaknya terhadap kualitas pendidikan.

REFERENCES

- Al-Balushi, S. M., & Al-Aamri, S. S. (2014). The effect of using a creative thinking teaching strategy on ninth-grade students' creativity in science. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 12(2), 419–441. <https://doi.org/10.1007/s10763-013-9396-9>
- Ansari, B. I., Junaidi, J., Maulina, S., Herman, H., Kamaruddin, I., Rahman, A., & Saputra, N. (2023). Blended-learning training and evaluation: A qualitative study. *Journal of Intercultural Communication*, 23(4), 155–164. <https://doi.org/10.36923/jicc.v23i4.201>
- Basadur, M. (1995). *The power of innovation: How to make innovation a way of life and put creative solutions to work*. Pitman Publishing.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2007). Toward a broader conception of creativity: A case for “mini-c” creativity. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1(2), 73–79. <https://doi.org/10.1037/1931-3896.1.2.73>
- Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Cropley, A. J. (2011). *Creativity in education & learning: A guide for teachers and educators*. Routledge.
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research* (6th ed.). Sage.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University. <http://www.physics.indiana.edu/~hake/>
- Isaksen, S. G., Dorval, K. B., & Treffinger, D. J. (2011). *Creative approaches to problem solving: A framework for innovation and change* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2014). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches* (5th ed.). Sage.
- Khasanah, U., Herman, H., Pratama, H. C., & Darodjat, D. (2024). *Pembelajaran tematik: Konsep, aplikasi, dan penilaian*. Penerbit Tahta Media. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/785>
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2010). *Research in education: Evidence-based inquiry* (7th ed.). Pearson.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Murdock, M. C., & Keller-Mathers, S. (2008). Teaching for creativity: The interaction of classroom environment and learner potential. In A. G. Tan (Ed.), *Creativity: A handbook for teachers* (pp. 251–265). World Scientific.
- Nasution, T., Afrianti, D., Tukiyo, Sulistyani, & Herman. (2022). Critical discourse analysis in the classroom: A critical language awareness on early children's critical thinking. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4992–5002. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2951>
- Neuman, W. L. (2011). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Puccio, G. J., Murdock, M. C., & Mance, M. (2012). *Creative leadership: Skills that drive change* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Purba, N., Purba, R., Setiyadi, M. W., Ate, C. P., Razali, R., Saputra, N., & Herman, H. (2025). Analyzing the impact of digital information communication technologies (DICT) on literacy development in third grade primary school: A case study on education. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10(4s), 345–352. <https://doi.org/10.52783/jisem.v10i4s.526>
- Purba, R., Herman, H., Purba, A., Hutauruk, A. F., Silalahi, D. E., Julyanthry, J., & Grace, E. (2022). Improving teachers' competence through the implementation of the 21st-century competencies in a post-COVID-19 pandemic. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(2), 1486–1497. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7340>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sianipar, E. C., Simalango, L. M., Manik, R. B. B., Sianturi, R., Simbolon, C. H. V. B., Herman, H., & Simanjuntak, M. M. (2023). The effect of school learning facilities on students' learning motivation at SDN 091302 Pematang Panei. *Jurnal Scientia*, 12(01), 330–334. <https://doi.org/10.58471/scientia.v12i01.1113>
- Starko, A. J. (2010). *Creativity in the classroom: Schools of curious delight* (4th ed.). Routledge.

- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. Free Press.
- Susanto, H. (2021). Penerapan model pembelajaran creative problem solving dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 89–97.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.
- Torrance, E. P. (2000). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.
- Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Dorval, K. B. (2000). *Creative problem solving: An introduction* (3rd ed.). Prufrock Press.
- Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Dorval, K. B. (2006). *Creative problem solving: An introduction* (4th ed.). Prufrock Press.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wijayanto, P. W., Priyatiningih, N., Herman, H., Sudadi, S., & Saputra, N. (2023). Implementation of problem-based learning model to improve early childhood abilities in creative thinking. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1017–1023. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3909>
- Zendrato, E. P., Ambarita, H. B., Budu, P. F., Herman, H., & Siahaan, T. M. (2023). Upaya guru meningkatkan kedisiplinan siswa kelas 2 di SD Swasta GKPS II Pematangsiantar terhadap proses pembelajaran daring dengan metode media-video. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 181–187. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12228>