PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS III SDN 93 TOMBANG KABUPATEN LUWU

NURCAYA
2001414052

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2026

PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS III SDN 93 TOMBANG KABUPATEN LUWU

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Cokroaminoto Palopo

NURCAYA
2001414052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2026

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul	:	Penerapan Model *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Nama	:	Nurcaya
NIM	:	2001414052
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian	:	18 Desember 2025

Menyetujui,

Pembimbing II,

Erni, S.Pd.SD., M.Pd

Pembimbing I,

Sri Damayanti S, S.S., M.Hum.

Mengesahkan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Ir. Dwi Aristy Putri, S.K.M., M.Kes.
Tanggal:

Dekan Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Paldy, M.Pd.
Tanggal:

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Nurcaya
NIM	:	2001414052
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa naskah skripsi saya dengan judul "**Penerapan Model *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iii Sdn 93 Tombang Kabupaten Luwu**" adalah benar merupakan karya asli saya yang dibuat berdasarkan serangkaian gagasan, rumusan, metode dan penelitian yang telah saya laksanakan sendiri. Sumber informasi dalam karya ini telah dituliskan sesuai dengan kaidah pengutipan yang berlaku dan telah dicantumkan dalam daftar pustaka dan belum pernah di publikasikan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebaik-baiknya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan apabila dikemudian hari ditemukan keterangan yang tidak benar, maka saya bertanggung jawab atas segala akibat yang ditimbulkan.

Palopo, 14 November 2025



Nurcaya

NIM. 2001414052

UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
LEMBAGA PENJAMINAN MUTU

KETERANGAN HASIL SIMILARITY CHECK TUGAS AKHIR
NOMOR: 44/LPM-UNCP/XI/2025

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Salam Sejahtera untuk kita semua.

Menindaklanjuti surat Lembaga layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah IX nomor 601/II9/EP/2020 dan edaran Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo Nomor: 202/R/UNCP/IV/2020 tentang similarity check maka Lembaga Penjaminan Mutu Telah melaksanakan proses **SIMILARITY CHECK** dengan menggunakan aplikasi deteksi plagiasi terstandar terhadap tugas akhir mahasiswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, melalui surat ini Tugas Akhir Mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

JUDUL	:	**PENERAPAN MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS III SDN 93 TOMBANG KABUPATEN LUWU**
NAMA MAHASISWA	:	**NURCAYA**
NIM	:	**2001414052**
PROGRAM STUDI	:	**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
PEMBIMBING 1	:	**SRI DAMAYANTI, S.S., M.Hum.**
PEMBIMBING 2	:	**ERNI, S.Pd.SD., M.Pd.**
WAKTU SUBMIT	:	**"16 November 2025"**
WAKTU SELESAI UJI	:	**"17 November 2025"**
PERSENTASE KEMIRIPAN	:	**38%**

telah melalui proses similarity check dan dinyatakan

LAYAK

untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya. Demikian Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 17 November 2025
Ketua Lembaga Penjaminan Mutu

Muhammad Naim, S.P., M.P.
NIDN. 0902128904

* Keterangan ini diletakkan di halaman depan setelah Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi

Checked by turnitin
Excluded: 1 Bibliography
2 Quoted Material
3 25 Small Source
4 No Repository Subn

ABSTRAK

Nurcaya. 2025. Penerapan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iii Sdn 93 Tombang Kabupaten Luwu (dibimbing oleh Sri Damayanti & Erni)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Penerapan model Creative Problem Solving (CPS) dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu klarifikasi masalah, pengungkapan gagasan, evaluasi dan pemilihan solusi, serta implementasi solusi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes kemampuan berpikir. Dengan menggunakan teknik analisis data berupa kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Creative Problem Solving (CPS) efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam mengemukakan ide, memberikan solusi, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II, dari skor 8 (80%, kategori baik) menjadi 8 (83%, kategori sangat baik). Sedangkan untuk hasi aktivitas siswa menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II, dengan skor dari 19 (59% kategori cukup aktif) menjadi 23 (72%, kategori aktif). Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus II lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa hanya 2 siswa (12%) yang berada pada kategori kreatif, sedangkan 7 siswa (41%) cukup kreatif, 7 siswa (41%) kurang kreatif, dan 1 siswa (6%) tidak kreatif. Pada siklus II hasil tes kemampuan berpikir kreatif, terjadi peningkatan yang signifikan, dimana 100% (17 siswa) telah berhasil mencapai indikator keberhasilan, yang dijabarkan sebanyak 15 siswa (88%) masuk kategori kreatif dan 2 siswa (12%) masuk kategori sangat kreatif. Dengan demikian, penerapan model *Creative Problem Solving* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu.

Kata Kunci: *Creative Problem Solving*, kemampuan berpikir kreatif, pembelajaran IPAS, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt karena berkat dan rahmat-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. skripsi dengan judul "Penerapan Model *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu".

Kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua Roslia dan Sulito atas segala perhatian, pengorbanan, kasih sayang serta doa restunya yang luar biasa buat keberhasilan penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Cokroaminoto Palopo.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan hingga saat ini akan sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini karena banyaknya tantangan baik dari segi kemampuan, bahasa, literatur maupun waktu yang tersedia. Akan tetapi, berkat petunjuk dan arahan dari pembimbing serta pihak-pihak yang mendukung penulis, maka skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rahman Hairuddin, S.P., M.Si. Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo.
2. Sri Damayanti S, S.S., M.Hum. Wakil Rektor Bidang Sumber Daya Universitas Cokroaminoto Palopo sekaligus Pembimbing I atas segala saran dan kritikan guna pengembangan isi skripsi ini.
3. Dr. Paldy, M.pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo.
4. Iin Dwi Aristy Putri, S.K.M., M.Kes., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Cokroaminoto Palopo.
5. Erni, S.Pd.SD., M.Pd. Pembimbing II yang selalu memberikan masukan dalam Penulisan skripsi ini.
6. Semua dosen dan staf Universitas Cokroaminoto Palopo yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan selama ini.

7. Keluarga tercinta yang telah membantu penulis dengan doa dan dukungan dalam berbagai hal.
8. Kepala Sekolah SDN 93 Tombang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penulisan ini.
9. Wali Kelas III SDN 93 Tombang yang telah memberikan saran, motivasi dan membantu penulis dari awal observasi.
10. Kepada semua pihak yang tidak sempat penulis sebut namanya satu per satu, terima kasih atas bantuan kalian.

Semoga arahan, motivasi dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah bagi keluarga, bapak dan rekan-rekan sehingga memperoleh balasan yang lebih baik dari Tuhan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi atau tulisan penulis berikutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Palopo, Oktober 2025

Nurcaya

RIWAYAT HIDUP



Nurcaya, lahir di pasang kaliba, pada tanggal 30 juli 2002, merupakan anak Bungsu dari 2 bersaudara, anak dari pasangan Sulito dan Roslia. Pendidikan di Sekolah Dasar di SDN 313 Kaliba Kabupaten Luwu tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Walenrang Kabupaten Luwu dan tamat pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Akhir di SMK 3 Luwu dan selesai pada tahun 2020. Tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Cokroaminoto Palopo dan terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Untuk menyelesaikan Sarjana Pendidikan penulis menyusun sebuah skripsi yang berjudul" Penerapan model kreatif problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang kabupaten Luwu".

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
HASIL KETERANGAN UJI SIMILARITY iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH SKRIPSI iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
RIWAYAT HIDUP viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 7
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan 17
2.3 Kerangka Pikir 22
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Jenis dan Desain Penelitian 23
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian 24
3.3 Subjek Penelitian 24
3.4 Prosedur Penelitian 24
3.5 Teknik Pengumpulan Data 26
3.6 Instrumen Penelitian 27
3.7 Teknik Analisis Data 28
3.8 Indikator Keberhasilan 31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian 32
4.2 Pembahasan..... 49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 53
5.2 Saran..... 53
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Indikator atau Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif 16
2. Indikator Berpikir Kreatif 17
3. Kategori Observasi Aktivitas Guru 29
4. Kategori Observasi Aktivitas Siswa 30
5. Kriteria Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa 30
6. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I 37
7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 38
8. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus I 39
9. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II 45
10. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 46
11. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus II 47

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Kerangka Pikir 22
2. Desain Penelitian..... 24
3. Diagram Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada siklus I..... 40
4. Diagram Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada siklus II 47

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Modul Ajar Siklus I..... 59
2. Modul Ajar Siswa Siklus II..... 62
3. Lembar Observasi Guru..... 76
4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa..... 85
5. Analisis Data Hasil Observasu Aktivitas Guru Siklus I 91
6. Analisis Data Hasil Observasu Aktivitas Guru Siklus II 103
7. Analisis Data Hasil Observasu Aktivitas Siswa Siklus I 105
8. Analisis Data Hasil Observasu Aktivitas Siswa Siklus II..... 107
9. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I 108
10. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus II 110
11. Analisis Hasil Tes Kemampuan Siklus I..... 111
12. Analisis Hasil Tes Kemampuan Siklus II 121
13. Hasil Pekerjaan Siswa Siklus I..... 126
14. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II 127
15. Dokumentasi Penelitian 128
16. Surat Penelitian 133

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kunci dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan adalah tindakan yang dilakukan oleh individu dengan maksud untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada calon generasi penerus bangsa (Ningrum & Pujiastuti, 2023). Untuk itu, sekolah harus memberikan siswa bekal dan kemampuan yang kompeten sejak dini agar mereka siap ketika menghadapi masalah di masa depan. Satu diantaranya adalah pemahaman mengenai pembelajaran IPAS, yang telah diberikan kepada siswa sejak bangku sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi hal yang sangat penting dalam kemajuan lingkup pendidikan. Pada abad ke-21, terjadii perubahann besar dalam susunan dan karakter tnaga kerja, sehingga dibutuhkan individu yang mampu berpikir secara inovatif dan kreatif untuk menghasilkan berbagai solusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan dapat dilakukan dengan menjalin kerja sama yang baik bersama anggota kelompok dan juga berpikir yang kreatif dan inovatif. Perilaku kreatif peserta didik saat pembelajaran IPAS Sangat penting untuk memiliki sikap kreatif pada pembelajaran IPAS, karena pada mata pembelajaran ini sering muncul berbagai permasalahan yang membutuhkan solusi yang inovatif dan berpikir out of the box. Seseorang yang kreatif biasanya memiliki ciri seperti terbuka terhadap pengalaman baru, mampu berpikir secara fleksibel, bebas mengekspresikan ide, menghargai imajinasi, memiliki ketertarikan pada kegiatan yang bersifat kreatif, percaya pada gagasan sendiri, serta mandiri dalam mengambil keputusan atau memberikan penilaian.

Mata pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam membantu siswa menguasai konsep-konsep ilmu pengetahuan alam sekaligus ilmu pengetahuan sosial di dunia pendidikan. Karena merupakan gabungan dari dua bidang studi, pembelajaran IPAS sering kali dianggap cukup menantang bagi peserta didik untuk dipahami secara menyeluruh, apalagi Pada masa usia Sekolah Dasar, anak-anak sedang berada dalam tahap perkembangan kemampuan berpikir kreatif.

Tetapi, keahlian tersbut tidak muncul secara otomatis, namun harus adanya bimbingan dari orang lain agar anak dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif. Oleh sebab itu, pada pendidikan formal Sekolah Dasar, guru harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Terdapat dua komponen penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, yaitu peran guru dan peran siswa. Keduanya harus saling berinteraksi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam proses belajar, siswa diharapkan berperan lebih aktif dibandingkan guru sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna. Siswa juga perlu terampil dalam menyampaikan pendapatnya, agar tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi mampu mengolah dan mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dari guru.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran yang banyak diterapkan saat ini masih berpusat pada guru atau dikenal dengan *teacher-centered learning*. Dalam sistem seperti ini, siswa sering kali merasa ragu dan takut untuk menyampaikan pendapatnya karena menganggap apa yang dikatakan guru selalu benar. Pendekatan yang digunakan guru pun belum sepenuhnya tepat, karena sebagian besar masih menggunakan metode ceramah dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, siswa menjadi pasif, tidak percaya diri, dan pembelajaran menjadi kurang efektif. Padahal, masa Sekolah Dasar (usia 6–12 tahun) merupakan periode penting bagi anak untuk mengembangkan imajinasi serta kreatifitasnya. Namun, banyak guru yang masih lebih berfokus pada hasil nilai semata daripada memperhatikan potensi berpikir yang dimiliki setiap anak. Kondisi ini membuat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah kurang mendapat perhatian. Akibatnya, cara berpikir siswa menjadi monoton dan terbatas, padahal seharusnya mereka mampu menemukan berbagai alternatif solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Observasi awal penelitian ini dilakukan untuk mengamati sejauh mana siswa kelas III mampu mengaplikasikan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS. Observasi pada kreatifitas siswa penting karena memberikan gambaran langsung tentang bagaimana siswa berpikir dan bertindak secara kreatif. Observasi memungkinkan guru dan peneliti untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan kebutuhan individu siswa dalam mengembangkan

kreatifitas mereka. Observasi difokuskan bagaimana siswa memecahkan masalah, mengajukan pertanyaan kritis, serta menghasilkan ide-ide baru yang relevan dengan materi yang dipelajari. Selain itu, penulis juga mencatat keaktifan siswa dalam berdiskusi, keberanian menyampaikan pendapat, dan kreatifitas mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Selama proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan berfokus pada buku paket sebagai bahan ajar utama. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang terlibat secara aktf, bahkan terlihat pasif ketika pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa menunjukkan keraguan dalam menyampaikan pendapat, masih takut salah, serta kurang percaya diri untuk mengemukakan ide-ide baru. Ketika diberikan tugas, sebagian siswa hanya menyalin jawaban secara seadanya, bahkan ada yang bergantung pada teman dengan cara mencontek. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik ini juga diakibatkan oleh mereka jarang diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah secara mandiri, kurangnya variasi metode pembelajaran yang dapat merangsang daya imajinasi, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa potensi berpikir kreatif siswa belum terfasilitasi secara optimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa potensi berpikir kreatif siswa belum terfasilitasi secara optimal. Hasil observasi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berorientasi pada pengembangan kreatifitas siswa. Di antaranya ialah model *Creative Problem Solving* (CPS) yang diyakini dapat membagikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir fleksibel, mengemukakan berbagai alternatif jawaban, serta melatih keberanian dalam menyampaikan ide-ide kreatif secara mandiri.

Sebagai tambahan pada observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pembelajaran IPAS di kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu, dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan metode konvensional yang masih cenderung monoton, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif. Tidak hanya itu, penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif

dalam proses pembelajaran IPAS dikarenakan proses pembelajaran yang belum optimal. Seperti penggunaan bahan ajar berupa buku paket saja, sehingga menyebabkan Selama proses pembelajaran, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Ketika siswa diberikan tugas terlihat siswa masih ada yang tidak bisa mengerjakan secara mandiri, hanya sekedar menuliskan jawaban seadanya, bahkan masih ada siswa yang meminta jawaban untuk mencontek pekerjaan temannya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa serta mendorong mereka untuk berani mengemukakan pendapat. Menurut penulis, salah satu pendekatan yang dianggap tepat untuk mencapai hal tersebut adalah pendekatan model *Creative Problem Solving* (CPS). Model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan menghafal dan berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir (Maemunah dkk, 2023:3).

Metode pembelajaran model *Creative Problem Solving* (CPS) berfokus pada keterampilan menyelesaikan permasalahan secara kreatif, pendekatan model *Creative Problem Solving* ini dinyatakan cocok untk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang berusaha untuk menyelesaikan suatu permasalahan memerlukan keterlibatan berbagai bentuk pemikiran serta kemampuan mengolah data yang ada pada otak. Pemilihan metode pengajaran sejalan seperti karakter siwa akan membantu mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga daya pikir siswa dapat meningkat dengan optimal. Kurikulum yang diterapkan di sekolah juga memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satu peran tersebut adalah menumbuhkan kemampuan dan sikap kreatif. Aspek kreatifitas dalam kurikulum berfungsi untuk mendorong peserta didik agar mampu menemukan serta mengembangkan gagasan baru yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui penerapan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitan ini bisa bermanfaat seperti teoritis dan praktis berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

a. Penelitin ini diharakan bisa menyampaikan dukungan terhadap perkembangan imu pengetahuan, terkhusus dalam penerapan model *Creative Problem Solving* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk siswa

1) Untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui Penerapan Model *Creative Problem Solving*

2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa dalam proses pembelajaran IPAS di kelas melalui penerapan Model *Creative Problem Solving*.

b. Untuk Guru

Untuk memahami bahwa kemampuan siswa perlu dikembangkan dengan

Penerapan model pembelajaran sesuai, diperlukan pendekatan inofativ bagi guru dalam menyampaikan materi di kelas. Pendekatan ini dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

c. Untuk Sekolah

Sebagai upaya untuk mendorong peningkatan kreatifitas di lingkungan sekolah yang tercermin melalui peningkatan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk memperluas wawasan, menambah pengetahuan, serta memperoleh pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran akurat guna mengembngkan kemampuan berpikir kreatif di sekolah.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. *Creative Problem Solving* (CPS)

a. Pengertian *Creative Problem Solving*

Octadianti (2023) *Creative Problem Solving* adalah suatu pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus kemampuan memecahkan masalah. Model ini dirancang sebagai keanekaragaman metode pembelajaran berbasis penyelesaian masalah, serta langkah-langkah yang teratur pada mengelola serta mengatur ide-ide kreatif guna menemukan solusi dari suatu permasalahan. Oleh karena itu, penerapan model CPS dapat menjadi strategi yang tepat untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan pemecahan masalah melalui proses dan metode yang imajinatif namun tetap terarah. Selain itu, model pembelajaran ini dapat diterapkan pada siswa dengan tingkat kemampuan intelektual yang beragam. Tidak hanya berfokus pada tahap mengenal, memahami, dan menerapkan informasi, model *Creative Problem Solving* juga mendorong peserta didik agar berpikir kritis dn mampu menganalisis permasalahan secara mendalam.

Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Adapun dalam teori lain model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusaran pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pernyataan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya (Ningsih dkk, 2022).

CPS merupakan model pembelajaran kooperatif, karena model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan model pembelajaran yang mana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Dengan menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran (Chrisnawati dkk, 2020).

Berdasarkan kesimpulan di atas *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang berfokus pada keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah melalui pendekatan yang bervariasi, dengan menerapkan langkah-langkah sistematis guna mengarahkan serta mengelola aktivitas kreatif secara efektif.

b. Model *Creative Problem Solving*

Model *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, disertai dengan penguatan keterampilan berpikir kreatif. Saat menghadapi suatu permasalahan atau pertanyaan, siswa dilatih untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis dan kreatif guna menemukan serta mengembangkan solusi yang tepat. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada hafalan, tetapi juga memperluas cara berpikir siswa melalui latihan pemecahan masalah yang mendalam.

Model *Creative Problem Solving* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik untuk menyelesikan kesulitan. Model ini menekankan pentingnya berpikir kreatif dan kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan, khususnya yang bersifat sosial, sehingga peserta didik terdorong untuk mencari solusi yang tepat. Kemampuan berpikir kritis tersebut menjadi dasar yang kuat dalam penerapan strategi pemecahan masalah. Dalam penerapan model CPS, pendidik berperan bukan sebagai pusat informasi, melainkan sebagai pembimbing, inspirator, penggerak proses belajar, dari segi mandiri atapun kelompok (Tumiran, 2020).

Proses belajar dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengembangkan kemandirian belajar. Sebagai fasilitator, guru membantu siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi dan menyelesaikan permasalahan. Sebagai motivator, guru berperan dalam menumbuhkan semangat dan dorongan belajar siswa. Sementara itu, sebagai dinamisator, guru berupaya menstimulasi siswa agar aktif mencari, mengolah, dan menentukan informasi yang relevan guna menemukan solusi atas masalah yang dihadapi, misalnya melalui pemberian tugas maupun umpan balik yang konstruktif.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) mencakup metode *brainstorming* atau curah pendapat, yaitu cara mengumpulkan banyak ide dari beberapa orang dalam waktu yang relatif singkat. Metode ini sering dimanfaatkan dalam proses pemecahan masalah secara kreatif. Kegiatan brainstorming bertujuan menumbuhkan semangat belajar, menciptakan suasana kelompok yang menyenangkan, serta menstimulasi ide-ide kreatif dari setiap peserta didik. Dalam pelaksanaannya, terdapat sejumlah aturan yang harus dipatuhi oleh peserta. (Endarhadi, 2019) aturan dalam pelaksanaan kegiatan brainstorming meliputi:

a) Tidak diperbolehkan adanya kritik. Pada tahap awal pengeluaran ide, guru maupun peserta didik tidak boleh memberikan penilaian atau kritik terhadap ide yang muncul. Semua gagasan perlu dicatat terlebih dahulu tanpa diseleksi. Penilaian baru dilakukan pada tahap evaluasi ide, sehingga potensi kreatif setiap individu dapat berkembang maksimal.
b) Suasana bebas dan rileks. Peserta didik diberi kebebasan untuk mengemukakan gagasan kapan pun dan dapat mengembangkan ide dari ide orang lain.
c) Mengutamakan kuantitas dibanding kualitas. Tujuan utama tahap awal brainstorming adalah menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa memperhatikan baik atau buruknya ide tersebut. Semakin banyak ide yang terkumpul, semakin besar peluang munculnya solusi kreatif.
d) Semua ide harus dicatat. Setiap gagasan wajib dituliskan, meskipun terlihat sederhana atau mirip dengan ide sebelumnya, selama penyampaiannya berbeda.
e) Memberi waktu jeda sebelum evaluasi. Setelah semua ide terkumpul, peserta didik diberi kesempatan untuk beristirahat atau merenung sejenak sebelum tahap penilaian dilakukan.

Sementara itu, menurut Putri (2021), langkah-langkah operasional pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat dilakukan melalui tahapan berikut:

1) Membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 peserta didik.
2) Guru memberikan penjelasan mengenai prosedur pembelajaran dan petunjuk kegiatan.

3) Guru menyajikan permasalahan yang harus diselesaikan dan menjelaskan prosedur pemecahan masalah secara kreatif, seperti pemberian pertanyaan atau tugas yang bersifat problematis.
4) Peserta didik mengumpulkan dan memverifikasi data berdasarkan pengamatan terhadap peristiwa yang terjadi.
5) Melakukan diskusi dalam kelompok kecil untuk membahas hasil temuan.
6) Melanjutkan ke diskusi kelas bersama guru sebagai fasilitator.

Selanjutnya, dalam mencari informasi dalam menjawab pertanyaan, peserta didik diberikan kesempatan untuk urun pendapat (brain storming), baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik, membaca referensi, maupun mencari data/informasi dari lapangan.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki empat tahapan utama. Tahap pertama adalah klarifikasi masalah, yang bertujuan agar peserta didik memahami dengan jelas bentuk penyelesaian yang diharapkan. Tahap kedua yaitu pengungkapan pendapat, di mana siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan berbagai ide atau strategi dalam memecahkan masalah. Selanjutnya, pada tahap evaluasi dan pemilihan, peserta didik bersama-sama mendiskusikan dan menentukan strategi yang paling tepat untuk digunakan. Terakhir, pada tahap implementasi, siswa menerapkan strategi yang telah disepakati hingga menemukan solusi yang sesuai terhadap permasalahan yang dihadapi. (Maemunah dkk, 2023)

c. Kelebihan *Creative Problem Solving* (CPS)

Menurut Tumiran (2020), penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki sejumlah keunggulan.

1) model ini mampu meningkatkan kecerdasan kognitif peserta didik melalui kegiatan observasi, daya ingat, serta kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah.
2) informasi yang diperoleh siswa diolah secara lebih terarah sehingga mendukung kemampuan berpikir pada level yang lebih kompleks.
3) informasi yang diterima juga dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keberhasilan model *Creative Problem Solving* (CPS) sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas. Jika guru mampu melaksanakan pengajaran dengan baik, maka tujuan utama model ini yaitu menumbuhkan motivasi belajar serta mengembangkan ide-ide kreatif peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dapat tercapai dengan optimal (Tumiran, 2020).

Kelebihan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terletak pada kemampuannya melatih siswa untuk merancang suatu solusi atau temuan baru. Solusi yang dimaksud merupakan bentuk pemecahan masalah melalui cara berpikir dan bertindak kreatif serta realistis. Melalui model ini, siswa dilatih untuk mengidentifikasi masalah, melakukan penyelidikan, menafsirkan, serta mengevaluasi hasil pengamatan. Dengan demikian, model CPS dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam menghadapi permasalahan, serta menjadikan proses pendidikan lebih relevan dengan situasi dan tantangan kehidupan nyata. (Maemunah dkk, 2023)

d. Kekurangan *Creative Problem Solving* (CPS)

Tumiran (2020), model pembelajran *Creative Problem Solving* (CPS) juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

1) Siswa yang kurang berminat atau menganggap bahwa permasalahan yang dipelajari terlalu sulit cenderung merasa ragu dan enggan untuk mencoba menyelesaikannya.
2) Penerapan pembelajaran dengan model problem solving membutuhkan fase yang cukup lama pada tahap perencanaan dan pelaksanaannya di kelas.
3) Diperlukan pemahaman yang baik agar siswa mampu berusaha dalam menemukan solusi terhadap permasalahan yang dibahas.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelemahan utama model CPS terletak pada kurangnya motivasi siswa dalam mengemukakan ide atau pendapatnya terhadap suatu masalah. Namun, apabila guru mampu menumbuhkan dorongan dan semangat belajar yang tinggi kepada peserta didik, maka proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai (Tumiran, 2020).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) tidak hanya

mempunyai keunggulan, tetapi juga beberapa kelemahan. Salah satu kekurangannya adalah tidak semua materi pembelajaran dapat dengan mudah diterapkan menggunakan model ini. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih topik atau bahasan yang sesuai agar penerapannya efektif. Selain itu, model CPS juga membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif lebih lama. Keadaan ini terjadi karena pada prosesnya, peserta didik harus melalui tahapan berpikir krtis seperti menganalisis permasalahan, memahami akar masalah, dan menentukan strategi pemecahan yang tepat. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru sebaiknya mampu mengelola waktu pembelajaran dengan baik agar kegiatan belajar tetap efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Maemundah dkk, 2023).

e. Sintaks *Creative Problem Solving* (CPS)

Miftahul Huda (dalam Karlina dkk, 2023), Sintaks model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah langkah-langkah terstruktur yang digunakan untuk memecahkan masalah secara kreatif. Model CPS melibatkan beberapa tahap, yaitu:

1. mulai dari mengidentifikasi masalah,
2. mencari fakta-fakta terkait,
3. menghasilkan ide-ide solusi,
4. mengevaluasi solusi,
5. hingga menerapkan solusi terbaik. Tujuannya adalah untuk mendorong pemikiran kreatif dan inovatif dalam menemukan solusi yang efektif untuk suatu masalah.

Sintaks model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu:

1. *Objective finding* (temuan tujuan),
2. *Fact finding* (temuan fakta),
3. *Problem finding* (temuan masalah),
4. *Idea finding* (temuan ide),
5. *Solution finding* (temuan solusi) dan,
6. *Acceptance finding* (temuan penerimaan).

Dalam penerapan model pembelajaran CPS ini tentunya harus disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik agar peserta

didik tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Sintaks model *Creative Problem Solving* (CPS) juga menjelaskan langkah-langkah yang diikuti guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Secara umum, model ini melibatkan

1. Identifikasi masalah,
2. Pengumpulan informasi,
3. Menghasilkan ide,
4. Mengevaluasi solusi, dan,
5. Menerapkan solusi.

Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui setiap tahap, sementara siswa aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif termasuk dalam kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking (HOT)* (Faturohman & Afriansyah, 2020). Utomo dkk (2024), kemampuan ini menggambarkan kapasitas seseorang dalam menghasilkan berbagai ide baru dan orisinal guna menemukan solusi atas suatu permasalahan, sehingga mampu menimbulkan beragam alternatif jawaban yang berbeda. Kemampuan berpikir kreatif merupakan komponen penting akan kreatifitas seseorang (Mufidah, 2023).

Agustina (2022) berpendapat Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran mandiri merupakan proses yang melibatkan Pemikiran, emosi, serta perilaku individu sadar dan terencana, yang dilakukan secara terus-menerus untuk mencapai tujuan. (Bisri, 2023) mengungkapkan keahlian berpikir kreatif merupakan tahap berpikir yang dipakai untk seseorang mendapatkan pemikiran atau konsep untuk mecapai tujuan pembelajaran menjadi sesuatu hal yang baru. Karakteristik dari kemampuan berpikir kreatif yang terkait melalui faktor berpikir dapat dikenali melalui beberapa keterampilan pokok, antara lain: kemampuan berpikir secara lancar, berpikir fleksibel, berpikir orisinal, serta kemampuan mengembangkan ide (elaborasi). Penjelasan dari masing-masing keterampilan tersebut dijabarkan sebagai berikut: (Bisri, 2023)

1) Ciri-ciri keterampilan kelancaran:

a) Mampu menghasilkan banyak gagasan dalam menghadapi suatu permasalahan.
b) Dapat memberikan beragam pilihan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.
c) Mampu mengusulkan beragam metode atau strategi yang menjalankan suatu kegiatan.
d) Bekerja dengan cepat serta mampu menghasilkan jauh lebih banyak dibandingkan dengan para peserta lainnya.

2) Ciri-ciri keterampilan berpikir luwes (fleksibel):

a) Mampu menciptakan beragam ide atau variasi solusi dalam menyelesaikan masalah maupun menjawab kuisioner.
b) Mampu meninjau suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang.
c) Mengemukakan suatu konsep melalui berbagai cara yang beragam.

3) Ciri-cir keterampilan orisnal (keaslan):

a) Menyampaikan ide yang tergolong terbaru dalm memecahkan suatu permasalahan dan memberikan jawban yang berbeda di kebanyakan orang pada umumnya.
b) Menggabungkan berbagai unsur atau bagian dengan cara yang tidak biasa untuk menghasilkan sesuatu yang unik.

(Primadoni & Muslim, 2023) Berpikir kreatif adalah suatu bentuk aktivitas dalam memecahkan suatu permasalahan yang dapat dilakukan dengan tahap eksperiensial secara tidak sadar. Ini termasuk fluiditas menghasilkan banyak ide, fleksibilitas penggunaan waktu dalam menghasilkan solusi yang berbeda, dan kebaruan ide yang dihasilkan.

Berpikir kreatif sendiri merupakan kemahiran seseorang dalam menelaah suatu informasi yang baru serta dapat menggabungkan ide yang unik untuk memecahkan suatu permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir kreatif bisa dilihat dari kemahiran menelaah suatu data juga bisa memberikan respon penyelesaian permasalahan yang beragam (Khofifah dkk, 2023)

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki siswa karena berpikir kreatif sebagai kunci dari proses berpikir baik merancang, memecahkan masalah, melakukan perubahan dan perbaikan serta memeroleh gagasan baru (Firdaus dkk, 2021).

b. Komponen berpikir kreatif

Ada dua dalam berpikir kretatif yaitu Bagian otak mempunyai peranan yang sangat signifikan dalam proses penalaran. Keseimbangan antara kemampuan logika dan daya kreatifitas harus dijaga dengan baik. Jika seseorang terlalu menekankan aspek logis, maka potensi kreatifitas bisa terhambat. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan kreatifitas dibutuhkan kebebasan berpikir tanpa tekanan maupun kontrol yang berlebihan. Secara kognitif, kreatifitas mencakup kemampuan berpikir kreatif atau berpikir divergen yang meliputi kelancaran, kelenturan, serta orisinalitas dalam menghasilkan ide (Maulina, 2022)

Maulina (2022) menyatakan bahwa unsur-unsur dalam berpikir kreatif meliputi beberapa komponen, antara lain:

1) Self-efficacy yakni keterampilan serta kemandirian dalam mengendalikan diri sendiri, berani menghadapi masalah, optimis, percaya diri, masalah sebagai tantangan dan peluang.
2) Luwes (flexibility) yaitu berempati, menghargai, menerima pendapat yang Sikap berbeda, terbuka terhadap pandangan baru, percaya diri, serta mampu bersikap toleran dalam menghadapi ketidakpastian merupakan ciri dari individu yang berpikir kreatif.
3) Kemahiran/kepakaran yaitu bekerja secara teliti, akurat, dan menyeluruh. Individu yang memiliki kemahiran tinggi biasanya memiliki visi dan tujuan yang jelas, serta senantiasa melakukan evaluasi terhadap setiap kegiatan yang dijalankan.
4) Kesadaran yaitu kemampuan untuk bertindak dengan penuh pertimbangan, berpikir secara metakognitif, serta memberikan alasan rasional atas setiap tindakan yang dilakukan.
5) Rasa ketergantungan yaitu saling memberi dan menerima, menunjukkan keterhubungan antarindividu, serta memandang konflik sebagai hal yang dapat memberikan manfaat.

Berdasarkan berbagai komponen itu, bisa di simpulkan yaitu aspek penting dalam berpkir kreatif mencakup ke lancaran, keluwesan, ke aslian, serta ke mampuan mengelaborasi gagasan. Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika menunjukkan keterampilan seseorang dalam menemukan solusi terhadap

permasalahan matematis secara efektif, luwes, dan dengan cara yang inovatif.

c. Indkator kemampuan berpikir kreatif

Tabel 1. Indkator atau Aspek Kemampun Berpikir Kreatif

Indikator/ Aspek	Deskripsi Indikator/ Aspek	Karakteristik Pemikiran pada Aspek-Aspek
Fluency (Kelancaran)	1. Mengacu pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide sebagai jawaban terhadap pertanyaan terbuka atau masalah tertentu. 2. Kelancaran berpikir didasarkan pada gagasan bahwa semakin banyak ide yang dihasilkan, semakin besar kemungkinan terciptanya ide-ide baru yang bermanfaat. 3. Meningkatkan jumlah ide memungkinkan munculnya ide-ide berkualita.	1. Siswa mampu menangkap arah dan maksud dari permasalahan yang diberikan; 2. Menjelaskan permasalahan secara detail dan mengumpulkan data awal yang relevan; 3. Menghubungkan data yang ditemukan dengan konsep atau teori yang sesuai. 4. Menyelesaikan permasalahan secara terstruktur dan logis untuk mendapatkan solusi.
Flexibility (Kelenturan)	1. Mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengubah arah pemikiran atau melihat suatu hal dari perspektif yang berbeda. 2. Fleksibilitas mencakup kesiapan untuk meninjau ide dan pengalaman secara variatif dan tidak terduga, sehingga memungkinkan munculnya pemahaman atau solusi baru kemungkinan yang mengejutkan dan menjanjikan.	1. Siswa menjelaskan langkah-langkah yang telah ditempuh dalam menyelesaikan masalah sebagai bagian dari proses evaluasi. 2. Memperluas pemahaman mengenai kemungkinan keterkaitan antara data awal dengan konsep atau materi lain yang relevan. 3. Menyusun kerangka kerja penyelesaian yang memungkinkan munculnya alternatif pemecahan masalah. 1. kombinasi-kombinasi baru untuk menemukan solusi. 2. Mencoba mengolah kembali data baru yang ditemukan sehingga solusi masalah dihasilkan dengan beberapa cara yang berbeda.
Originality (Originalitas)	1. Merujuk pada kemampuan seseorang untuk menciptakan ide-ide yang segar dan berbeda dari biasanya. 2. Keaslian berarti kemampuan untuk menghasilkan opsi atau gagasan yang jarang muncul dan tidak umum ditemukan pada kelompok manapun.	1. Siswa meninjau kembali setiap langkah dan proses yang telah dijalani dalam penyelesaian tugas. 2. Mencoba menciptakan kombinasi solusi yang mungkin belum terpikirkan sebelumnya. 3. Berorientasi pada upaya menemukan hal-hal baru, baik dalam proses maupun hasil akhir.
Elaboration (Elaborasi)	1. Mengacu pada kemampuan untuk mengembangkan ide dengan menambahkan detail tambahan. 2. Elaborasi mencakup kemampuan memperkaya sebuah gagasan sehingga menjadi lebih lengkap, menarik, dan mendalam.	1. Siswa melakukan evaluasi terhadap tahapan pemecahan masalah yang telah dilakukan. 2. Memperluas wawasan dengan mengeksplorasi berbagai kemungkinan pengembangan masalah. 3. Menjelaskan hasil temuan dengan mengaitkan informasi baru dengan konsep yang sudah dimiliki. *4.* Mengintegrasikan informasi yang diperoleh dengan konsep sebelumnya untuk merinci hasil yang ditemukan.

Sumber: Octadianti dkk (2023)

d. Indikator Berpikir Kreatif

Indikatr berpikir kreatif adalah kriteria untuk mengukur kreatifitas yang

umumnya meliputi klancaran (*fluenci*), kluwesan (*flexibiliti*), orisinalitas (*originaliti*), dan elaborasy (*elaboratyon*), meskipun ada model menampung lebih banyak indikator seperti penguraian (*elaboration*) dan perumusan kembali (*redefinition*). Indikator-indikator ini membantu guru dan peneliti dalam mengevaluasi tingkat kreatifitas siswa secara objektif dan terarah, baik untuk tujuan pendidikan maupun penelitian.

Tabel 2. Indiktor Berpikir Kreatif

Aspek	Indikator
Kelancaran (fluency)	• Mengajukan pertanyaan mengenai permasalahan • Lancar dalam mengemukakan ide mengenai pemecahan suatu masalah
Keluwesan (flexibility)	• Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah • Memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat temannya
Orisinalitas (originality)	• Mengajukan pendapat dengan hal-hal baru • Memikirkan cara-cara baru dan bekerja untuk menyelesaikannya
Elaborasi (elaboration)	• Melakukan langkah-langkah terperinci dalam memecahkan masalah • Mencoba untuk menguji detail-detail dalam melihat arah yang akan ditempuh.

Sumber: Filsawati (2024)

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitan yang relvan adalah hasil-hasil penelitian terdahulu yang dipakai sebagai dasar reverensi atau perbandingan dalam pelaksanaan penelitian ini. Beberapa studi sebelumnya yang dijadikan referensi dan rujukan pada penelitan ini di antaranya yaitu berikutini:

1. Fitriani (2021) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Interpretasi Data". Hasil siklus I sebesar 50% secara klasikal dan siklus II sebesar 83,33% secara klasikal. Kesimpulannya adalah penerapan model pembelajaran CPS dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah soal cerita pada kelas V SDN Soropadan Surakarta tahun ajaran 2020/2021. Persamaan antara penelitian Fitriani (2021) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai tindakan dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian sama-sama

menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara bersiklus dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui langkah-langkah pemecahan masalah secara kreatif. Selain itu, kedua penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan model CPS berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran. Sedangkan Perbedaan antara penelitian Fitriani (2021) dengan penelitian ini yaitu penelitian penelitian Fitriani (2021) berfokus pada kemampuan pemecahan masalah soal cerita interpretasi data pada siswa kelas V SDN Soropadan Surakarta, sedangkan skripsi peneliti berfokus pada kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada karakteristik peserta didik, di mana penelitian Fitriani dilakukan pada siswa kelas tinggi, sedangkan penelitian peneliti dilakukan pada siswa kelas rendah, sehingga menyesuaikan pendekatan dan tingkat kompleksitas pembelajaran.

2. Prawiyogi dkk (2020) yaitu berjudul "Penerapan Model *Creative Problm Solving* untk Meningktkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matemtis Siswa SD". Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 66,93 dengan tingkat daya serap klasikal sebesar 51,61%. Setelah penerapan model pembelajaran CPS selama tiga siklus, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 78,23, dan daya serap klasikal mencapai 87,10%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran CPS terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDIT Cendekia. Persamaan antara penelitian Prawiyogi dkk (2020) dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai strategi utama dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui pemecahan masalah secara sistematis dan kreatif. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan sama, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Persamaan lainnya terletak pada subjek penelitian yang sama-sama siswa Sekolah Dasar, serta penggunaan tes dan

observasi sebagai teknik pengumpulan data untuk melihat peningkatan kemampuan siswa setelah penerapan model CPS. Sedangkan Perbedaan antara penelitian Fitriani (2021) dengan penelitian ini yaitu berfokus pada kemampuan pemecahan masalah soal cerita interpretasi data pada siswa kelas V SDN Soropadan Surakarta, sedangkan skripsi peneliti berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu.

3. Jannah (2021) yaitu berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dada Pembelajaran Tematik diKelas V Sdit Al-Fityah Pekanbaru". Ratarata kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pembelajaran IPA sebelumnya diberikan langkah hanya meraih 60,4, yang tergolong dalam katgori kurng. Sesudah perubahan diterapkan di siklus I, nlai ratarata tersebut meningkat menjadi 75,20 sehingga masuk dalam kategori cukup. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan kembali dengan nilai rata-rata mencapai 83,12, yang tergolong dalam kategori baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terbukti mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran tematik pada kelas V SDIT Al-Fityah Pekanbaru. Persamaan antara penelitian Jannah (2021) dengan penelitian ini yaitu terletak pada penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai strategi utama dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan langkah-langkah CPS yang menekankan pada pemecahan masalah secara kreatif, aktif, dan sistematis. Selain itu, kedua penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus, serta menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari kondisi awal ke siklus berikutnya setelah model CPS diterapkan. Sedangkan Perbedaan antara penelitian Jannah (2021) dilakukan pada siswa kelas V SDIT Al-Fityah Pekanbaru dalam pembelajaran tematik, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu dengan fokus pada pembelajaran

IPAS. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada subjek dan karakteristik peserta didik, di mana penelitian Jannah melibatkan siswa kelas tinggi, sedangkan penelitian ini melibatkan siswa kelas rendah yang memiliki tingkat perkembangan kognitif berbeda.

4. Prasetiyo (2021) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN 02 Talun Kabupaten Pekalongan". Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada evaluasi siklus I dan II yaitu peningkatan nilai rata-rata kelas dari 71,75 jadi 76,63 dengan presentase ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 75% dan siklus II mencapai 89,28%. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut diikuti dengan perubahan tingkat aktivitas siswa pada saat pembelajaran yaitu pada siklus I dari 67,5% menjadi 85% pada siklus II. Observasi aktivitas guru mengalami peningkatan dari 75% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran yang dapat diberikan adalah perlunya penerapan model pembelajaran CPS untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Persamaan antara penelitian Prasetiyo (2021) dengan penelitian ini yaitu terletak pada penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai strategi utama dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian sama-sama menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran. Selain itu, kedua penelitian menunjukkan bahwa penerapan model CPS mampu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran dan berdampak positif terhadap kinerja guru dalam mengelola kelas, yang terlihat dari meningkatnya aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus. Sedangkan Perbedaan penelitian Prasetiyo (2021) lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar siswa secara kognitif dan ketuntasan klasikal pada peserta didik kelas VI SDN 02 Talun Kabupaten Pekalongan, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada jenjang kelas, karakteristik peserta didik, serta indikator keberhasilan yang

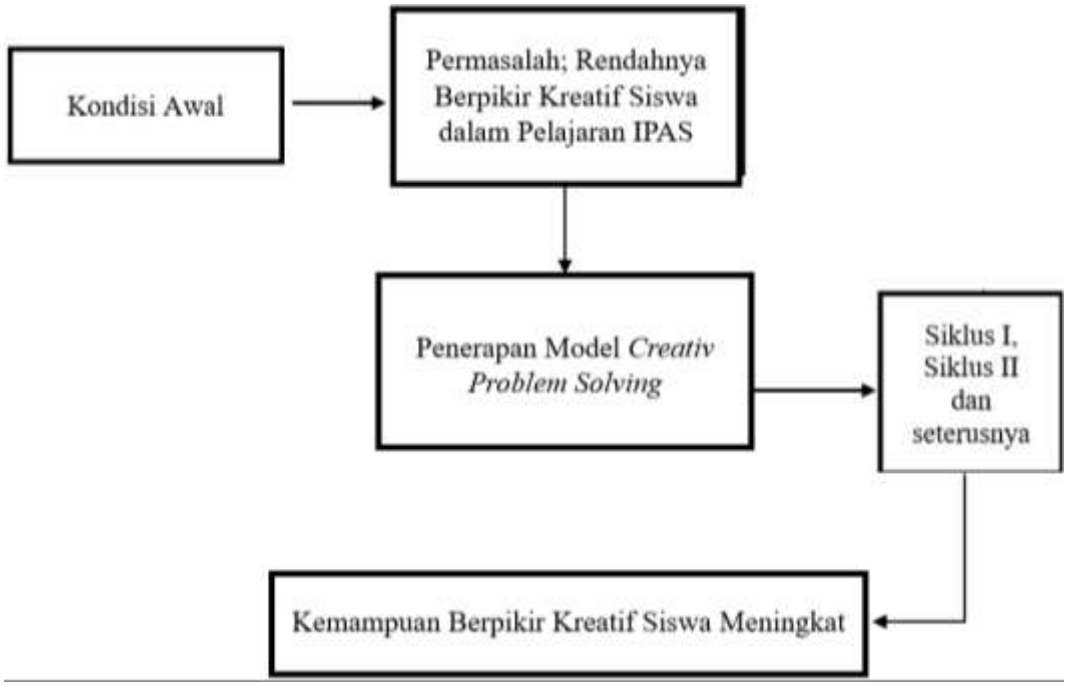
digunakan, di mana penelitian Prasetiyo menekankan hasil belajar dan aktivitas, sementara penelitian ini lebih menekankan pada aspek proses berpikir kreatif siswa sebagai tujuan utama penerapan model CPS.

5. Sudirpa (2023) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas Va SD Negeri 1 Peguyangan". Kriteria keberhasilan: rata-rata nilai siswa minimal mencapai atau melampaui KKM sebesar 75 dengan persentase ketuntasan belajar minimal 85%. Data awal sampai siklus II yaitu, data awal menunjukkan prestasi ketuntasan belajar mencapai 35%, siklus I meningkat menjadi 70%, siklus II meningkat menjadi 98%. Hal itu membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan prestasi belajar PKn pada siswa kelas VA SD Negeri 1 Peguyangan tahun pembelajaran 2021/2022. Persamaan antara penelitian Sudirpa (2023) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai strategi utama dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian sama-sama menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara bersiklus untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu, kedua penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan model CPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yang ditandai dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar dari kondisi awal hingga siklus akhir. Hal ini menegaskan bahwa model *Creative Problem Solving* efektif digunakan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan capaian belajar. Perbedaan antara penelitian Sudirpa (2023) dengan penelitian ini yaitu Penelitian Sudirpa (2023) berfokus pada peningkatan prestasi belajar PKn pada siswa kelas VA SD Negeri 1 Peguyangan, dengan indikator keberhasilan berupa ketercapaian KKM dan ketuntasan belajar secara klasikal. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS pada kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada konteks pembelajaran dan karakteristik siswa, di mana penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan proses berpikir kreatif siswa

melalui ide-ide orisinal, keluwesan berpikir, serta kemampuan mengelaborasi gagasan, bukan semata-mata pada pencapaian nilai akademik.

2.3 Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pemikiran dan perumusan masalah yang telah disusun, penulis dapat menemukan arah penyelesaian terhadap masalah yang muncul pada objek penelitianini.



Gambar1. Kerngka Fikir

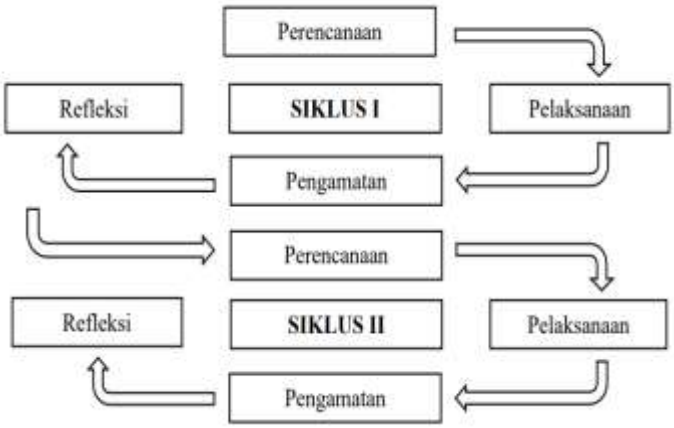
BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jens penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom *Action Researc*. (Arikunto dalam Mutia, 2023) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dampak dari perlakuan tersebut. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Penelitian ini disusun sebagai strategi dalam mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan sebagai suatu strategi untuk memecahkan permasalahan melalui penerapan tindakan nyata yang disertai dengan refleksi terhadap hasilnya. Jenis penelitian ini dinilai tepat untuk meningkatkan mutu atau kualitas subjek yang diteliti. Dalam penelitian ini, tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS melalui penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS).

Dengan penelitian tindakan kelas guru dapat meneliti sendiri terhadap praktik pembelajaran yang dilakukannya di kelas. Guru juga dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari asfek interaksinya dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan melakukan penelitian tindakan kelas, guru juga dapat memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukannya menjadi lebih berkualitas dan lebih efektif.



Gambar 2. Desain Penelitian

Sumber (Farih dkk, 2023)

Rancangan penelitian disusun untuk menggambarkan langkah-langkah penerapn model *Creative Problem Solving* dalam mengembangkan kemampun berikir kreatif siwa klas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu. Penerapan model ini diawali dengan perencanaan pembelajaran yang menekankan pada pemberian permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Permasalahan tersebut dipilih agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka, sehingga mampu memancing rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam mencari berbagai kemungkinan solusi.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksankan di SDN 93 Tombang yang terletk di Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu. Kegiatan penelitan berlngsung pda semestr ganjl tahn ajran 2025, tepatnya pda buln September 2025.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN 93 Tombang yang berjumlah 17 orang, dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

3.4 Prosedur Penelitian

Secara umum penelitian ini terbagi dalam dua tahap yang harus diakukan, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

Siklus I

1. Perencanaan
    a. Membuat silabus
    b. Membuat modul ajar
    c. Menyusun lembar observasi aktivitas keterlaksanaan pembelajaran dan siswa.
    d. Menyusun dan menyiapkan bahan ajar (materi).
    e. Menyusun alat evaluasi
2. Pelaksanaan
    a. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun
    b. Menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS)
    c. Melaksanakan tes siklus I.
3. Pengamatan/observasi

    Pengamatan/observasi adalah kegiatan mengamati suatu objek atau fenomena secara cermat untuk mendapatkan data yang valid. Kegiatan pada tahap observasi dilakukan dengan cara memantau seluruh jalannya pelaksnaan tindakn memakai lembar observasi yang sudah di tata sebelum nya oleh peneliti.
4. Refleksi

    Catatan yang diperoleh dari hasil pengamatan (observasi) selanjutnya dianalisis. Begitu juga dengan data hasil tes akhir siklus I dikumpulkan kemjudian diperbaiki sehingga siklus II bisa lebih baik.

Siklus II

1. Perencanaan

    Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I. Materi pembelajaran yang digunakan merupakan kelanjutan dari materi pada siklus sebelumnya. Tahapan perencanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, yaitu meliputi penyusunan alat peraga, bahan ajar, instrumen penilaian, serta perangkat pembelajaran lainnya.
2. Implementasi

    Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan erdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang.

3. Pengamtan

Di tahapan ini, dilkukan kegiatan pemantauan terhdap seluruh proses pelaksanaan Tindakan di siklus II.

4. Refleksi

Langkah refleksi dilaksanakan dengan menelaah hasil dari pelaksanaan tindakan pada siklus II serta mengevaluasi data yang terkumpul selama proses penelitian. Hasil dari analisis tersebut dijadikan acuan dalam penyusunan laporan akhir. Refleksi pada siklus II juga digunakan untuk menilai apakah indikator keberhasilan telah tercapai. Jika target penelitian sudah terpenuhi, maka proses tindakan dihentikan di siklus II.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas siswa, serta pemberian tes. Penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing teknik pengumpulan data tersebut disajikan sebagai berikut.

1. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Teknik pengumpulan data di lakukan menggunakan cara melihat aktifitas guru secara langsung sepanjang kegiatan belajar. Kegiatan observasi ini bertujuan mendapatkan ilustrasi faktual seperto tingkat penerapn model pembelajaran *Creative Problem Solving* di kelas, serta supaya memahani bagaimana sikap serta reaksi siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan model tersebut.

Data yang ingin diambil dari observasi ini berhubungan dengan keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Dari sisi guru, data yang dicatat antara lain mencakup kesiapan dalam membuka pembelajaran, kejelasan dalam memberikan penjelasan masalah, kemampuan dalam memandu siswa untuk menghasilkan ide-ide kreatif, serta konsistensi dalam melaksanakan setiap tahap dari model *Creative Problem Solving*. Sementara itu, dari sisi siswa, observasi diarahkan pada keaktifan dalam mengemukakan pendapat, keberanian dalam mencoba solusi, kemampuan bekerja sama dengan teman, serta antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir.

2. Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan untuk memahami lebih dalam bagaimana siswa berpikir, berinteraksi, dan menyelesaikan masalah dalam konteks pembelajaran. Dengan melakukan observasi, guru atau peneliti dapat mengidentifikasi pola-pola berpikir siswa, cara mereka mengolah informasi, dan pendekatan yang mereka gunakan untuk menemukan solusi inovatif. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengumpulkan data proses pembelajaran yang dilaksanakan dan sebagai upaya untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Adapun format yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa.

3. Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes atau soal tes. Setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran maka dilakukan tes, bertujuan untuk mengkaji pemahaman yang dicapai siswa setelah kegiatan pembelajaran. Skor yang diperoleh dari tes ini akan dijadikan sebagai data hasil penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan mode *Creative Problem Solving* (CPS).

Metode tes adalah kumpulan informasi berupa rangkaian pertanyaan atau latihan yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, kecerdasan dan bakat seseorang atau kelompok. Tes ini di gunakan untk mempelajari kemampuan berpikir kretif siswa kelas III SDN 93 Tombang. Bentuk atau jenis tes yang diberikan merupakan tes subjektif yaitu berupa tes tertulis dalam bentuk uraian essay berdasarkan mata pembelajaran IPAS kelas III. Dalam penelitian ini, tes berbentuk soal esai tentang menganalisis arah peta, jalan yang dan kenampakan apa saja yang ada disekitar.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk pengumpulan data. Instrumen dalam penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar mempermudah proses penelitian, lebih cermat, lengkap dan sistematis. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi dan tes kemampuan berpikir kreatif

siswa kelas III setelelah penerapn Model *Creative Problem Solving*.

1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi ditunjukan untuk pengamat (observer), yaitu pihak yang bertugas menilai sejauh mana proses pembelajaran dilaksanakan sejalan dengn rencna. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran yang telah direncanakan bisa terimplementasikan berdasarkan tahapan atau sintaks yang sudah ditentukan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa dibuat untuk mencatat perilaku dan keterlibatan siswa yang menjadi objek penelitian, yaitu peserta didik kelas III SDN 93 Tombang, Kabupaten Luwu, yang terpilih sebagai sampel dalam kegiatan pembelajaran. Lembar ini berfungsi untuk merekam berbagai aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*, seperti keterlibatan dalam diskusi, keaktifan dalam mengemukakan ide, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama dengan teman, serta kreatifitas dalam menelusuri jawaban dari masalah yang diberi guru. Melalui lembar observasi tersebut, peneliti dapat memperoleh gambaran nyata mengenai sejauh mana siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta bagaimana model *Creative Problem Solving* memengaruhi perkembangan kemampuan berpikir kreatif mereka. Dengan demikian, lembar observasi aktifitas siwa adalah instrumen penting yang diarahkan khusus untk memantau yang menilai aktifitas peserta didik selma prses penerapan model pembelajaran berlangsung.

3. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Tes kemampuan berpikir kreatif disampaikan kepda pesrta didk pada model soal esai guna memperoleh data kognitif mengenai tingkat keterampilan berpikir kreatif mereka dalam proses pembelajaran IPAS.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknk anhlisis dta yang dipakai di penelitan ini yatu kuantitatif deskrptif, Data dalam penelitian ini didapat secara langsung pada kegiatan lapangan selama Proses penelitian dilaksanakan dengan mengumpulkan berbagai jenis data, antara

lain data mengenai keterlaksanaan kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa, serta tingkat keterampilan berpikir kreatif. Semua data yang sudah diberikan selanjutnya dianalisis memakai rumus atau metode perhitungan tertntu agar diperoleh hasil yang valid dan akurat.

1. Analisis Lembar Observasi Aktivitas keterlaksanaan pembelajaran

Setelah seluruh data diperoleh melalui kegiatan observasi, langkah selanjutnya adalah Data tersebut diproses dengan memanfaatkan rumus perhitungan persentase, yang dirumuskan berikut ini:

Aktivitas Guru : $\frac{\text{Aspek Aktivitas Guru}}{\text{skor maksimal}}$ X 100

Penentuan kriteria penilaian tentang aktivitas guru pembelajaran pada mata pembelajaran IPAS, maka di lakukan Penilaian di bagi kedalm 4 kategri, seperti sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Kriteria inidikaitkan dengan persentase tertentu sebagai pedoman penilaian. Adpun kriteria persntase adalah berikut ini:

Tabel 3. Kategori keterlaksanaan pembelajaran

Keterlaksaan (%)	Kategori
$90 < x \leq 100$	Sangat Baik
$76 < x \leq 89$	Baik
$56 < x \leq 75$	Cukup
$26 < x \leq 55$	Kurang
$0 < x \leq 25$	Sangat Kurang

Sumber: Ramadhana & Hadi (2022)

2. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Analisis lembar observasi aktivitas siswa dilakukan sama seperti menganalisis lembar aktivitas observasi guru yaitu dengan menghitung rata-rata dan persentase. Setelah seluruh data diperoleh melalui kegiatan observasi, data tersebut kemudian diproses untuk dianalisis lebih lanjut dengan menerapkan rumus perhitungan persentase, yaitu sebagai berikut:

Presentase aktivitas siswa : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}}$ X 100%

Adapun kriteria persentase tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Observasi Aktivitas Siswa

Nilai Observasi	Kategori
81-100	Sangat Aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup Aktif
21-40	Kurang Aktif
0-20	Tidak Aktif

Sumber: Novitasari & Rahman (2021)

3. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif pada penelitan ini dimaknai sebagai kecakapan siswa dalam memecahkan berbagai jenis soal yang membutuhkan ide-ide baru dan cara berpikir yang kreatif, serta kemampuan mereka dalam memberikan jawaban yang mencerminkan adanya inovasi dan pemikiran orisinal.

Data tentang kemampuan berpikir kreatif peseta didk dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan persentase. Persentase kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh melalui perhitungan rata-rata nilai dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

NP : $\frac{R}{SM}$ X 100%

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Kritera penilian hasil kemampuan berpikir kreatif siswa bisa di lihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatifv Siswa

Skala	Interval Skor	Kategori/Kriteria
5	90-100	Sangat kreatif
4	70-89	Kreatif
3	50-69	Cukup kreatif
2	30-49	Kurang Kreatif
1	0-29	Tidak Kreatif

Sumber: Sintia (2022)

3.8 Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila komponen-komponen yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas guru minimal berada pada rentang 76-89 dengan kategori baik
2. Aktivitas siswa minimal berada pada rentang 61-80 dengan kategori aktif
3. Apabila 75% atau 13 siswa telah mencapai kemampuan berpikir kreatif minimal pada interval skor 71%-80% dengan kategori kreatif

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitan ini dilaksanakan di siswa kelas III SDN 93 Tombang, Kabupaten Luwu, yang berjmlah 17 peserta didik, terdri dri 8 lakilaki dan 9 perempan. Penelitian yang berjdul *"Penerapan Model Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa"* ini menggunakan analisis berbasis persentase untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, tingkat partisipasi siswa, serta perkembangan kemampuan berpikir kreatif. Data diperoleh melalui lembar observasi dan tes kemampuan berpikir kreatif yang kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil dari penerapan model pembelajaran tersebut.

Penerapan model *Creative Problem Solving* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dalam menemukan berbagai ide dan solusi terhadap permasalahan yang diberikan selama proses pembelajaran. Kegiatan diskusi kelompok dan pemecahan masalah secara kreatif membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen serta meningkatkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, karena siswa merasa dilibatkan secara langsung dalam proses belajar yang menekankan pada kreatifitas dan kolaborasi.

Analisis data pada penelitian skripsi ini dilaksanakan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Sebelum penelitian dijalankan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan berbagai dokumen pendukung, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul ajar untuk siklus I dan siklus II, lembar observasi keterlaksanaa pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, serta tes mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Setiap siklus dalam PTK mencakup empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan melalui dua tahap siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada tahap pertama, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* untuk memperoleh data awal terkait kemampuan berpikir kreatif siswa, keterlaksanaan proses pembelajaran, dan keterlibatan siswa

untuk mencari solusi terhadap sebuah masalah yang diberikan. Hasil pada siklus I kemudian dianalisis guna mengetahui kelemahan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan penyempurnaan strategi penerapan model CPS agar kemampuan berpikir kreatif siswa semakin meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta menarik.

Selain itu, analisis data dilakukan dengan menghitung persentase peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada setiap siklus. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu. Hasil analisis memperlihatkan bahwa penerapan model CPS mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, kritis, serta berani mengemukakan ide-ide baru dalam memecahkan masalah yang disajikan oleh guru. Dengan demikian, model pembelajaran CPS terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas III.

1. Deskripsi Berpikir Kreatif Siswa Siklus I

a. Perencanaan kegiatan pembelajaran siklus I

Pada tahap perencanaan kegiatan pembelajaran Siklus I, peneliti bersama guru kelas III SDN 93 Tombang melakukan persiapan yang matang dalam rangka menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kegiatan perencanaan ini diawali dengan melakukan identifikasi terhadap masalah pembelajaran yang terjadi di kelas, khususnya rendahnya kemampuan siswa dalam mengemukakan ide dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa cenderung pasif, kurang berani mengungkapkan pendapat, serta mengalami kesulitan dalam menemukan solusi alternatif dari suatu permasalahan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan berdasarkan tahapan yang telah direncanakan sebelumnya dengan model *Creative Problem Solving* (CPS). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan materi IPAS Bab 5: Aku dan Lingkungan Sekitarku, yang mencakup topik Denah

Rumahku, Denah Tempat Tinggalku, serta Kenampakan Alam dan Buatan.

1) Pertemuan kesatu Rabu 01 Oktobober 2025

Peneliti berperan langsung sebagai pengajar atau guru dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang akan disampaikan telah disusun sebelumnya dan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dirancang untuk pertemuan ini disajikan sebagai berikut.

a) Kegiatan pendahuluan

Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh siswa, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin doa agar kegiatan belajar berjalan dengan lancar. Setelah doa selesai, guru melanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik satu per satu. Selanjutnya, guru menanyakan kabar para siswa untuk menciptakan suasana kelas yang hangat dan menyenangkan sebelum memulai pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, siswa mengikuti arahan guru untuk membuka buku dan mengamati gambar denah yang diberikan. Guru kemudian menjelaskan materi tentang denah serta membagi siswa menjadi empat kelompok. Setelah itu, guru membagikan contoh gambar denah rumah kepada siswa dan meminta mereka untuk memikirkan denah rumah masing-masing, lalu mulai menggambar denah tersebut. Setelah selesai, setiap siswa dipersilakan maju untuk memperlihatkan hasil gambar sketsa denah yang telah dibuat sambil menceritakan denah yang mereka rancang. Di akhir kegiatan, guru menanyakan kembali kepada siswa mengenai hal-hal yang belum mereka pahami agar dapat memberikan penjelasan lebih lanjut.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan ini dilakukan dengan guru bersama siswa menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari agar siswa lebih memahami isi pembelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah, yaitu menggambar denah dari rumah menuju sekolah dengan berpedoman pada contoh gambar denah yang telah dibagikan. Setelah itu, guru mempersiapkan siswa untuk berdoa

bersama sebagai penutup kegiatan pembelajaran dan menutup pembelajaran dengan salam.

2) Pertemuan kedua Kamis 02 Oktobober 2025

Pada pertemuan kedua, pembelajaran masih berfokus pada penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan materi lanjutan tentang "Denah Tempat Tinggalku". Kegiatan ini dirancang untuk melatih siswa berpikir kreatif dalam memahami konsep denah serta menghubungkannya dengan lingkungan tempat tinggal mereka. Seperti pertemuan sebelumnya, peneliti berperan sebagai guru yang memfasilitasi proses pembelajaran agar berjalan efektif dan menyenangkan.

a) Kegiatan pendahuluan

Guru memulai proses pembelajaran dengan menyapa seluruh siswa, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin doa agar kegiatan belajar berjalan dengan lancar. Setelah doa selesai, guru melanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik satu per satu. Selanjutnya, guru menanyakan kabar para siswa untuk menciptakan suasana kelas yang hangat dan menyenangkan sebelum memulai pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Guru meminta siswa untuk membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD yang ada di depan kelas. Siswa mengikuti arahan guru untuk membuka halaman buku yang sesuai, kemudian guru mulai menjelaskan materi pembelajaran. Selanjutnya, guru membagikan contoh gambar denah rumah kepada siswa dan meminta mereka untuk memperhatikan denah lingkungan rumah Ian, Aga, dan Mia. Guru menanyakan kepada siswa bagaimana rute yang harus dilalui Ian agar dapat tiba di rumah Mia serta tempat-tempat apa saja yang dilewatinya. Setelah itu, guru menginstruksikan siswa untuk mencari dua orang teman untuk membentuk satu kelompok kecil. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk membuat gambar denah sesuai arahan. Setelah selesai, setiap kelompok dipersilakan maju ke depan kelas untuk memperlihatkan hasil denah yang telah dibuat dan menceritakannya di hadapan teman-teman. Pada akhir kegiatan, guru menanyakan kepada siswa mengenai hal-hal yang belum mereka pahami agar dapat diberikan penjelasan lebih lanjut.

c) Kegiatan penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Setelah itu, guru mempersiapkan siswa bedoa sebagi penutp kegiatan pembelajaran.

3) Pertemun ke tiga Senin 06 Oktobober 2025

Kegiatn pembelajaran masih memakai model *Creative Problem Solving* di materi lanjutan dari Bab 5 IPAS yaitu tentang "Kenampakan Alam dan Buatan di Sekitarku." Tujuan pembelajaran pada pertemuan ini adalah untuk melatih siswa agar mampu mengenali berbagai kenampakan alam dan buatan di lingkungan sekitar, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dalam mengemukakan ide dan pendapat mengenai perbedaan serta manfaat dari kedua jenis kenampakan tersebut.

a) Kegiatan pendahuluan

Guru memulai proses pembelajaran dengan menyapa seluruh siswa, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin doa agar kegiatan belajar berjalan dengan lancar. Setelah doa selesai, guru melanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik satu per satu. Selanjutnya, guru menanyakan kabar para siswa untuk menciptakan suasana kelas yang hangat dan menyenangkan sebelum memulai pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Guru meminta pserta didik agar memperhatikan teks dn gambar yang ditampilkan di layar LCD. Guru kemudian mengarahkan perhatian siswa pada gambar denah dan mengajukan pertanyaan, "Perhatikan gambar denah di atas. Setelah itu, guru meminta siswa untuk membuat sebuah denah yang menampilkan kenampakan alam dan buatan, kemudian melanjutkan dengan penjelasan mengenai kenampakan daratan dan kenampakan perairan.

c) Kegiatan penutup

Setelah kegiatan menggambar selesai, salah satu siswa dipersilakan maju ke depan kelas untuk memperlihatkan hasil gambar sketsa denah yang telah dibuat, kemudian menceritakan denah tersebut kepada teman-temannya. Selanjutnya, guru menanyakan kepada siswa mengenai hal-hal yang belum mereka pahami agar dapat dijelaskan kembali. Selanjutnya, guru bersama dengn

peserta didik merngkum dan menegaskan kembali pembelajaran yang telah di pelajari di pertemuan ini.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus I, peneliti bersama guru kelas melakukan observasi terhadap seluruh prses pemblajaran yang berjalan memakai model *Creative Problem Solving*. Kegiatan pengamatan difokuskan pada bagaimana penerapan model CPS bisa memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses belajar berlangsung. Aspek yang diamati meliputi aktivitas siswa dalam mengemukakan ide, keberanian dalam menyampaikan pendapat, kemampuan menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan, serta partisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.

1) Observasi aktivitas keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I

Peneliti menyiapkan lembar observasi aktifitas keterlaksanaan pembelajaran melalui penerapn model *Creative Problem Solving* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu. Pengamatan dilakukan pada setiap sesi pembelajaran bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan. Lembar pengamatan tersebut kemudian diberikan kepada pengamat yang telah ditetapkan dan sebelumnya telah dibekali oleh peneliti. Dengan menggunakan lembar pengamatan ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih akurat mengenai proses pembelajaran yang berlangsung. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	10	100	Sangat Baik
II	9	90	Sangat Baik
III	8	80	Baik
Jumlah	27		
Rata-rata	9	90	Sangat Baik

Sumber:Dataprimer setelahdiolah (2025)

Berdasarkan Tabel 6 yang menunjukkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru mengalami variasi dalam setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama, guru memperoleh skor 10 dengan persentase 100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan seluruh langkah

pembelajaran dengan optimal sesuai rencana. Namun, pada pertemuan kedua skor menurun menjadi 9 dengan persentase 90% yang tergolong “Sangat Baik”, dan pada pertemuan ketiga kembali menurun menjadi 8 dengan persentase 80% dalam kategori “Baik”. Secara keseluruhan, jumlah skor yang diperoleh guru adalah 27 dengan rata-rata skor 9 dan persentase rata-rata 90%, sehingga secara umum aktivitas guru selama siklus I dikategorikan “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan sebagian besar langkah pembelajaran dengan baik, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif di siklus berikutnya.

2) Observasi aktivitas siswa pada siklus I

Peneliti juga menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) pada siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu. Pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan oleh observer yang telah dibekali pedoman observasi sebelumnya. Melalui lembar observasi ini, peneliti memperoleh data mengenai keaktifan siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari tahap orientasi masalah, pengumpulan data, penyusunan gagasan, hingga penyajian hasil pemecahan masalah. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	18	56	Cukup Aktif
II	19	59	Cukup Aktif
III	20	62	Aktif
Jumlah	57		
Rata-rata	19	59	Cukup Aktif

Sumber:Dataprimer setelahdiolah (2025)

Berdasarkan Tabel 7 di atas, hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I menunjukkan mengenai aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, skor yang diperoleh sebesar 18 dengan persentase 56% dan termasuk dalam kategori cukup aktif. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan skor menjadi 19 dengan persentase 59%, masih berada pada kategori cukup aktif. Kemudian pada pertemuan ketiga, skor meningkat menjadi 20 dengan persentase 62% dan masuk dalam kategori aktif. Secara keseluruhan,

jumlah skor aktivitas siswa mencapai 57 dengan rata-rata 19 dan persentase rata-rata 59%, yang menunjukkan bahwa secara umum aktivitas siswa pada Siklus I tergolong cukup aktif. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun siswa mulai menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran, masih diperlukan perbaikan disiklus berikutnya agar aktivitas siswa dapat meningkat ke kategori yang lebih tinggi.

3) Tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus I

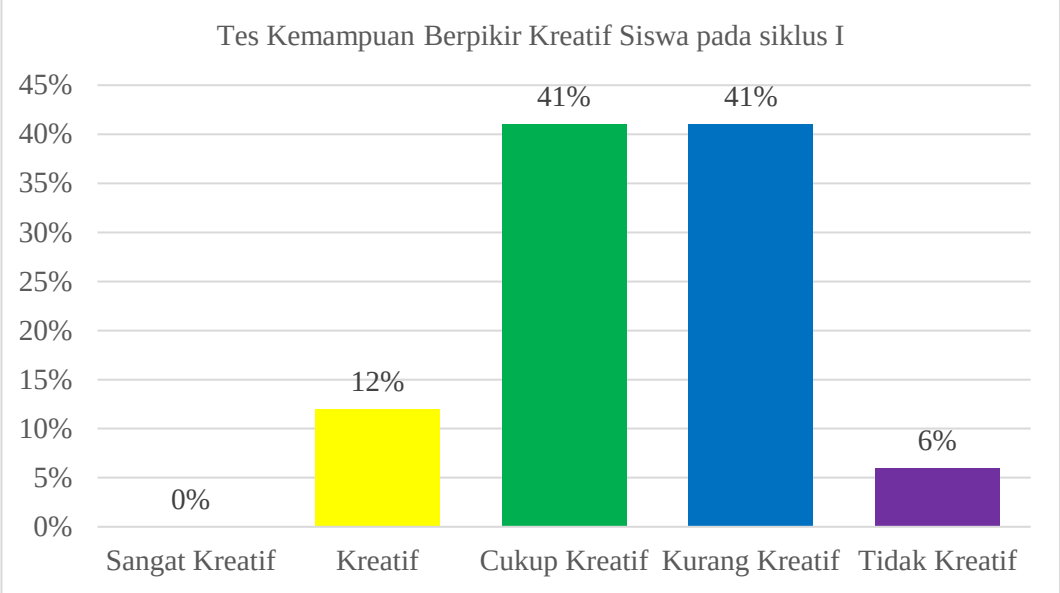
Tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus I dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) selesai dilaksanakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diberikan tindakan pembelajaran pada siklus I. Adapun hasil pengisian angket minat siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 8. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus I

Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Kriteria
90-100	0	0	Sangat Kreatif
70-89	2	12	Kreatif
50-69	7	41	Cukup Kreatif
30-49	7	41	Kurang Kreatif
0-29	1	6	Tidak Kreatif
Jumlah	17	100	

Sumber: Data primer setelah diolah (2025)

Berdasarkan tabel 8 terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif pesertdidik mash termasuk rendh. Dri 17 pesertdidik menjadi subjek penelitian, tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat kreatif, sedangkan hanya 2 siswa atau 12% yang berada pada kategori kreatif. Sebanyak 7 siswa atau 41% berada pada kategori cukup kreatif, dan jumlah yang sama, yaitu 7 siswa 41%, berada pada kategori kurang kreatif. Sementara itu, 1 siswa atau 6% termasuk dalam kategori tidak kreatif. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I sebagian besar siswa masih berada pada kategori kurang kreatif, sehingga diperlukan upaya lanjutan dalam penerapan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus berikutnya.



Gambar 3. Diagram Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada siklus I

Berdasarkan diagram tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I, dapat dilihat bahwa tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sangat kreatif, hanya terdapat 2 siswa yang tergolong kreatif, 7 siswa berada pada kategori cukup kreatif, 7 siswa berada pada kategori kurang kreatif, dan 1 siswa termasuk dalam kategori tidak kreatif. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif yang rendah, karena dominan berada pada kategori cukup kreatif dan kurang kreatif.

Dengan demikian, hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas belum tercapai secara optimal. Pembelajaran masih perlu diperbaiki agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I dan meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek berpikir kreatif.

d. Refleksi siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) telah berjalan dengan cukup baik, namun hasil yang dicapai belum optimal. Aktivitas guru menunjukkan kategori baik dengan rata-rata 80%, yang berarti guru telah melaksanakan tahapan pembelajaran sesuai langkah-langkah model CPS secara efektif. Sementara itu, aktivitas siswa mendapatkan kategori

cukup aktif dengan rata-rata 59%, menunjukkan bahwa siswa belum menunjukkan tingkat keaktifan yang optimal. Namun, hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa masih menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori cukup kreatif dan kurang kreatif, dengan masing-masing persentase sebesar 41%. Hanya 12% siswa yang mencapai kategori kreatif, dan tidak ada yang mencapai kategori sangat kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas belajar sudah meningkat, kemampuan berpikir kreatif sisw belum mengalami kemajuan secra penuh.

Beberapa faktor yang menjadi penyebabnya antara lain: siswa masih cenderung ragu dalam menyampaikan ide, kurang percaya diri untuk mengekspresikan gagasan baru, serta belum terbiasa berpikir secara divergen dalam mencari berbagai solusi dari suatu permasalahan. Selain itu, sebagian siswa masih membutuhkan bimbingan yang lebih intensif dalam memahami langkah-langkah pemecahan masalah menggunakan model CPS. Oleh karena itu, hasil refleksi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II. Upaya yang akan dilakukan meliputi peningkatan motivasi siswa melalui pemberian contoh konkret yang lebih menarik, penambahan kegiatan yang mendorong eksplorasi ide, serta peningkatan peran guru dalam memberikan stimulus pertanyaan terbuka agar siswa lebih kreatif dalam berpikir. Dengan demikian, diharapkan di siklus II kemampuan berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan secara signipikan.

2. Deskripsi Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

a. Perencanaan kegiatan pembelajaran siklus II

Pada tahap perencanaan kegiatan pembelajaran siklus II, peneliti bersama guru kelas III SDN 93 Tombang melakukan persiapan yang lebih matang berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I. Perencanaan ini difokuskan untuk memperbaiki beberapa kendala yang masih muncul, seperti sebagian siswa yang belum berani mengemukakan ide secara mandiri dan masih membutuhkan bimbingan dalam memahami langkah-langkah model *Creative Problem Solving* (CPS).

Dalam tahap ini, peneliti dan guru menyiapkan modul ajar yang memuat proses penerapan model *Creative Problem Solving* secara sistematis, mulai dari

kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Modul ajar tersebut disusun agar lebih menarik dan interaktif. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta instrumen tes kemampuan berpikir kreatif siswa untuk mengukur peningkatan hasil tindakan pada siklus II.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dengan mengikuti tahapan model *Creative Problem Solving* (CPS) yang sudah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan materi Bab 6 IPAS "Aku Bagian dari Masyarakat". Pada siklus II ini, peneliti berupaya untuk lebih mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan lebih banyak kepada mereka untuk mengemukakan ide secara mandiri dan bekerja sama dalam kelompok kecil.

Guru berfungsi sebagai pemandu yang mendorong siswa untuk berpikir melalui pemberian pertanyaan terbuka, dan diskusi kreatif. Setiap pertemuan diakhiri dengan kegiatan refleksi bersama antara guru dan siswa untuk meninjau kembali hasil pembelajaran serta memberikan umpan balik terhadap ide-ide kreatif yang muncul. Secara keseluruhan, pelaksanaan tindakan pada siklus II berlangsung lebih interaktif, komunikatif, dan menunjukkan peningkatan partisipasi serta keberanian siswa dalam mengemukakan gagasan kreatif.

1) Pertemuan kesatu Rabu, 08 Oktobober 2025

Peneliti mengambil peran langsung sebagai pengajar. Materi yang akan disampaikan pada pertemuan ini telah dipersiapkan sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pembelajaran yang akan disampaikan di petemuan pertama ini yitu Topok A "Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal". Langkah-langkah kegiatan yang direncanakan selama pertemuan ini meliputi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

a) Kegiatan pendahuluan

Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam kepada siswa. Selanjutnya, guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar mereka hari ini. Sebelum memulai kegiatan inti, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan

dilakukan, serta hal-hal yangakan dinilai sepanjang tahap pembelajaran berlangsung.

b) Kegiatan inti

Guru menyuruh peserta didik memperhatikan teks dan gambar yang ada di layar LCD. Selanjutnya, guru menjelaskan materi tentang pertanyaan esensial, yaitu “Di kecamatan dan di kabupaten manakah kamu tinggal?” serta “Dapatkah kalian menjelaskan makna logo tempat tinggal kalian?”. Setelah itu, guru meminta siswa untuk memperhatikan lambang kabupaten atau kota tempat tinggal mereka, kemudian menggambar lambang tersebut dan menjelaskan makna dari setiap bagian yang ada di dalamnya. Setelah kegiatan menggambar selesai, salah satu siswa dipersilakan maju ke depan untuk memperlihatkan hasil gambar serta menjelaskan makna yang terdapat dalam lambang tersebut.

c) Kegiatan penutup

Guru kembali menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang belum mereka pahami, kemudian bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan selanjutnya guru mempersiapkan siswa untuk berdoa sebagai penutup kegiatan pembelajaran.

2) Pertemuan kedua Rabu, 09 Oktobober 2025

Setelah rencana pelaksanaan pembelajaran serta tujuan yang hendak dicapai disusun secara matang, tahap berikutnya adalah mengerjakan aktifitas pengajaran berdasarkan rancangan yang sudah dikerjakan. Di tahap ini, peneliti bertindak sebagai pendidik atau guru yang mengarahkan dan mengelola jalannya proses belajar mengajar. Pada pertemuan kedua, materi yang diajarkan yaitu Topok B “Pemerintahan di Daerahku”. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran disajikan sebagai berikut ini.

a) Kegiatan pendahuluan

Pembelajaran diawali oleh guru dengan menyapa para siswa. Setelah itu, guru melakukan pengecekan kehadiran dan menanyakan keadaan atau kabar siswa pada hari tersebut.

d) Kegiatan inti

Guru meminta siswa untuk memperhatikan text dan gambar yang ada di layar LCD, Selanjutnya, guru menjelaskan materi secara rinci untuk memastikan

siswa memahami konsep yang diajarkan. Setelah itu, guru membagi siswa ke dalam empat kelompok untuk mengerjakan tugas yang telah disiapkan.

e) Kegiatan penutup

Guru kembali menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang belum mereka pahami, kemudian bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan selanjutnya guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3) Pertemuan ketiga Senin, 13 Oktobober 2025

Pada pertemuan ketiga, materi yang diajarkan yaitu Topok C “Mengenal Tugas Pemimpin di Daerahku”. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran disajikan sebagai berikut.

a) Kegiatan pendahuluan

Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam kepada peserta didik. Setelah itu, guru melakukan absensi dan menanyakan keadaan siswa pada hari tersebut. Setelah itu, guru meminta peserta didik menyiapkan diri untuk belajar dengan memeriksa kerapian diri serta menata tempat duduk agar suasana belajar menjadi nyaman dan tertib.

b) Kegiatan inti

Guru meminta siswa untuk memperhatikan teks dan gambar yang ditampilkan di layar LCD. Selanjutnya, guru menjelaskan materi tentang pertanyaan esensial, yaitu apa yang kalian ketahui tentang pilkada, apa yang membedakan pilkada dengan pilkades, serta apa saja tugas dan wewenang pemimpin di daerah kalian. Setelah itu, guru membagi siswa menjadi empat kelompok untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan.

c) Kegiatan penutup

Guru kembali menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang belum mereka pahami, kemudian bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan selanjutnya guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran.

b. Pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus II, peneliti bersama guru kelas melakukan observasi terhadap seluruh proses pembelajaran yang berlangsung dengan

memakai model *Creative Problem Solving*. Fokus pengamatan diarahkan bagaimana penerapan model CPS mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, baik dalam hal mengemukakan ide, berpartisipasi aktif, maupun menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa yang telah disiapkan sebelumnya.

1) Observasi aktivitas guru pada siklus II

Pada tahap observasi aktivitas guru pada siklus II, peneliti kembali menggunakan lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru selama Penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS). Observasi bertjuan untk mengethui sejauh mana guru mampu melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun serta untuk menilai peningkatan kinerja guru dibandingkan dengan siklus I. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	10	100	Sangat Baik
II	10	100	Sangat Baik
III	9	90	Sangat Baik
Jumlah	29		
Rata-rata	9	96	Sangat Baik

Sumber:Dataprimer setelahdiolah (2025)

Berdasarkan Tabel 9 Deskripsi Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II dalam Penerapan Model *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu, terlihat bahwa aktivitas guru selama tiga kali pertemuan berada di katgori sangt baik dengan persentse capaian 96% pada setiap pertemuan. Skor yang diperoleh guru pada pertemuan pertama yaitu 100 dengan persentase (100%), dan pada pertemuan kedua serta ketiga masing-masing memperoleh skor 10 dengan persentase (100%). Secara keseluruhan, total skor aktivitas guru pada siklus II mencapai 29 dengan rata-rata 9 dan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan seluruh aspek pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *Creative Problem Solving* secara optimal, mulai dari tahap penyajian masalah, pemunculan ide, hingga penyimpulan solusi. Keberhasilan ini juga mencerminkan peningkatan keterampilan guru dalam

menggunakan penerapan model *Creative Problem Solving*, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif, menarik, dan berpusat pada siswa.

2) Observasi aktivitas siswa pada siklus II

Pada tahap observasi aktivitas siswa pada siklus II, peneliti bersama guru kelas mengerjakan pemantauan terhadap seluruh kegiatan belajar Peserta didik sepanjang proses belajar mengajar dengan menerapkan mdel *Creative Problem Solving* (CPS). Fokus utama pengamatan ini adalah untuk melihat peningkatan keaktifan, kreatifitas, dan partisipasi siswa dalam mengemukakan ide serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan secara mandiri dan kelompok. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	22	68	Aktif
II	24	75	Aktif
III	24	75	Aktif
Jumlah	70		
Rata-rata	23	72	Aktif

Sumber:Dataprimer setelahdiolah (2025)

Berdasarkan Tabel 10 mengenai hasil observasi aktivitas siswa siklus II, terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama, skor aktivitas siswa mencapai 22 dengan persentase 68% yang termasuk dalam kategori aktif. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dan ketiga, skor meningkat menjadi 24 dengan persentase masing-masing 75%, dan tetap berada pada kategori aktif. Secara keseluruhan, jumlah skor yang diperoleh selama tiga pertemuan adalah 70 dengan rata-rata skor 23 dan rata-rata persentase 72%, yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama siklus II berada pada kategori aktif. Hal ini menandakan bahwa penerapan tindakan pada siklus II berhasil meningktkan keaktivan peserta didik dalm mengikuti kegitan pemblajaran.

3) Tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus II

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa pada siklus II, terlihat bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS. Adapun hasil pengisian angket minat

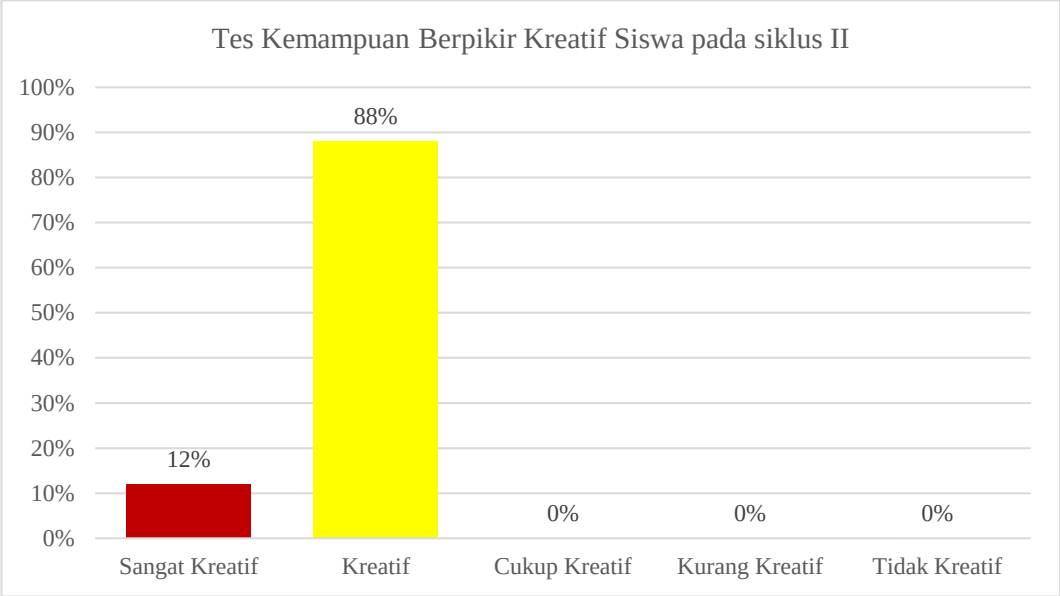
siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 11. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus II

Skala	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
5	90-100	2	12	Sangat Kreatif
4	70-89	15	88	Kreatif
3	50-69	0	0	Cukup Kreatif
2	30-49	0	0	Kurang Kreatif
1	0-29	0	0	Tidak Kreatif
	Jumlah	17	100	

Sumber:Dataprimer setelahdiolah (2025)

Dari 17 siswa, menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori interval nilai 70–89, yaitu sebanyak 15 siswa (88%). Hal ini menandakan bahwa hampir seluruh siswa memiliki kemapuan berpkir yang kreatif sesudah di terapkan model *Creative Problem Solving*. Selanjutnya, terdapat 2 siswa (12%) yang berada pada interval nilai 90–100, yang menunjukkan kemampuan berpikir yang sangat kreatif.



Gambar 4. Diagram Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada siklus II

Diagram di atas menunjukkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II. Berdasarkan diagram tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 15 siswa telah berada pada kategori kreatif. Sementara itu, 2 siswa yang masuk dalam kategori sangat kreatif, sebagian besar siswa sudah mencapai kategori yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif, berdasarkan hasil tersebut maka penelitian dikatakan telah berhasil.

e. Refleksi siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) memberikan peningkatan yang bermakna dibandingkan dengan siklus I. Aktivitas guru selama pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase ketercapaian 83%, yang menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model CPS secara optimal. Sementara itu, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase 72% dan termasuk dalam kategori aktif**.** Hal ini menandakan bahwa siswa semakin berpartisipasi aktiv dalm proses pembelajaran, lebih berani mengemukakan ide, dan memiliki kemampuan untuk berkolaborasi dengan baik dalam kelompok. Selain itu, hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan adanya peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Jika pada siklus I sebagian besar siswa masih berada pada kategori cukup kreatif dan kurang kreatif, maka di siklus II hampir semua peserta didik sudah memenuhi katgori kreatif, justru terdapat beberapa siswa yang termasuk dalam kategori sangat kreatif. Dari 17 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 15 siswa (88%) berada pada kategori kreatif dan 2 siswa (12%) berada pada kategori sangat kreatif. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model CPS berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara menyeluruh.

Peningkatan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya guru lebih mampu menciftakan susana pembelajaran yang interaktif dan menynangkan melalui penerapan model *Creative Problem Solving* serta pemberian pertanyaan terbuka yang menstimulasi siswa untuk berpikir secara divergen. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan secara intensif mampu melatih siswa untuk saling bertukar ide dan memunculkan gagasan baru yang lebih kreatif. Dengan demikian, penerapan model *Creative Problem Solving* pada siklus II dinilai berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena indikator keberhasilan telah tercapai dengan optimal.

4.2 Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu. Hal ini terlihat dari hasil observasi, baik terhadap aktivitas guru maupun siswa, yang menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II. Guru mampu melaksanakan seluruh langkah pembelajaran dengan sangat baik sesuai dengan tahapan model CPS, mulai dari orientasi masalah, pengumpulan data, penyusunan ide, hingga penyajian hasil solusi. Proses pembelajaran menjadi lebih terarah, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Dari sisi siswa, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan dan kreatifitas dalam prses pemblajaran. Jika pada siklus I sebagian besar siswa masih berada pada kategori cukup kreatif dan kurang kreatif, maka di siklus II hampir seluruh siswa berada pada kategori kreatif dan sangat kreatif. Hal ini menandakan bahwa peserta didik mulai terbiasa menggunakan kemampuan berpikirnya, berani mengemukakan ide, dan mampu berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Proses pembelajaran dengan model CPS memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban dan solusi, sehingga mereka tidak terpaku pada satu cara berpikir yang kaku. Peningkatan ini juga diperkuat dengan suasana belajar yang menyenangkan melalui penerapan model *Creative Problem Solving* yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan memunculkan ide-ide baru secara visual.

Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa juga dipengaruhi oleh penerapan langkah-langkah pembelajaran CPS yang sistematis. Melalui tahapan identifikasi masalah, siswa diajak untuk mengenali dan memahami persoalan secara mendalam sebelum mencari solusi. Pada tahap pengumpulan data dan eksplorasi ide, siswa terdorong untuk berpikir terbuka terhadap berbagai kemungkinan jawaban. Sementara pada tahap evaluasi dan penerapan solusi, siswa dilatih untuk menilai kelebihan dan kelemahan dari setiap gagasan yang

muncul. Pola berpikir seperti ini melatih kemampuan analisis, sintesis, dan evaluatif siswa - tiga aspek penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian, model CPS tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan cara berpikir siswa agar lebih sistematis dan reflektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Prawiyogi dan rekan-rekannya (2020) menunjukkan bahwa pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 66,93 dengan daya serap klasikal sebesar 51,61%. Setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) selama tiga siklus, terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa menjadi 78,23 serta peningkatan daya serap klasikal yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

pada siklus I, guru mengerjakan pembelajaran menggunkan model *Creative Problem Solving* dengan materi IPAS Bab 5 “Aku dan Lingkungan Sekitarku.” Guru berperan aktif dalam membimbing siswa, mulai dari kegiatan pendahuluan hingga penutup, serta berupaya menciptakan suasana belajar yang interaktif. Aktivitas guru selama tiga pertemuan berada pada kategori sangat baik dengan persentase 80%, sedangkan aktivitas siswa tergolong cukup aktif dengan rata-rata 59%. Namun, hasil tes kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih ada di kategori cukup kreatif dan kurang kreatif, sehingga pembelajaran perlu dilanjutkan ke siklus II.

di siklus II, guru memperbiki prses pembelajaran berdasrkan hasil refleksi siklus sebelumnya dengan memberkan peluang lebih luaskepada peserta didik mengemukakan ide secara bebas dan menambahkan kegiatan diskusi kelompok. Pembelajaran pada siklus ini berlangsung lebih interaktif dan komunikatif, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa berpikir secara kreatif. Aktivitas guru kembali memperoleh kategori sangat baik dengan rata-rata 83%, sedangkan aktivitas siswa meningkat menjadi aktif dengan rata-rata 72%. Peningkatan ini juga terlihat pada hasil tes kemampuan berpikir kreatif, di mana 88% peserta didik masuk dalam kategori kreatif dan 12% peserta didik berada pada kategori sangat kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* pada siklus II berhasil meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan.

Kendala yang dihadapi dalam penelitian ini muncul selama pelaksanaan

aksi di siklus I, di mana meskipun Penerapan model *Creative Problem Solving* berjalan dengan baik dan aktivitas guru serta siswa tergolong sangat baik dan sangat aktif, namun hasil kemampuan berpikir kreatif siswa belum menunjukkan peningkatan yang optimal. Sebagian besar siswa masih berada pada kategori cukup kreatif dan kurang kreatif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti masih adanya siswa yang ragu-ragu dalam mengemukakan ide, kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat, serta belum terbiasa berpikir secara divergen dalam memecahkan masalah. Selain itu, beberapa siswa juga masih membutuhkan bimbingan intensif untuk memahami setiap langkah dalam model CPS. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun guru telah menerapkan pembelajaran sesuai rencana, siswa memerlukan waktu adaptasi dan stimulus yang lebih kuat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Kendala-kendala tersebut kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus II agar hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terbukti bisa memperbaiki kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Octadianti (2023) dalam kajian teori yang menjelaskan bahwa model *Creative Problem Solving* dirancang sebagai pemecahan masalah dengan teknik yang sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus berupa permasalahan terbuka agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan *brainstorming*, berdiskusi, dan menemukan solusi secara kreatif sebagaimana dijelaskan oleh Tumiran (2020) bahwa peran guru dalam CPS adalah sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisator belajar, baik secara individu maupun secara kelompok

Penelitian ini, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat diidentifikasi berdasrkan progses pelaksanaan dan hasl yang diperleh. Kelebihan penelitian ini yaitu Penerapan model *Creative Problem Solving* terbukti efektif dalm menciptakan suasana belajar yang lebh interaktif dan berpsat di peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang mampu mendorong siswa untuk aktif

menemukan berbagai solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian berpendapat, serta kemampuan berpikir divergen pada diri peserta didik.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah waktu pelaksanaan tindakan yang relatif singkat, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan perkembangan jangka panjang tentang kemampun berpikir kreatif peserta didik. disampingitu, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Faktor lingkungan belajar yang berbeda juga dapat memengaruhi efektivitas penerapan model CPS. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan durasi yang lebih panjang sangat disarankan agar hasilnya semakin kuat dan komprehensif.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkn hasil penelitan dan pembahasan yang sudah dikerjakan mengenai penerapan model *Creative Problem Solving* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II, dari skor 8 (80%, kategori Baik) menjadi 8 (83%, kategori Sangat Baik). Sedangkan untuk hasi aktivitas siswa menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II, dengan skor naik dari 33 (92%) menjadi 35 (98%). Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus II lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa hanya 2 siswa (12%) yang berada pada kategori kreatif, sedangkan 7 siswa (41%) cukup kreatif, 7 siswa (41%) kurang kreatif, dan 1 siswa (6%) tidak kreatif. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II hasil tes kemampuan berpikir kreatif, terjadi peningkatan yang signifikan, diamana 100% (17 siswa) telah berhasil mencapai indikator keberhasilan, yang dijabarkan sebanyak 15 siswa (88%) masuk kategori kreatif dan 2 siswa (12%) masuk kategori sangat kreatif.

5.2 Saran

1. Guru disarankan untuk terus menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreatifitas siswa seperti *Creative Problem Solving*, agar suasana belajar lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.
2. Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar atau hasil belajar siswa agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif terhadap efektivitas model CPS dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, F., E. (2022). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Ditinjau dari Self Regulated Learning pada Materi Fluida Statis di Masa Pandemi*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri.

Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(4).

Bisri, B. H. Al. (2022). Analisi Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Metode *Mind Mapping* Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtida ’Iyyah Tarbiyah Athfal Cakul Timul. *Journal of Islamic Education*, *1*(2).

Chrisnawati, N., Nurimani, & Rosowulan, R. A. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Bangun Datar Segitiga melalui Metode *Creative Problem Solving*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*.

Endarhadi, V., A. (2019). *Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming terhadap Keterampilan Proses Sains dan Sikap Spiritual Peserta Didik Kelas X pada Materi Keanekaragaman Hayati di SMA Negeri 5 Metro*. Universitas Islam Negri Raden Intan.

Ervi Novitasari, E & Rahman, K. 2021. Analisis Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Media Pembelajaran Simulator Hidroponik Berbasis Mikrokontroller di SMK. Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian* Volume 7 Nomor 2.

Farih, R. N., Yulianti, F., & Hapsari, F. R. (2023). *Implementasi Pendekatan Genre Based Approach untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Hortatory Exposition Text pada Siswa Kelas XI Mipa 4 SMAN 02 Semarang Tahun Ajaran 2022 / 2023*. Universitas PGRI Semarang. Vol. 1 No. 1.

Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui *Creative Problem Solving*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *9*(1).

Filsawati. (2024). *Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Aljabar pada Kelas VII SMPN 10 Barru*. (Skripsi) Universitas Muhammadiyah Makassar.

Firdaus, A., Asikin, M., & Agoestanto, A. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif pada Model *Learning Cycle* 5E Ditinjau dari Metakognisi Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *12*(3).

Fitriani, L. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Interpretasi Data. Universitas Sebelas Maret. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Volume 9 Nomor 1.

Hasanah, M & Haerudin. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Statistika. Universitas Singaperbangsa Karawang. *Maju*, Volume 8 No. 1.

Hidayat, R. (2020). Berpikir kreatif dalam pembelajaran: Konsep dan Implementasi. J*urnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2).

Jannah, M. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDIT Al-Fityah Pekanbaru*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Karlina, L. Afriza, E., F & Srigustini, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantukan Media *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis. Universitas Siliwangi. Edunomia: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* Vol. 4, No. 1.

Khofifah, A. N., 'Ulhaq, J. D., Fatmasari, D., Zakiya, M. S., Khoiriyah.N, M., & Berliana Silvia. (2023). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 di SD Negeri 3 Plajan Jepara. Universitas Muria Kudus. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*. Vol. 3(1)

Maemunah, S., Fuadah, Y. T., Masdiana. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Hasil Belajar Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VI di MI Al-Islah Lubuk Kuyung Pekon Sukamulya Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 3.

Maulina, D. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa SMPN di Pekanbaru*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Maisura. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP/MTS*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Mufidah, A. (2023). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Mind Mapping pada Materi Hidrolisis Garam*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Ningrum, R., C., & Pujiastuti, H. (2023). Analisis Permasalahan Guru dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Pendas : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 08 Nomor 03.

Ningsih, T., S., Heronimus E., A. Wejang & Edu, A., L. (2022). Penerapan Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Wae Ciu, Kecamatan Lamba Leda Utara, Kabupaten Manggarai Timur. Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* Vol. 3. No.1.

Octadianti, F., Hidajat, F. A., Meiliasari, M., & El Hakim, L. (2023). Studi Literatur: *Creative Problem Solving* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, *5*(2).

Prasetiyo, A. T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 02 Talun Kabupaten Pekalongan. *Action Research Journal*, *1*(1).

Prawiyogi, A. G., Anggraeni, S. W., & Rahayu, T. G. (2019). Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(1).

Primadoni, A., B., & Muslim, R., I., (2023). Faktor Rendahnya Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Menciptakan Inovasi Baru. Universitas Muhammadiyah Kendal Batang. Pendas : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 08 Nomor 03.

Putri, C., N. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

Ramadhana, R & Hadi, A. 2022. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Berbantuan LKPD Elektronik terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. STKIP YPUP Makassar. Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 4 Nomor 1.

Saputri, Y. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengekspresikan Puisi melalui Model Musikalisasi Puisi*. (Skripsi) Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudirpa, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas VA SD Negeri 1 Peguyangan. *Indonesian Journal of Educational Development*, *3*(4).

Tumiran. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (dalam kajian Aqidah Akhlak). *Jurnal Ilmiah Al Hadi*, *6*(1).

Utomo Aji, S., Aziz, T. A., & Hidajat, F. A. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif di Indonesia : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, *6*(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

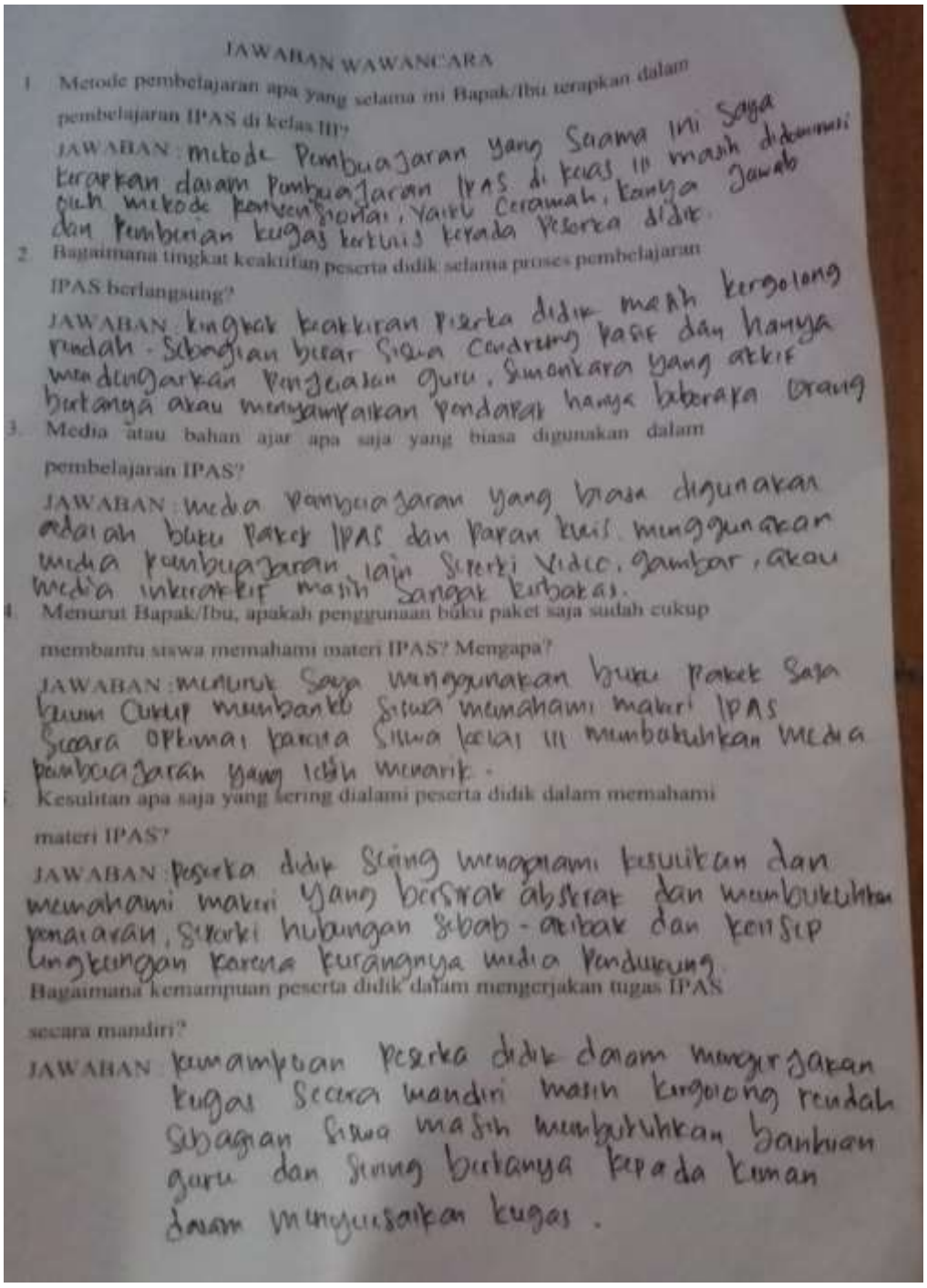
LEMBAR WAWANCARA GURU IPAS

A. Identitas

1. Nama Guru :
2. Mata Pelajaran : IPAS
3. Kelas : III
4. Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
5. Tanggal Wawancara :

B. Daftar Pertanyaan Wawancara

1. Metode pembelajaran apa yang selama ini Bapak/Ibu terapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas III?
2. Bagaimana tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran IPAS berlangsung?
3. Media atau bahan ajar apa saja yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPAS?
4. Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan buku paket saja sudah cukup membantu siswa memahami materi IPAS? Mengapa?
5. Kesulitan apa saja yang sering dialami peserta didik dalam memahami materi IPAS?
6. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam mengerjakan tugas IPAS secara mandiri?
7. Apakah masih terdapat siswa yang menyalin atau mencontek jawaban temannya saat mengerjakan tugas? Menurut Bapak/Ibu, apa penyebabnya?
8. Bagaimana Bapak/Ibu menilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPAS?
9. Faktor apa saja yang menurut Bapak/Ibu menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa?
10. Apakah Bapak/Ibu bersedia menggunakan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa? Jelaskan alasannya.



JAWABAN WAWANCARA

1. Metode pembelajaran apa yang selama ini Bapak/Ibu terapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas III?

JAWABAN: Metode Pembelajaran yang Saama ini saya terapkan dalam Pembelajaran IPAS di kelas III masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu Ceramah, tanya jawab dan Pemberian tugas terkait kepada Peserta didik.

2. Bagaimana tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran IPAS berlangsung?

JAWABAN: tingkat keaktifan Peserta didik masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan Penjelasan guru. Suasana yang aktif bertanya atau menyampaikan pendapat hanya beberapa orang

3. Media atau bahan ajar apa saja yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPAS?

JAWABAN: Media Pembelajaran yang biasa digunakan adalah buku Paket IPAS dan Papan tulis. menggunakan media Pembelajaran lain seperti Video, gambar, atau media interaktif masih sangat terbatas.

4. Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan buku paket saja sudah cukup membantu siswa memahami materi IPAS? Mengapa?

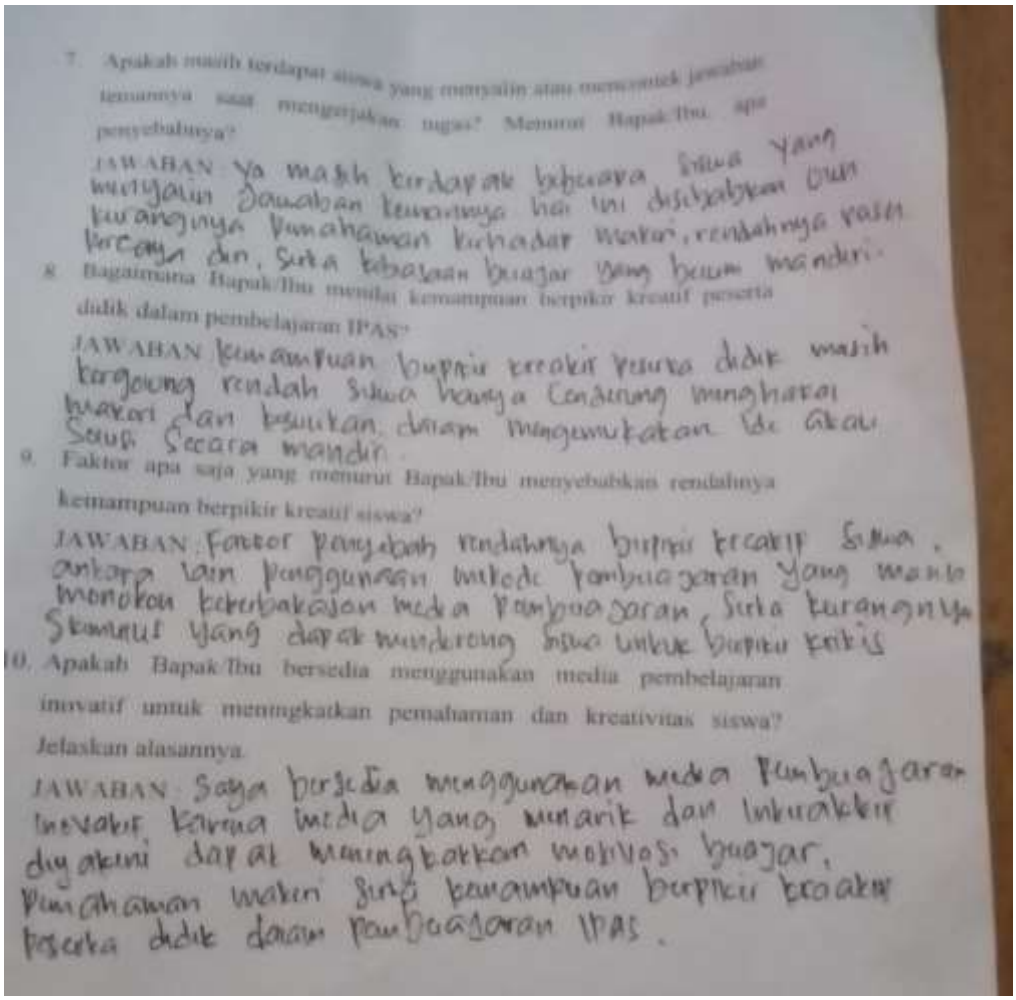
JAWABAN: Menurut Saya menggunakan buku paket saja belum cukup membantu siswa memahami materi IPAS secara optimal karena siswa kelas III membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik.

5. Kesulitan apa saja yang sering dialami peserta didik dalam memahami materi IPAS?

JAWABAN: Peserta didik sering mengalami kesulitan dan memahami materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan penalaran, seperti hubungan sebab-akibat dan konsep lingkungan karena kurangnya media pendukung.

Bagaimana kemampuan peserta didik dalam mengerjakan tugas IPAS secara mandiri?

JAWABAN: kemampuan peserta didik dalam mengerjakan tugas secara mandiri masih tergolong rendah sebagian siswa masih membutuhkan bantuan guru dan sering bertanya kepada teman dalam menyelesaikan tugas.



7. Apakah masih terdapat siswa yang menyalin atau mencontek jawaban temannya saat mengerjakan tugas? Menurut Bapak/Ibu, apa penyebabnya?

JAWABAN: Ya masih terdapat beberapa siswa yang menyalin jawaban temannya hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap materi, rendahnya rasa percaya diri, serta kebiasaan belajar yang belum mandiri.

8. Bagaimana Bapak/Ibu menilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPAS?

JAWABAN: kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah siswa hanya cenderung menghafal materi dan kesulitan dalam mengemukakan ide atau solusi secara mandiri.

9. Faktor apa saja yang menurut Bapak/Ibu menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa?

JAWABAN: Faktor penyebab rendahnya berpikir kreatif siswa, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton kekurbatasan media pembelajaran, serta kurangnya stimulus yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis

10. Apakah Bapak/Ibu bersedia menggunakan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa? Jelaskan alasannya.

JAWABAN: Saya bersedia menggunakan media pembelajaran inovatif karena media yang menarik dan interaktif diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Lampiran 2. Modul Ajar Siklus I

Bab 5
Aku dan Lingkungan Sekitarku | Denah Rumahku

MODUL AJAR SISWA
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

(Model *Creative Problem Solving*)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

SD/MI KELAS III

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA (SIKLUS I)

INFORMASI UMUM

A. Identitas Penulis

Nama Penyusun	: Nurcaya
NIK	: 2001414052
Satuan Pendidikan	: SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Mata Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: Kelas III (tiga)
Fase / Kelas	: II (Ganjil)
Bab 5	: Aku dan Lingkungan Sekitarku
Topik A	: Denah Rumahku,
Topik B	: Denah Tempat Tinggalku,
Alokasi Waktu	: 2 x JP (2 x 70 menit)

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
2. Berkebinekaan global.
3. Bergotong-royong.
4. Mandiri.
5. Kreatif

C. Sarana dan Prasarana

1. Media
   a. Komputer/laptop,
   b. proyektor,
   c. internet
2. Sumber Belajar
   a. Buku Cetak Ilmu Pengatahuan Alam dan Sosial Kelas III
   b. Media Ajar
3. Alat dan Bahan
   a. Kertas gambar;
   b. Alat tulis;
   c. Penggaris (jika dibutuhkan);
   d. Alat mewarnai;

e. Denah sekolah (dibuat/disediakan oleh guru).

D. Target Peserta Didik

Kelas reguler dengan jumlah pes Kelas reguler dengan jumlah peserta didik 17 Siswa.

E. Kompotensi Awal

1. Siswa dapat membuat dan menggunakan denah sebagai penunjuk arah.
2. Siswa dapat belajar membuat denah daerah sekitar tempat tinggal.
3. Siswa dapat mengetahui lokasi sekitar dengan denah.

F. Model Pembelajaran

Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*), latihan soal, diskusi dan penugasan.

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional /digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan provesi masyarakat.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi lingkungan di sekitarnya dengan melihat denah.
2. Siswa dapat membuat dan menggunakan denah rumahnya sebagai penunjuk arah dengan tepat.
3. Siswa dapat menggambar denah rumah masing-masing secara sederhana dan rapi.
4. Siswa dapat mempresentasikan denah rumah yang telah digambar serta menceritakannya di depan kelas.
5. Siswa dapat membuat denah perjalanan dari rumah menuju sekolah berdasarkan contoh yang diberikan guru.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pada bab ini, siswa akan belajar mengenai konsep denah dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan dapat membaca dan membuat denah serta memahami fungsi arah mata angin sebagal penunjuk arah dalam membaca denah. Setelah belajar bab ini siswa diharapkan dapat menuangkan

hasil observasinya terhadap sebuah tempat atau wilayah di lingkungan sekitarnya ke dalam bentuk denah. Dengan menguasai keterampilan tersebut diharapkan dapat melatih kemampuan berpikir spasial peserta didik.

D. Pertanyaan Esensial

1. Apa itu denah?
2. Bagaimana denah bisa membantu kalian mengetahui letak suatu ruangan/suatu benda di lokasi tertentu?
3. Bagaimana cara membuat denah?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Topok A : Denah Rumahku

Kegiatan	**Langkah – langkah langkah pembelajaran pembelajaran**	**Waktu**
Pendahuluan	1. Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik. 2. Ketua Kelas membuka kelas dengan memimpin doa bersama. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Peserta ditanya tentang kabarnya hari ini. 5. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belaja dan memeriksa kerapian diri dan tempat duduk.	10 Menit
Kegiatan Inti	**Memahami Masalah** 1. Siswa membuka buku dan mengamati gambar denah yang ditampilkan guru. 2. Guru menjelaskan materi tentang denah dan fungsinya. 3. Guru mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya: “Bagaimana cara menunjukkan letak kamar dan dapur agar mudah dipahami orang lain?”. **Menghasilkan Ide** 1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.	50 Menit

	2. Guru membagikan contoh gambar denah rumah. 3. Siswa berdiskusi dan memikirkan ide denah rumah masing-masing (jumlah ruang, letak ruang, halaman). **Merencanakan Pemecahan Masalah** 1. Siswa mulai menggambar denah rumah sesuai ide yang telah dipikirkan. 2. Guru membimbing dan memberi penguatan bila siswa mengalami kesulitan. 3. Siswa memberi keterangan nama ruang pada denah. **Melaksanakan Solusi** 1. Setiap siswa maju ke depan kelas memperlihatkan hasil denahnya. 2. Siswa menceritakan denah rumah yang dibuat. 3. Guru dan siswa lain memberikan tanggapan positif.	
Penutup	1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Sebelum pembelajaran selesai guru memberikan siswa tugas untuk dibuat di rumah, guru memberikan selembar contoh gambar denah dan menuyuruh siswa untuk menggambar denah dari rumah kesekolah.	10 Menit

	 Denah Sekolah  Denah Lingkungan Rumah dan Sekolah Saat akan membuat denah, kalian perlu mencantumkan hal-hal berikut: 1. judul denah; 2. nama ruangan/nama bangunan; 3. gambaran umum lokasi; 4. penunjuk arah mata angin. 3. Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran.	

Pertemuan 2

Topok B : Denah Tempat Tinggalku

Kegiatan	**Langkah – langkah pembelajaran pembelajaran**	**Waktu**
Pendahuluan	1. Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik. 2. Ketua Kelas membuka kelas dengan memimpin doa bersama. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Peserta ditanya tentang kabarnya hari ini. 5. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belaja dan memeriksa kerapian diri dan tempat duduk.	10 Menit
Kegiatan Inti	**Memahami Masalah**	

		1. Guru meminta siswa membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD. 2. Guru menampilkan contoh denah lingkungan rumah Ian, Aga, dan Mia. 3. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: • Bagaimana rute yang harus dilalui Ian untuk sampai ke rumah Mia? • Tempat apa saja yang dilewati Ian? • Apa fungsi arah mata angin dalam denah? 4. Siswa mengamati dan menjawab berdasarkan pemahaman awal. **Menghasilkan Ide** 1. Siswa menyampaikan ide tentang rute perjalanan dan kenampakan yang dilewati. 2. Siswa menyebutkan kenampakan alam dan buatan yang terdapat pada denah. 3. Guru memfasilitasi diskusi dan curah pendapat tanpa menyalahkan jawaban. **Merencanakan Pemecahan Masalah** 1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil (2–3 orang). 2. Setiap kelompok merencanakan pembuatan denah sederhana. 3. Siswa menentukan: • Judul denah • Rute perjalanan • Kenampakan alam dan buatan • Arah mata angin **Melaksanakan Solusi** 1. Siswa menggambar denah sesuai rencana yang dibuat.	50 Menit

	2. Siswa memberi warna dan simbol agar denah lebih jelas. 3. Setiap siswa/kelompok maju mempresentasikan denah dan menjelaskan rute serta simbolnya. 4. Guru memberi penguatan dan umpan balik	
Penutup	1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran.	10 Menit

Tombang, Februari 2025

Guru Kelas III

Peneliti,

(.....)

Nurcaya
NIM.2001414052

Bab 5
Aku dan Lingkungan Sekitarku

MODUL AJAR SISWA
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

(Model *Creative Problem Solving*)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

SD/MI KELAS III

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA (SIKLUS I)

INFORMASI UMUM

A. Identitas Penulis

Nama Penyusun	: Nurcaya
NIK	: 2001414052
Satuan Pendidikan	: SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Mata Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: Kelas III (tiga)
Fase / Kelas	: II (Ganjil)
Bab 5	: Aku dan Lingkungan Sekitarku
Topik C	: Kenampakan Alam dan Buatan
Alokasi Waktu	: 1 x JP (2 x 70 menit)

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
2. Berkebinekaan global.
3. Bergotong-royong.
4. Mandiri.
5. Kreatif

C. Sarana dan Prasarana

1. Media
   a. Komputer/laptop,
   b. proyektor,
   c. internet
4. Sumber Belajar
   a. Buku Cetak Ilmu Pengatahuan Alam dan Sosial Kelas III
   b. Media Ajar
5. Alat dan Bahan
   a. Kertas gambar;
   b. Alat tulis;
   c. Penggaris (jika dibutuhkan);
   d. Alat mewarnai;
   e. Denah (dibuat/disediakan oleh guru).

D. Target Peserta Didik

Kelas reguler dengan jumlah pes Kelas reguler dengan jumlah peserta didik 17 Siswa.

E. Kompotensi Awal

1. Siswa dapat membuat dan menggunakan denah sebagai penunjuk arah.
2. Siswa dapat belajar membuat denah daerah sekitar tempat tinggal.
3. Siswa dapat mengetahui lokasi sekitar dengan denah.

F. Model Pembelajaran

Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*), latihan soal, diskusi dan penugasan.

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat membuat denah rumahnya sendiri dengan benar.
2. Siswa dapat menggunakan denah untuk menemukan suatu lokasi dengan benar.
3. Mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional /digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan provesi masyarakat.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat membuat denah berdasarkan kenampakan alam
2. Siswa mampu membedakan kenampakan alam dan buatan

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pada bab ini, siswa akan belajar mengenai konsep denah dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan dapat membaca dan membuat denah serta memahami fungsi arah mata angin sebagal penunjuk arah dalam membaca denah. Setelah belajar bab ini siswa diharapkan dapat menuangkan hasil observasinya terhadap sebuah tempat atau wilayah di lingkungan sekitarnya ke dalam bentuk denah. Dengan menguasai keterampilan tersebut diharapkan dapat melatih kemampuan berpikir spasial peserta didik.

D. Pertanyaan Esensial

1. Apa itu kenampakan alam dan kenampakan buatan?
2. Apa saja kenampakan alam dan buatan yang ada di daerah sekitar rumah

dan sekolah?

3. Bagaimana cara mencantumkan kenampakan alam dan buatan pada denah?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 3

Topok C : Kenampakan Alam dan Buatan

Kegiatan	**Langkah – langkah langkah pembelajaran pembelajaran**	**Waktu**
Pendahuluan	1. Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik. 2. Ketua Kelas membuka kelas dengan memimpin doa bersama. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Peserta ditanya tentang kabarnya hari ini. 5. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belaja dan memeriksa kerapian diri dan tempat duduk. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan, serta hal-hal yang akan dinilai selama pembelajaran berlangsung.	10 Menit
Kegiatan Inti	**Memahami Masalah** 1. Guru meminta siswa memperhatikan teks dan gambar denah yang ditampilkan di layar LCD. 2. Guru menyampaikan permasalahan kontekstual: Jika kalian melakukan perjalanan dari rumah ke sekolah, kenampakan apa saja yang kalian lewati? 3. Siswa mengamati dan menyebutkan kenampakan alam dan buatan yang terlihat. **Menghasilkan Ide** 1. Siswa menyebutkan berbagai kenampakan	50 Menit

	alam (gunung, sungai, danau, bukit) dan kenampakan buatan (jalan, jembatan, sekolah, rumah). 2. Siswa berdiskusi mengenai simbol yang dapat digunakan dalam denah. 3. Guru memfasilitasi curah pendapat (brainstorming). **Merencanakan Pemecahan Masalah** 1. Guru meminta siswa merencanakan pembuatan denah perjalanan dari rumah ke sekolah. 2. Siswa menentukan: • judul denah; • simbol kenampakan alam dan buatan; • arah mata angin; • keterangan tempat pada denah. **Melaksanakan Solusi** 1. Siswa menggambar denah sesuai rencana pada buku tugas. 2. Siswa memberi warna agar denah terlihat jelas dan menarik. 3. Beberapa siswa dipersilakan maju untuk memperlihatkan dan menjelaskan denah yang dibuat. 4. Guru memberikan penguatan dan umpan balik.	
Penutup	1. Setelah selesai, salah satu siswa dipersilahkan maju memperlihatkan hasil dari gambar sketsa denah yang telah dibuat kemduain menceritakan denah yang telah dibuatnya. 2. Guru kembali menanyakan siswa apa yang mereka tidak pahami. 3. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang	10 Menit

	telah dipelajari.	

Tombang, Februari 2025

Guru Kelas III

Peneliti,

(.....)

Nurcaya
NIM.2001414052

Lampiran 3. Modul Ajar Siswa Siklus II

Bab 6

Aku Bagian Dari Masyarakat

MODUL AJAR SISWA

ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

(Model *Creative Problem Solving*)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

SD/MI KELAS III

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA (SIKLUS II)

INFORMASI UMUM

A. Identitas Penulis

Nama Penyusun	: Nurcaya
NIK	: 2001414052
Satuan Pendidikan	: SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Mata Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: Kelas III (tiga)
Fase / Kelas	: II (Ganjil)
Bab 6	: Aku Bagian dari Masyarakat
Topik A	: Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal
Topik B	: Pemerintahan di Daerahku
TOPIK C	: Mengenal Tugas Pemimpin di Daerahku
Alokasi Waktu	: 3 x JP (3 x 70 menit)

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
2. Berkebinekaan global.
3. Bergotong-royong.
4. Mandiri.
5. Kreatif

C. Sarana dan Prasarana

1. Media
   a. Komputer/laptop,
   b. proyektor,
   c. internet
2. Sumber Belajar
   Buku Cetak Ilmu Pengatahuan Alam dan Sosial Kelas III

D. Target Peserta Didik

Kelas reguler dengan jumlah pes Kelas reguler dengan jumlah peserta didik 17 Siswa.

E. Kompotensi Awal

1. Siswa dapat mengetahui kecamatan dan desa/kelurahan yang ada di

wilayah tempat tinggalnya
2. Siswa dapat mengenal struktur pemerintahan daerah, mulai dari tingkat kelurahan/desa, kecamatan, hingga kabupaten/kota
3. Siswa dapat mengenal berbagai pemimpin yang ada di daerah tempat tinggalnya

F. Model Pembelajaran

Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*), latihan soal, diskusi dan penugasan.

KOMPONEN INTI

G. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik diharapkan mampu memahami peran dirinya sebagai bagian dari masyarakat, mengenal lingkungan sosial tempat tinggalnya, serta menunjukkan sikap peduli, tanggung jawab, dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat mengidentifikasi struktur pemerintahan di wilayah tempat tinggalnya, seperti kecamatan dan kabupaten, serta memahami makna simbol atau lambang daerahnya. Selain itu, peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai kebersamaan dan kerja sama dalam kegiatan bermasyarakat untuk menciptakan kehidupan yang harmonis.

H. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi kecamatan dan kabupaten tempat tinggalnya dengan benar
2. Mengidentifikasi struktur pemerintahan di daerah tempat tinggalnya, mulai dari tingkat desa/kelurahan, kecamatan, hingga kabupaten/kota.
3. Mengidentifikasi berbagai jenis pemimpin yang ada di lingkungan sekitar, seperti ketua RT, lurah, camat, bupati, dan gubernur.

I. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pada bab ini, siswa akan belajar mengenai konsep denah dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan dapat membaca dan membuat denah serta memahami fungsi arah mata angin sebagal penunjuk arah dalam membaca denah. Setelah belajar bab ini siswa diharapkan dapat menuangkan hasil observasinya terhadap sebuah tempat atau wilayah di lingkungan

sekitarnya ke dalam bentuk denah. Dengan menguasai keterampilan tersebut diharapkan dapat melatih kemampuan berpikir spasial peserta didik.

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Topok A : Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal

Kegiatan	**Langkah – langkah langkah pembelajaran pembelajaran**	**Waktu**
Pendahuluan	1. Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik. 2. Ketua Kelas membuka kelas dengan memimpin doa bersama. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Peserta ditanya tentang kabarnya hari ini. 5. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belaja dan memeriksa kerapian diri dan tempat duduk. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan, serta hal-hal yang akan dinilai selama pembelajaran berlangsung.	10 Menit
Kegiatan Inti	**Memahami Masalah** 1. Guru meminta siswa memperhatikan teks dan gambar lambang kabupaten/kota yang ditampilkan di layar LCD. 2. Guru mengajukan pertanyaan esensial: • Di kecamatan dan kabupaten/kota manakah kalian tinggal? • Dapatkah kalian menjelaskan makna lambang daerah tempat tinggal kalian? 3. Siswa menyampaikan pendapat awal	50 Menit

	berdasarkan pengamatan. **Menghasilkan Ide** 1. Guru meminta siswa mengamati lambang kabupaten/kota secara saksama. 2. Siswa menyebutkan berbagai gambar/simbol yang mereka lihat pada lambang tersebut. 3. Siswa menuliskan ide tentang makna gambar yang terdapat pada lambang daerah. **Merencanakan Pemecahan Masalah** 1. Guru meminta siswa menggambar lambang kabupaten/kota pada buku tugas. 2. Siswa merencanakan penjelasan singkat tentang isi dan makna gambar pada lambang tersebut. 3. Guru membimbing siswa agar ide yang disampaikan runtut dan jelas. **Melaksanakan Solusi** 1. Setelah selesai menggambar, salah satu siswa dipersilakan maju ke depan kelas. 2. Siswa memperlihatkan hasil gambar dan menjelaskan isi serta makna lambang daerah. 3. Siswa lain memberikan tanggapan sederhana. 4. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi.	
Penutup	1. Guru kembali menanyakan siswa apa yang mereka tidak pahami. 2. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran.	10 Menit

Pertemuan 2

Topok B : Pemerintahan di Daerahku

Kegiatan	**Langkah – langkah langkah pembelajaran pembelajaran**	**Waktu**
Pendahuluan	1. Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik. 2. Ketua Kelas membuka kelas dengan memimpin doa bersama. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Peserta ditanya tentang kabarnya hari ini. 5. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belaja dan memeriksa kerapian diri dan tempat duduk.	15 Menit
Kegiatan Inti	**Memahami Masalah** 1. Guru meminta siswa memperhatikan teks dan gambar tentang pemerintahan daerah yang ditampilkan melalui LCD. 2. Guru mengajukan pertanyaan esensial: • Apa yang kalian ketahui tentang pemerintahan daerah? • Bagaimana hubungan RT, RW, kelurahan/desa, kecamatan, kota, dan kabupaten? 3. Siswa menyampaikan pendapat dan pengalaman secara lisan. **Menghasilkan Ide** 1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. 2. Setiap kelompok berdiskusi untuk mengumpulkan ide tentang satu kecamatan. 3. Siswa bebas mengemukakan ide tanpa takut salah (brainstorming).	50 Menit

	Merencanakan Pemecahan Masalah 1. Setiap kelompok ditugaskan menjadi Duta Kecamatan. 2. Kelompok menyusun rencana presentasi yang memuat: • Nama kecamatan • Jumlah kelurahan/desa • Jumlah RW dan RT 3. Siswa dapat menambahkan informasi lain secara kreatif (gambar, cerita singkat, simbol). **Melaksanakan Solusi** 1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 2. Kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan. 3. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi materi.	
Penutup	1. Guru kembali menanyakan siswa apa yang mereka tidak pahami. 2. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran.	5 Menit

Pertemuan 3

Topok C : Mengenal Tugas Pemimpin di Daerahku

Kegiatan	**Langkah – langkah langkah pembelajaran pembelajaran**	**Waktu**
Pendahuluan	1. Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik. 2. Ketua Kelas membuka kelas dengan memimpin doa bersama.	

	3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Peserta ditanya tentang kabarnya hari ini. 5. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belaja dan memeriksa kerapian diri dan tempat duduk.	15 Menit
Kegiatan Inti	**Klarifikasi Masalah** 1. Guru meminta siswa untuk memperhatikan teks dan gambar yang ditampilkan di layar LCD tentang pemimpin daerah dan Pilkada. 2. Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti: - Apa yang kalian ketahui tentang Pilkada? - Apa perbedaan Pilkada dengan Pilkades? - Apa saja tugas dan wewenang pemimpin di daerah? 3. Siswa diarahkan untuk memahami permasalahan yang berkaitan dengan peran pemimpin daerah. **Pengungkapan Gagasan** 1. Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok. 2. Setiap kelompok mendiskusikan berbagai gagasan mengenai peran dan tugas pemimpin daerah berdasarkan pengetahuan awal siswa. 3. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan ide secara bebas. **Evaluasi dan Seleksi Gagasan** 1. Setiap kelompok menyeleksi gagasan yang paling tepat. 2. Kelompok melaksanakan kegiatan bermain peran (drama peran pemimpin daerah) atau menyusun hasil wawancara dengan pemimpin daerah. 3. Siswa menilai gagasan yang paling sesuai untuk menggambarkan peran pemimpin	50 Menit

	daerah. **Implementasi Solusi** 1. Kelompok menampilkan drama peran atau mempresentasikan hasil wawancara di depan kelas. 2. Siswa lain memberikan tanggapan. 3. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi materi. 4. Siswa menuliskan kesimpulan hasil pembelajaran ke dalam buku tugas.	
Penutup	1. Guru kembali menanyakan siswa apa yang mereka tidak pahami. 2. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran.	5 Menit

Tombang, September 2025

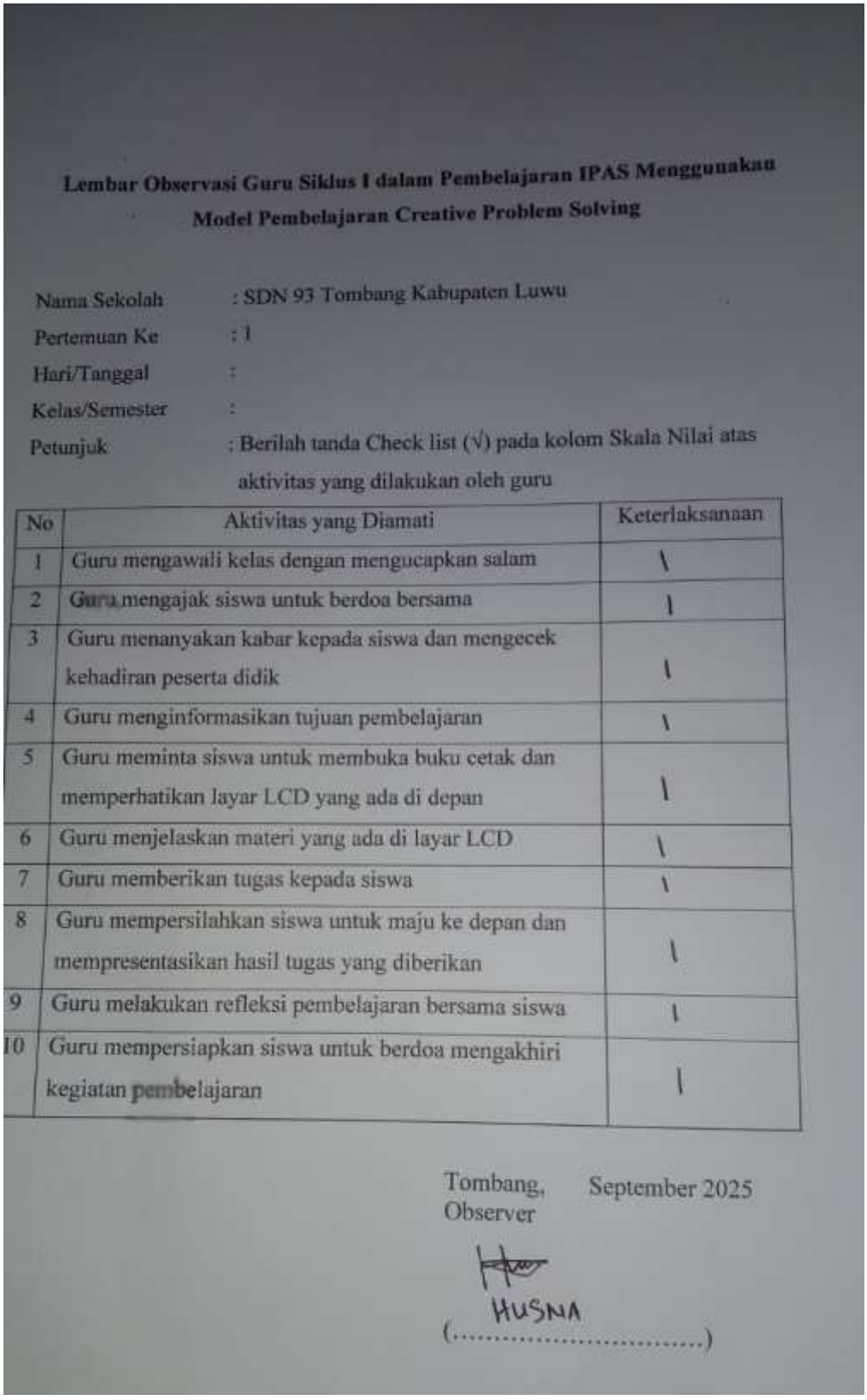
Guru Kelas III

Peneliti,

(.....)

Nurcaya
NIM.2001414052

Lampiran 4. Lembar Observasi Guru



Lembar Observasi Guru Siklus I dalam Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving

Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke : 1
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Check list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Keterlaksanaan
1	Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam	√
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama	√
3	Guru menanyakan kabar kepada siswa dan mengecek kehadiran peserta didik	√
4	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	√
5	Guru meminta siswa untuk membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD yang ada di depan	√
6	Guru menjelaskan materi yang ada di layar LCD	√
7	Guru memberikan tugas kepada siswa	√
8	Guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil tugas yang diberikan	√
9	Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama siswa	√
10	Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran	√

Tombang, September 2025
Observer

HUSNA
(.....)

Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke : 2
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Check list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Keterlaksanaan
1	Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam	1
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama	1
3	Guru menanyakan kabar kepada siswa dan mengecek kehadiran peserta didik	1
4	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	1
5	Guru meminta siswa untuk membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD yang ada di depan	1
6	Guru menjelaskan materi yang ada di layar LCD	1
7	Guru memberikan tugas kepada siswa	1
8	Guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil tugas yang diberikan	1
9	Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama siswa	0
10	Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran	1

Tombang, September 2025
Observer

(HUSNA)

Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke : 3
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Check list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Keterlaksanaan
1	Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam	1
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama	1
3	Guru menanyakan kabar kepada siswa dan mengecek kehadiran peserta didik	1
4	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	1
5	Guru meminta siswa untuk membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD yang ada di depan	1
6	Guru menjelaskan materi yang ada di layar LCD	1
7	Guru memberikan tugas kepada siswa	1
8	Guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil tugas yang diberikan	0
9	Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama siswa	0
10	Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran	1

Tombang, September 2025
Observer

(HUSNA)

Lembar Observasi Guru Siklus II dalam Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving

Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke : 1
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Check list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Keterlaksanaan
1	Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam	√
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama	√
3	Guru menanyakan kabar kepada siswa dan mengecek kehadiran peserta didik	√
4	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	√
5	Guru meminta siswa untuk membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD yang ada di depan	√
6	Guru menjelaskan materi yang ada di layar LCD	√
7	Guru memberikan tugas kepada siswa	√
8	Guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil tugas yang diberikan	√
9	Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama siswa	√
10	Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran	√

Tombang, September 2025
Observer

(HUSNA)

Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke : 3
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Check list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Keterlaksanaan
1	Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam	√
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama	√
3	Guru menanyakan kabar kepada siswa dan mengecek kehadiran peserta didik	√
4	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	√
5	Guru meminta siswa untuk membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD yang ada di depan	√
6	Guru menjelaskan materi yang ada di layar LCD	√
7	Guru memberikan tugas kepada siswa	√
8	Guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil tugas yang diberikan	0
9	Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama siswa	√
10	Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran	√

Tombang, September 2025
Observer

HUSNA
(.....)

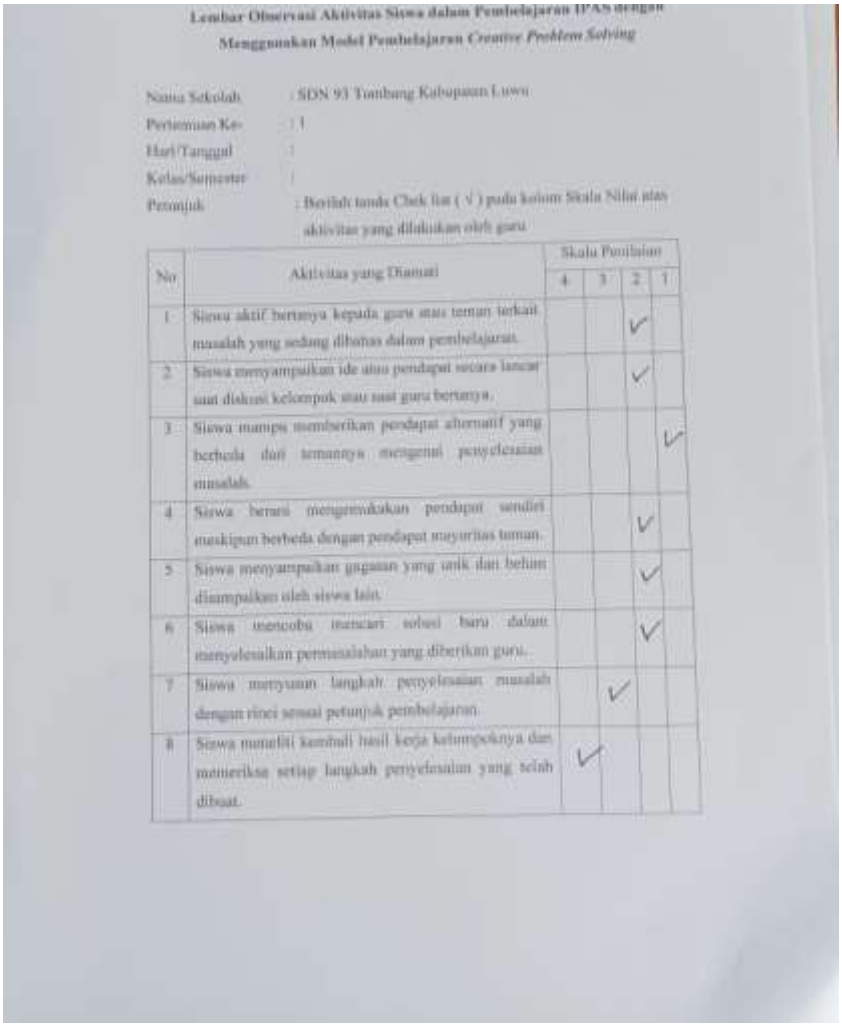
Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke : 2
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Check list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Keterlaksanaan
1	Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam	√
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama	√
3	Guru menanyakan kabar kepada siswa dan mengecek kehadiran peserta didik	√
4	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	√
5	Guru meminta siswa untuk membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD yang ada di depan	√
6	Guru menjelaskan materi yang ada di layar LCD	√
7	Guru memberikan tugas kepada siswa	√
8	Guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil tugas yang diberikan	√
9	Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama siswa	√
10	Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran	√

Tombang, September 2025
Observer

HUSNA
(.....)

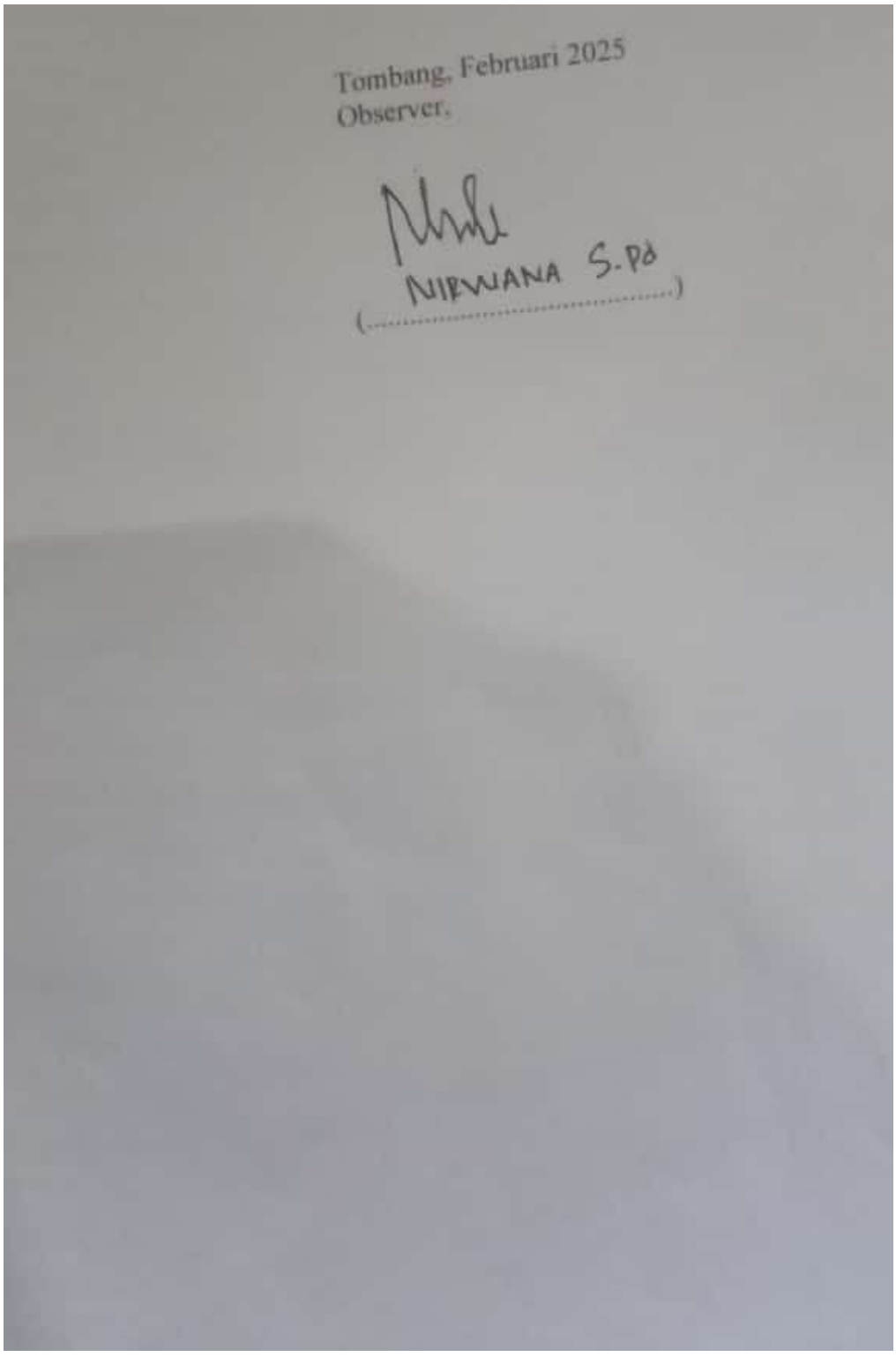
Lampiran 5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa



Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke- : 1
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Chek list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman terkait masalah yang sedang dibahas dalam pembelajaran.			√	
2	Siswa menyampaikan ide atau pendapat secara lancar saat diskusi kelompok atau saat guru bertanya.			√	
3	Siswa mampu memberikan pendapat alternatif yang berbeda dari temannya mengenai penyelesaian masalah.				√
4	Siswa berani mengemukakan pendapat sendiri meskipun berbeda dengan pendapat mayoritas teman.			√	
5	Siswa menyampaikan gagasan yang unik dan belum disampaikan oleh siswa lain.			√	
6	Siswa mencoba mencari solusi baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.			√	
7	Siswa menyusun langkah penyelesaian masalah dengan rinci sesuai petunjuk pembelajaran.		√		
8	Siswa memeriksa kembali hasil kerja kelompoknya dan memeriksa setiap langkah penyelesaian yang telah dibuat.	√			

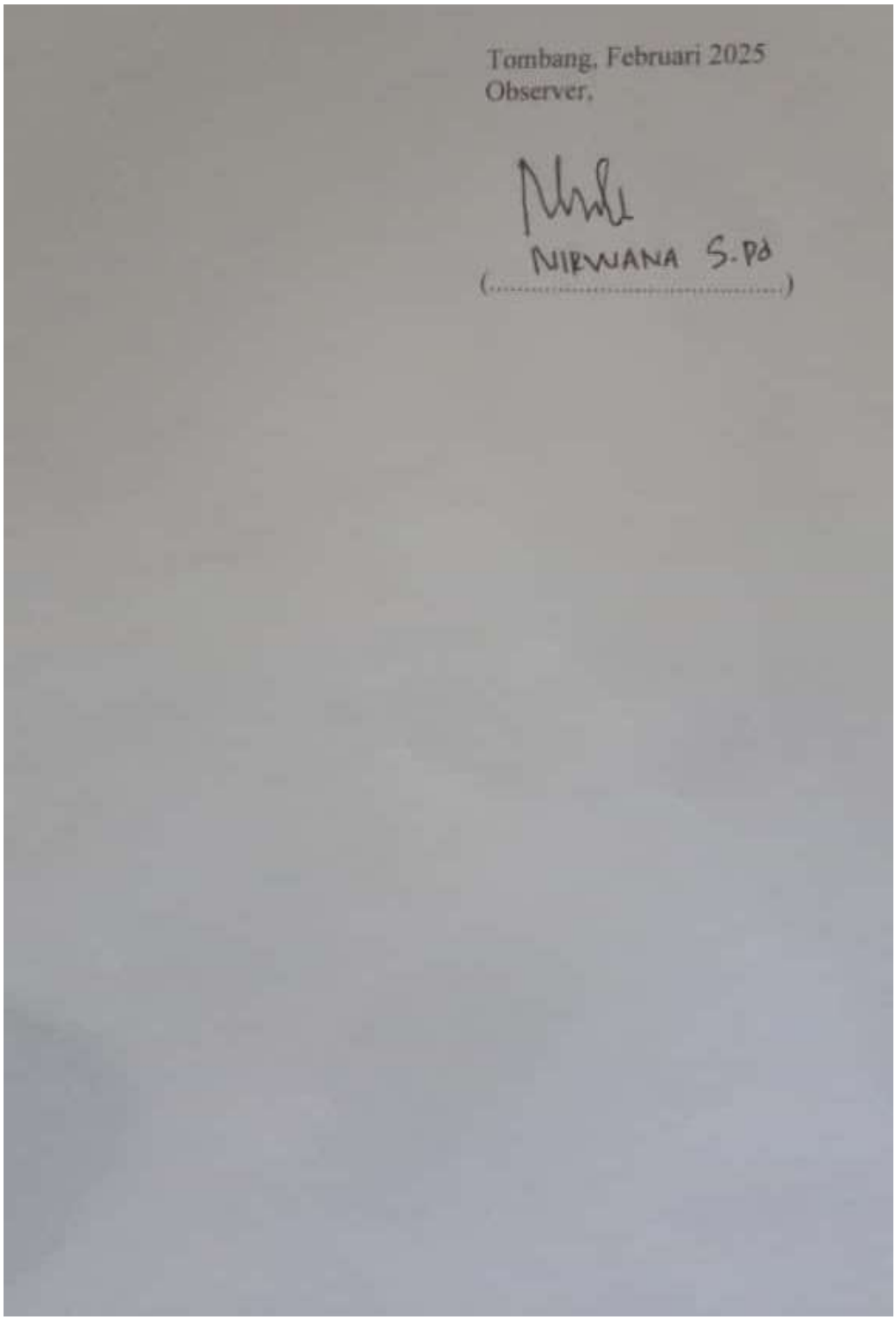

Tombang, Februari 2025
Observer,

NIRWANA S.Pd
(.....)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

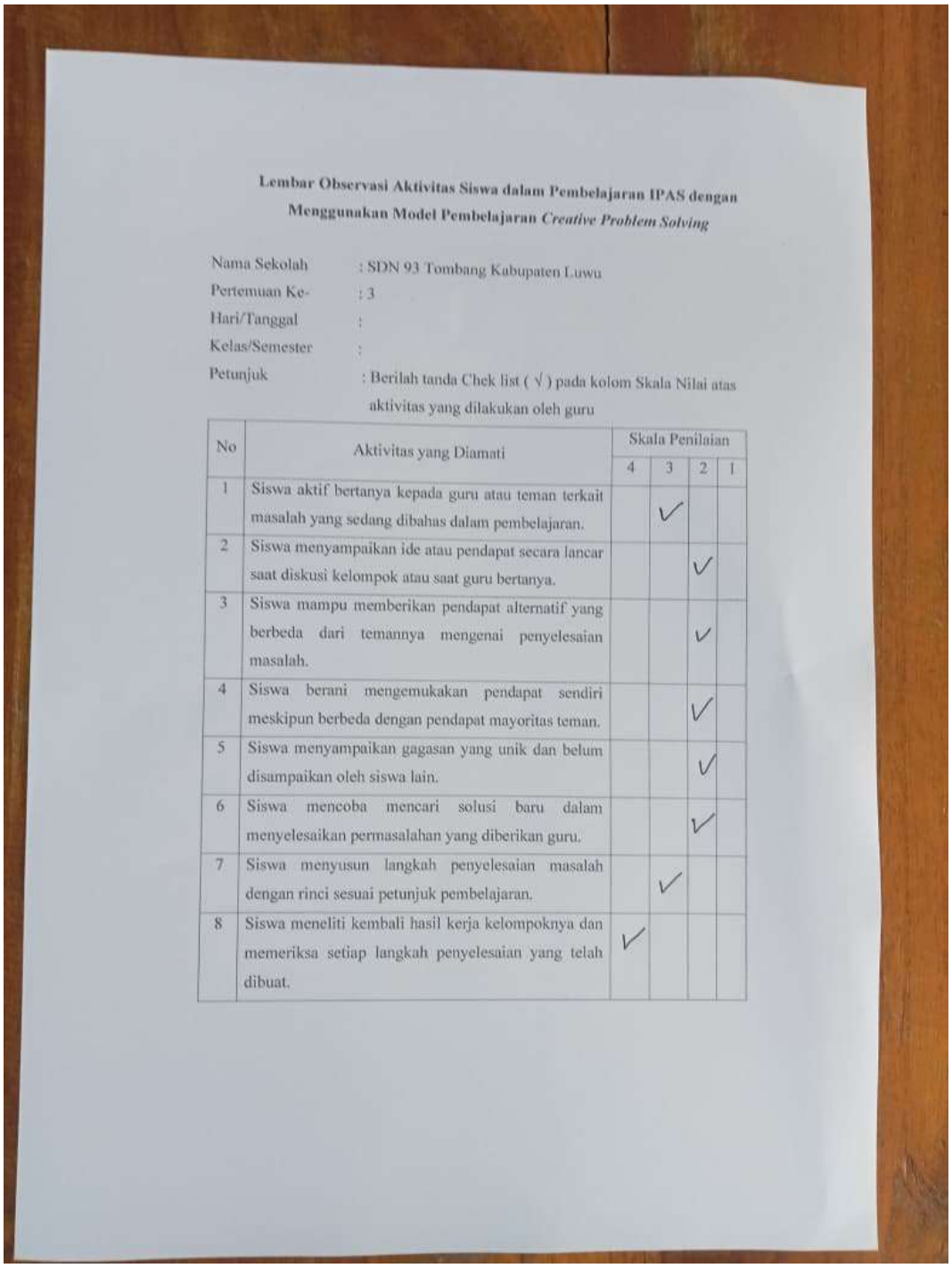
Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke- : 2
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Chek list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman terkait masalah yang sedang dibahas dalam pembelajaran.			√	
2	Siswa menyampaikan ide atau pendapat secara lancar saat diskusi kelompok atau saat guru bertanya.			√	
3	Siswa mampu memberikan pendapat alternatif yang berbeda dari temannya mengenai penyelesaian masalah.			√	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat sendiri meskipun berbeda dengan pendapat mayoritas teman.			√	
5	Siswa menyampaikan gagasan yang unik dan belum disampaikan oleh siswa lain.			√	
6	Siswa mencoba mencari solusi baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.			√	
7	Siswa menyusun langkah penyelesaian masalah dengan rinci sesuai petunjuk pembelajaran.		√		
8	Siswa meneliti kembali hasil kerja kelompoknya dan memeriksa setiap langkah penyelesaian yang telah dibuat.	√			



Tombang, Februari 2025
Observer,

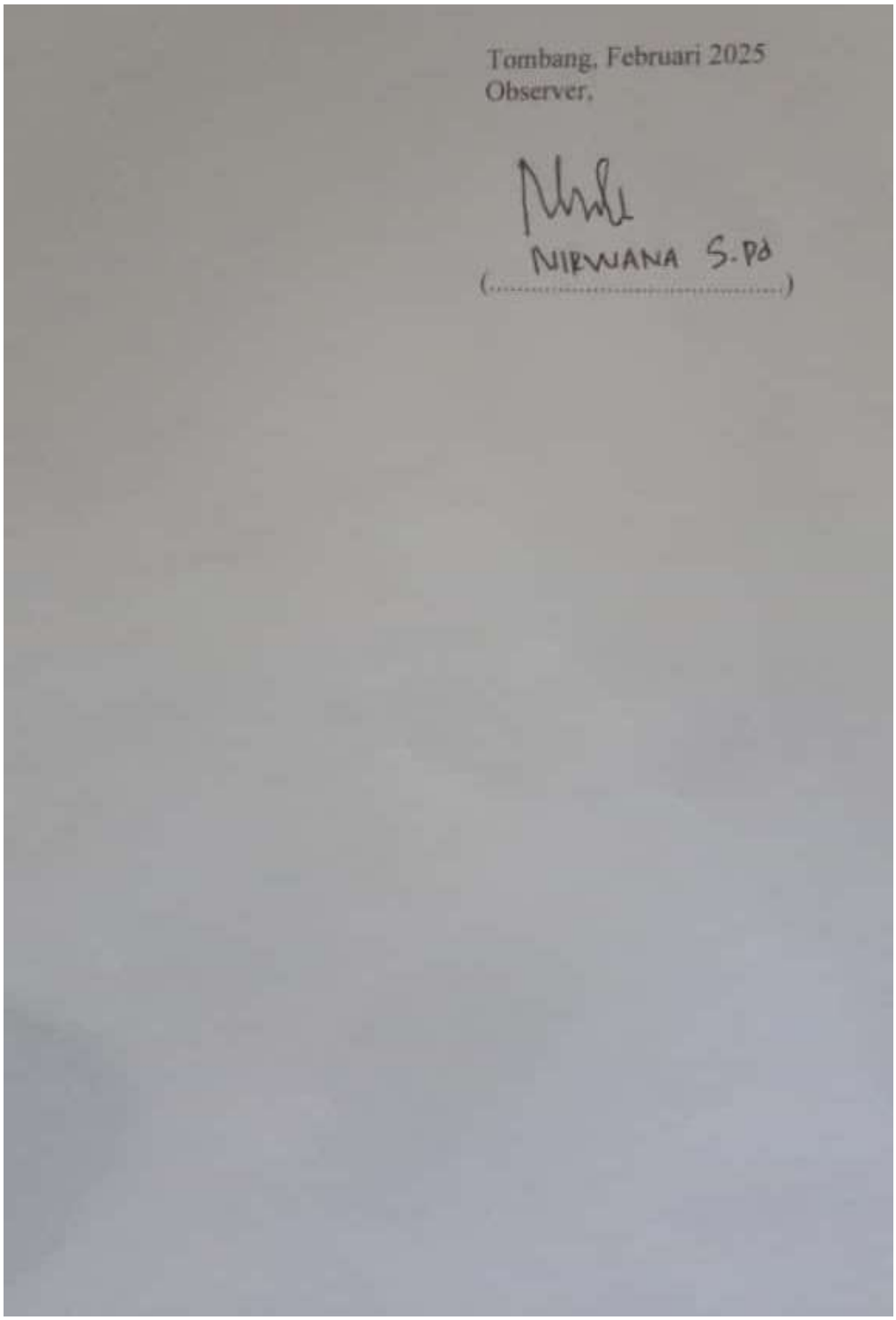
NIRWANA S.Pd
(.....)



Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke- : 3
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Chek list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman terkait masalah yang sedang dibahas dalam pembelajaran.		√		
2	Siswa menyampaikan ide atau pendapat secara lancar saat diskusi kelompok atau saat guru bertanya.			√	
3	Siswa mampu memberikan pendapat alternatif yang berbeda dari temannya mengenai penyelesaian masalah.			√	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat sendiri meskipun berbeda dengan pendapat mayoritas teman.			√	
5	Siswa menyampaikan gagasan yang unik dan belum disampaikan oleh siswa lain.			√	
6	Siswa mencoba mencari solusi baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.			√	
7	Siswa menyusun langkah penyelesaian masalah dengan rinci sesuai petunjuk pembelajaran.		√		
8	Siswa meneliti kembali hasil kerja kelompoknya dan memeriksa setiap langkah penyelesaian yang telah dibuat.	√			



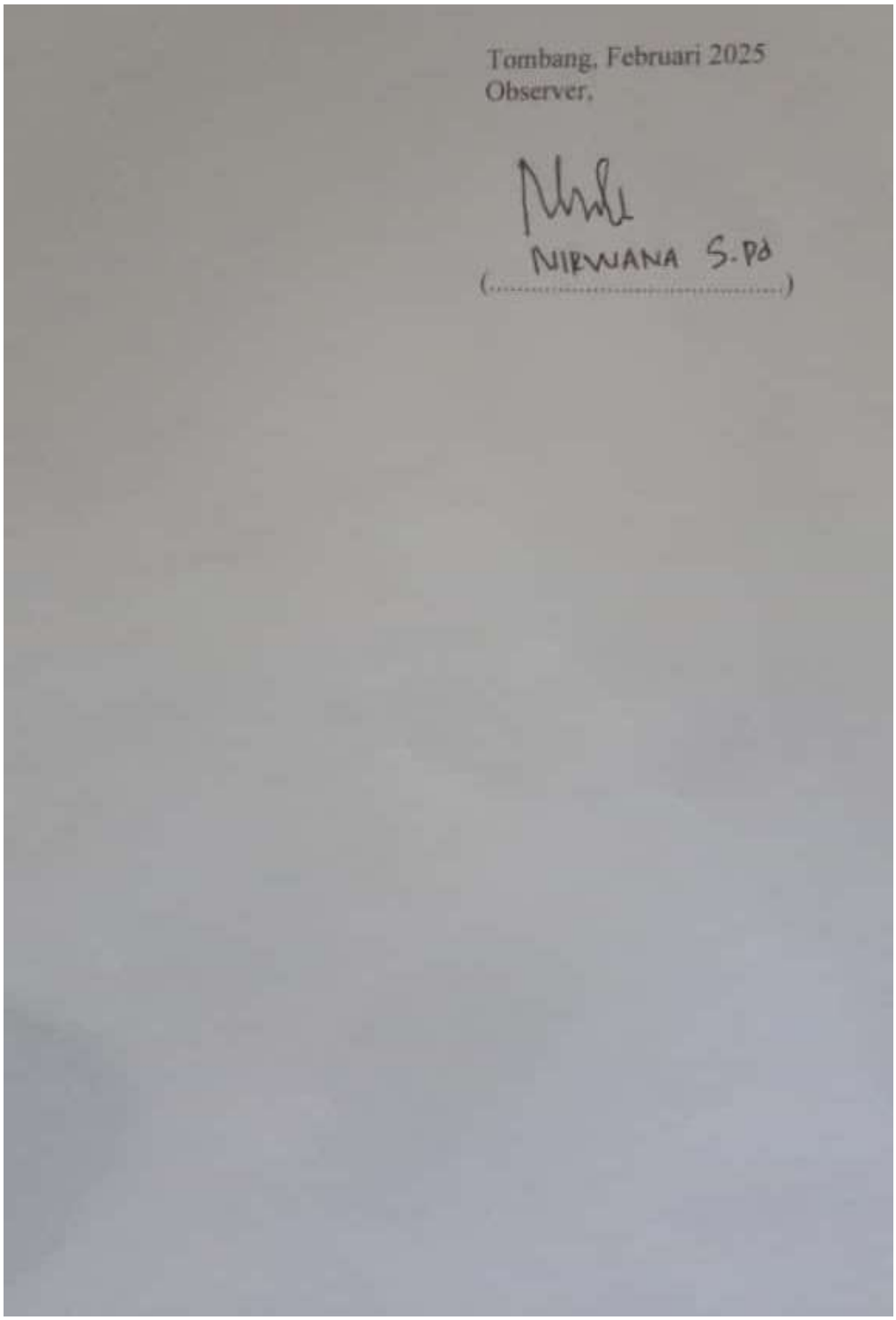
Tombang, Februari 2025
Observer,

NIRWANA S.Pd
(.....)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

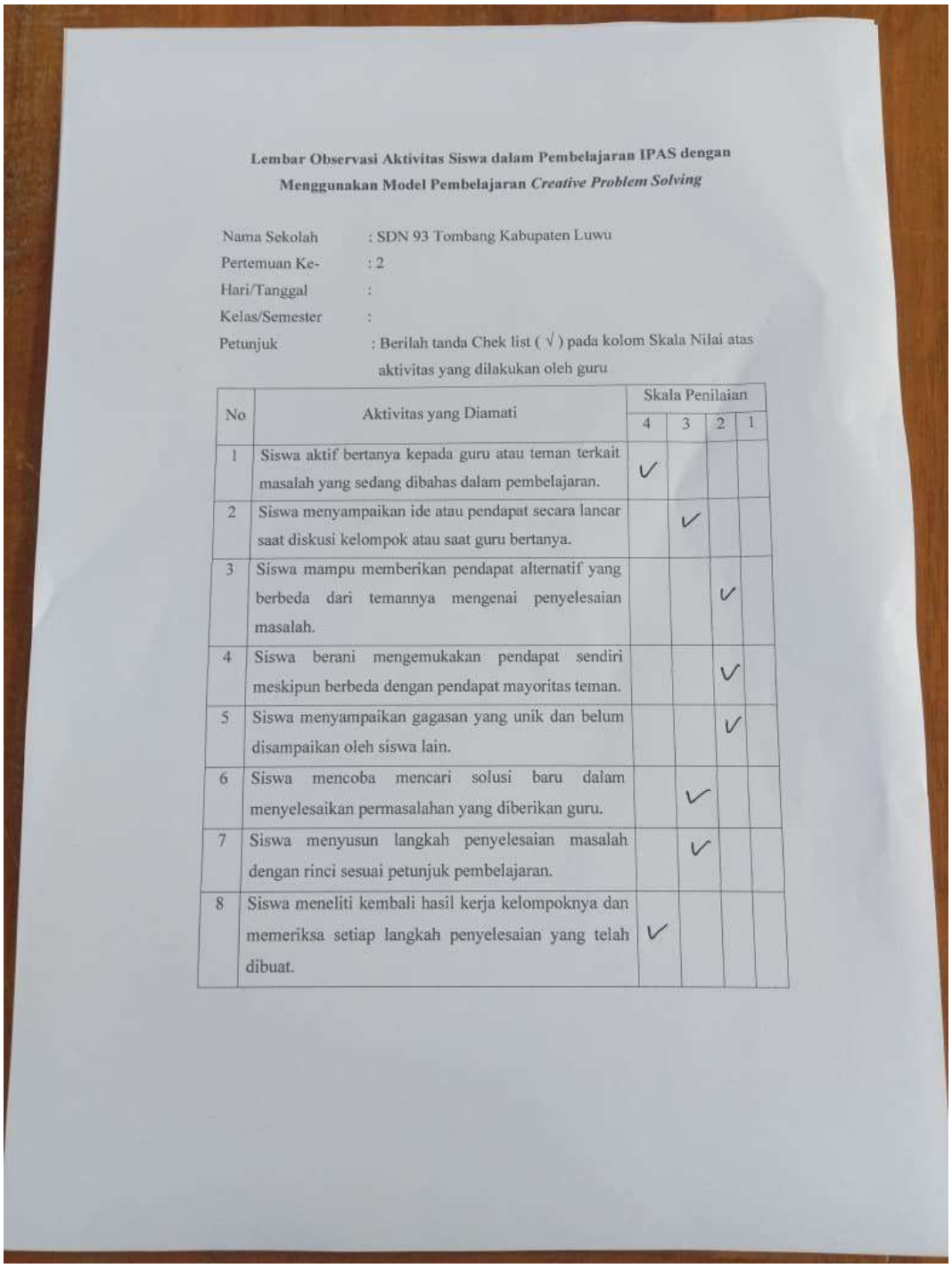
Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke- : 1
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Chek list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman terkait masalah yang sedang dibahas dalam pembelajaran.	✓			
2	Siswa menyampaikan ide atau pendapat secara lancar saat diskusi kelompok atau saat guru bertanya.			✓	
3	Siswa mampu memberikan pendapat alternatif yang berbeda dari temannya mengenai penyelesaian masalah.			✓	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat sendiri meskipun berbeda dengan pendapat mayoritas teman.			✓	
5	Siswa menyampaikan gagasan yang unik dan belum disampaikan oleh siswa lain.			✓	
6	Siswa mencoba mencari solusi baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.		✓		
7	Siswa menyusun langkah penyelesaian masalah dengan rinci sesuai petunjuk pembelajaran.		✓		
8	Siswa meneliti kembali hasil kerja kelompoknya dan memeriksa setiap langkah penyelesaian yang telah dibuat.	✓			



Tombang, Februari 2025
Observer,

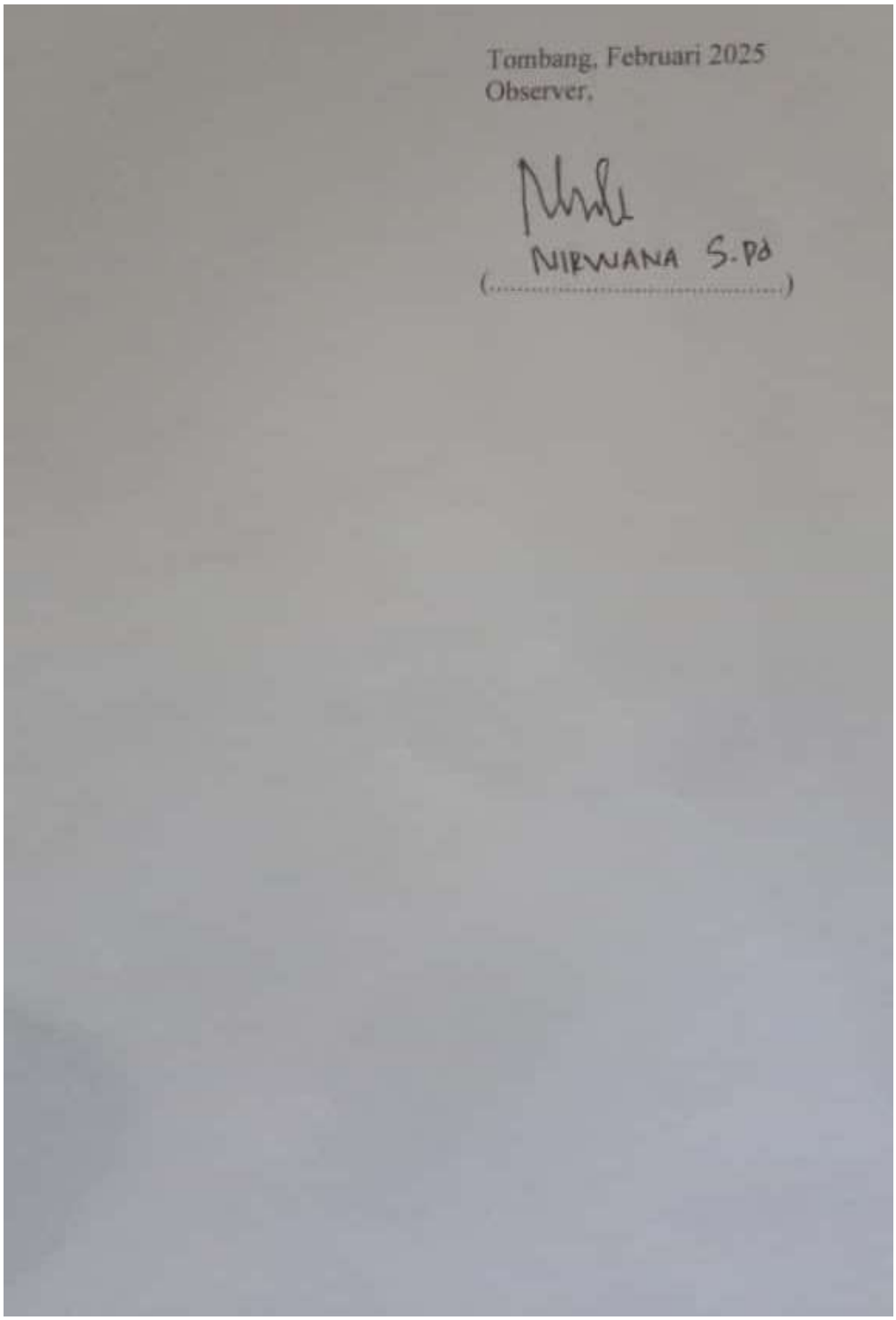
NIRWANA S.Pd
(.....)



Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke- : 2
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Chek list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman terkait masalah yang sedang dibahas dalam pembelajaran.	✓			
2	Siswa menyampaikan ide atau pendapat secara lancar saat diskusi kelompok atau saat guru bertanya.		✓		
3	Siswa mampu memberikan pendapat alternatif yang berbeda dari temannya mengenai penyelesaian masalah.			✓	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat sendiri meskipun berbeda dengan pendapat mayoritas teman.			✓	
5	Siswa menyampaikan gagasan yang unik dan belum disampaikan oleh siswa lain.			✓	
6	Siswa mencoba mencari solusi baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.		✓		
7	Siswa menyusun langkah penyelesaian masalah dengan rinci sesuai petunjuk pembelajaran.		✓		
8	Siswa meneliti kembali hasil kerja kelompoknya dan memeriksa setiap langkah penyelesaian yang telah dibuat.	✓			



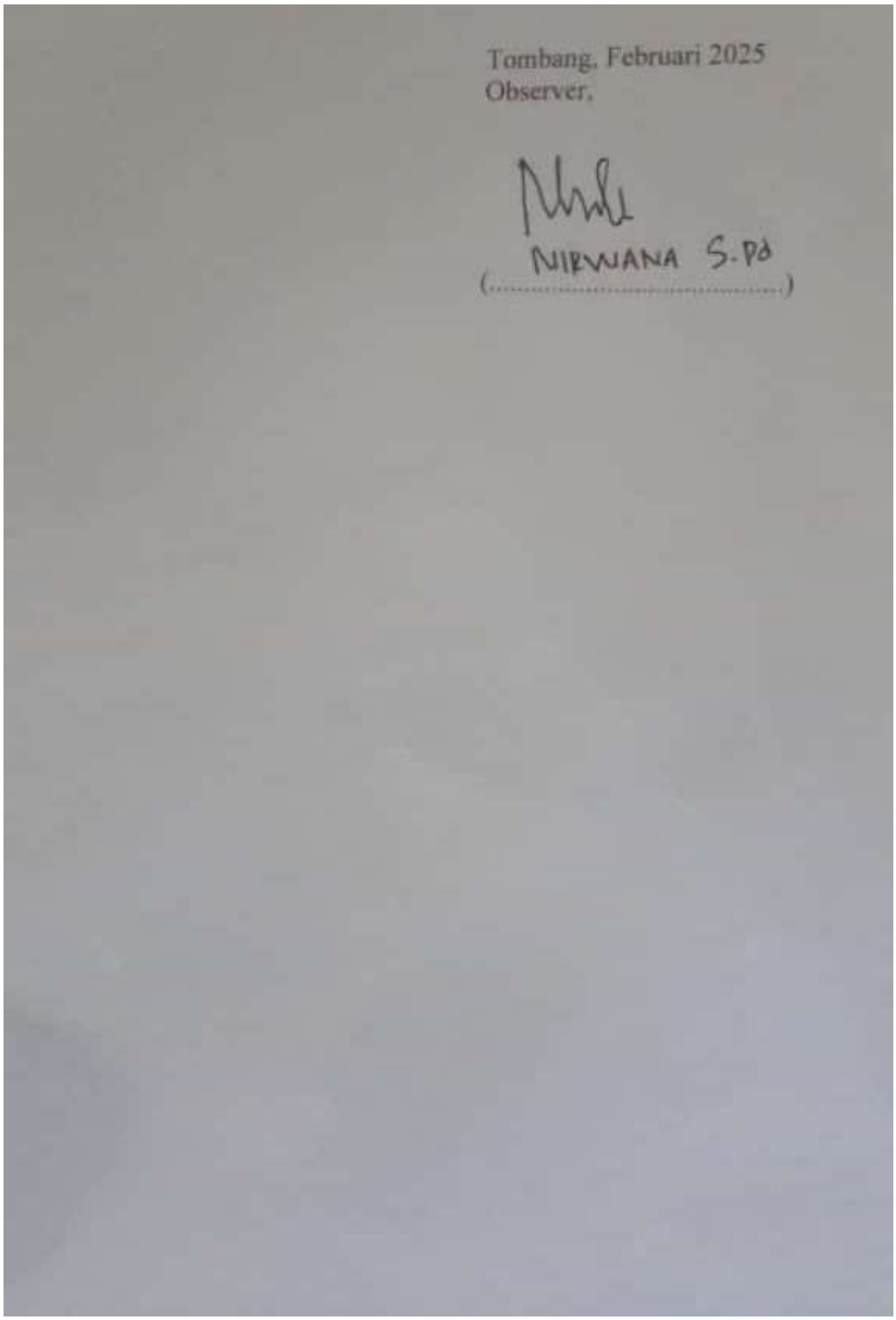
Tombang, Februari 2025
Observer,

NIRWANA S.Pd
(.....)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Nama Sekolah : SDN 93 Tombang Kabupaten Luwu
Pertemuan Ke- : 3
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :
Petunjuk : Berilah tanda Chek list (√) pada kolom Skala Nilai atas aktivitas yang dilakukan oleh guru

No	Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman terkait masalah yang sedang dibahas dalam pembelajaran.	✓			
2	Siswa menyampaikan ide atau pendapat secara lancar saat diskusi kelompok atau saat guru bertanya.		✓		
3	Siswa mampu memberikan pendapat alternatif yang berbeda dari temannya mengenai penyelesaian masalah.			✓	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat sendiri meskipun berbeda dengan pendapat mayoritas teman.			✓	
5	Siswa menyampaikan gagasan yang unik dan belum disampaikan oleh siswa lain.		✓		
6	Siswa mencoba mencari solusi baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.		✓		
7	Siswa menyusun langkah penyelesaian masalah dengan rinci sesuai petunjuk pembelajaran.		✓		
8	Siswa meneliti kembali hasil kerja kelompoknya dan memeriksa setiap langkah penyelesaian yang telah dibuat.	✓			


Tombang, Februari 2025
Observer,

NIRWANA S.Pd
(.....)

Lampiran 6. Analisis Data Hasil Observasu Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan		
		P1	P2	P3
1	Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam	1	1	1
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama	1	1	1
3	Guru menanyakan kabar kepada siswa dan mengecek kehadiran peserta didik	1	1	1
4	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	1	1	1
5	Guru meminta siswa untuk membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD yang ada di depan	1	1	1
6	Guru menjelaskan materi yang ada di layar LCD	1	1	1
7	Guru memberikan tugas kepada siswa	1	1	1
8	Guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil tugas yang diberikan	1	1	0
9	Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama siswa	1	0	0
10	Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran	1	1	1
Jumlah		10	9	8
Persentase		100	90	80
Rata-Rata		1	0,9	0,8
Kategori		Sangat Baik	Baik	Cukup

Lampiran 6. Analisis Data Hasil Observasu Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan		
		P1	P2	P3
1	Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam	1	1	1
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama	1	1	1
3	Guru menanyakan kabar kepada siswa dan mengecek kehadiran peserta didik	1	1	1
4	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	1	1	1
5	Guru meminta siswa untuk membuka buku cetak dan memperhatikan layar LCD yang ada di depan	1	1	1
6	Guru menjelaskan materi yang ada di layar LCD	1	1	1
7	Guru memberikan tugas kepada siswa	1	1	1
8	Guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil tugas yang diberikan	1	1	0
9	Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama siswa	1	1	1
10	Guru mempersiapkan siswa untuk berdoa mengakhiri kegiatan pembelajaran	1	1	1
Jumlah		10	10	9
Persentase		100	100	90
Rata-Rata		1	1	0,9
Kategori		Sangat Baik	Baik	Cukup

Lampiran 7. Analisis Data Hasil Observasu Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek	Indikator	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan		
				P1	P2	P3
1	Kelancaran (*fluency*)	Mengajukan pertanyaan mengenai permasalahan	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman terkait masalah yang sedang dibahas dalam pembelajaran.	2	2	3
		Lancar dalam mengemukakan ide mengenai pemecahan suatu masalah	Siswa menyampaikan ide atau pendapat secara lancar saat diskusi kelompok atau saat guru bertanya.	2	2	2
2	Keluwesan (*flexibility*)	Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah	Siswa mampu memberikan pendapat alternatif yang berbeda dari temannya mengenai penyelesaian masalah.	1	2	2
		Memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat temannya	Siswa berani mengemukakan pendapat sendiri meskipun berbeda dengan pendapat mayoritas teman.	2	2	2
3	Orisinalitas (*originality*)	Mengajukan pendapat dengan hal-hal baru	Siswa menyampaikan gagasan yang unik dan belum disampaikan oleh siswa lain.	2	2	2
		Memikirkan cara-cara baru dan bekerja untuk menyelesaikannya	Siswa mencoba mencari solusi baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.	2	2	2
4	Elaborasi (*elaboration*)	Melakukan langkah-langkah terperinci dalam memecahkan masalah	Siswa menyusun langkah penyelesaian masalah dengan rinci sesuai petunjuk pembelajaran.	3	3	3
		Mencoba untuk menguji detail-detail dalam melihat arah yang akan ditempuh.	Siswa meneliti kembali hasil kerja kelompoknya dan memeriksa setiap langkah penyelesaian yang telah dibuat.	4	4	4

Jumlah	18	19	20
Persentase	56	59	62
Rata-Rata	2,25	2,37	2,5
Kategori	Cukup Aktif	Cukup Aktif	Aktif

Lampiran 8. Analisis Data Hasil Observasu Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek	Indikator	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan		
				P1	P2	P3
1	Kelancaran (*fluency*)	Mengajukan pertanyaan mengenai permasalahan	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman terkait masalah yang sedang dibahas dalam pembelajaran.	4	4	4
		Lancar dalam mengemukakan ide mengenai pemecahan suatu masalah	Siswa menyampaikan ide atau pendapat secara lancar saat diskusi kelompok atau saat guru bertanya.	2	3	3
2	Keluwesan (*flexibility*)	Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah	Siswa mampu memberikan pendapat alternatif yang berbeda dari temannya mengenai penyelesaian masalah.	2	2	2
		Memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat temannya	Siswa berani mengemukakan pendapat sendiri meskipun berbeda dengan pendapat mayoritas teman.	2	2	2
3	Orisinalitas (*originality*)	Mengajukan pendapat dengan hal-hal baru	Siswa menyampaikan gagasan yang unik dan belum disampaikan oleh siswa lain.	2	3	3
		Memikirkan cara-cara baru dan bekerja untuk menyelesaikannya	Siswa mencoba mencari solusi baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.	3	3	3
4	Elaborasi (*elaboration*)	Melakukan langkah-langkah terperinci dalam memecahkan masalah	Siswa menyusun langkah penyelesaian masalah dengan rinci sesuai petunjuk pembelajaran.	3	3	3
		Mencoba untuk menguji detail-detail dalam melihat arah yang akan ditempuh.	Siswa meneliti kembali hasil kerja kelompoknya dan memeriksa setiap langkah penyelesaian yang telah dibuat.	4	4	4
Jumlah Persentase Rata-Rata Kategori				22 68 2,25 Aktif	24 75 2,37 Aktif	24 75 2,5 Aktif

Lampiran 9. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I

Nama :
Mata Pembelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Apa yang dimaksud dengan denah?
2. Mengapa denah penting dalam kehidupan sehari-hari?
3. Sebutkan contoh penggunaan denah dalam kehidupan sehari-hari!
4. Apa fungsi arah mata angin dalam membaca denah?
5. Bagaimana cara membuat denah perjalanan dari rumah ke sekolah?

Perhatikan gambar denah berikut ini untuk menjawab pertanyaan nomor 6 dan 7



6. Jika Sinta ingin pergi ke sekolahnya di SDN 1 Sidosari dari rumahnya, tunjukkan arah yang harus ditempuh?
7. Ardi ingin mengembalikan buku catatan Sinta yang ia pinjam beberapa hari yang lalu. Kemudian ia pergi menuju rumah Sinta dari rumahnya. Sebutkan kenampakan alam dan kenampakan buatan yang akan Ardi lalui!



8. Rani tinggal di .....
9. Di depan rumah Rani ada .....
10. Di depan toko alat tulis terdapat .....

Lampiran 10. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus II

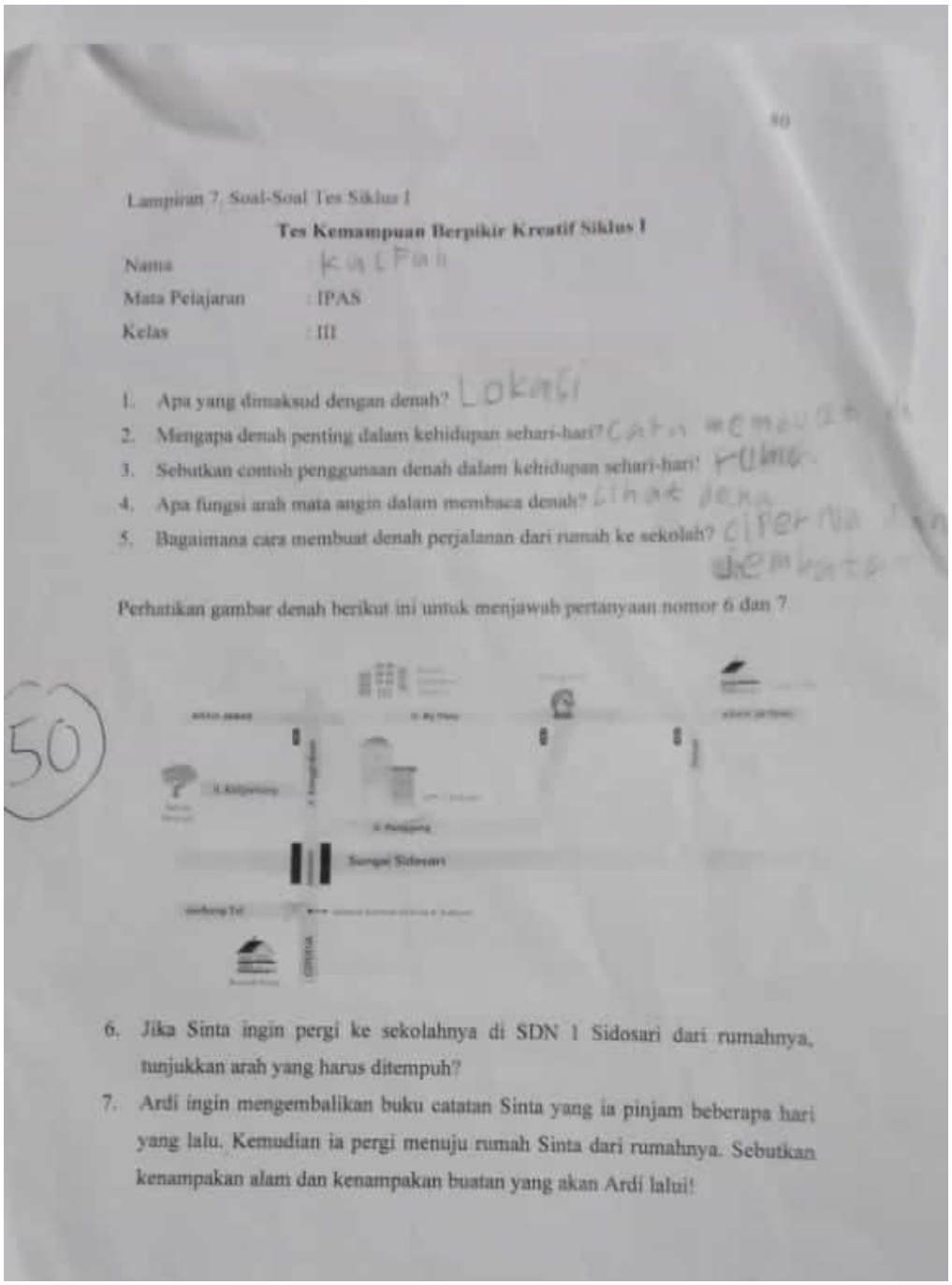
Nama: .....

Mata Pembelajaran: IPAS

Kelas: III

1. Sebutkan 3 contoh hewan yang hidup di darat dan 3 contoh hewan yang hidup di air!
2. Tuliskan beberapa contoh tumbuhan yang ada di lingkungan sekolahmu!
3. Jelaskan cara yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kebersihan lingkungan kelas!
4. Sampah sering menumpuk di rumah. Sebutkan beberapa cara alternatif untuk mengatasinya!
5. Berikan ide baru atau cara yang berbeda untuk menjaga kebersihan halaman sekolahmu!
6. Jelaskan langkah-langkah merawat tanaman bunga agar tetap segar dan tumbuh dengan baik!
7. Apa akibat yang terjadi jika tidak ada lagi pohon di hutan? Tuliskan pendapatmu dan berikan saran cara mencegah hal itu!

Lampiran 11. Analisis Hasil Tes Kemampuan Siklus I



Lampiran 7. Soal-Soal Tes Siklus I

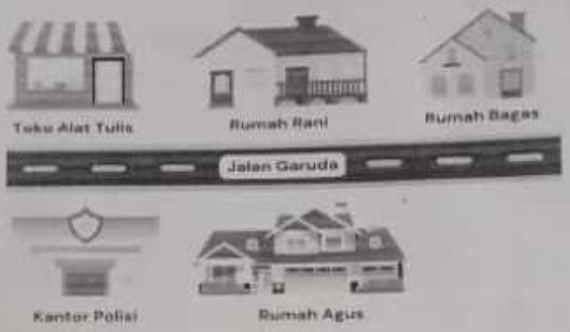
Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I

Nama : kaLFan
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Apa yang dimaksud dengan denah? Lokasi
2. Mengapa denah penting dalam kehidupan sehari-hari? Cara mencari
3. Sebutkan contoh penggunaan denah dalam kehidupan sehari-hari! rumah
4. Apa fungsi arah mata angin dalam membaca denah? Lihat peta
5. Bagaimana cara membuat denah perjalanan dari rumah ke sekolah? Cara membuat

Perhatikan gambar denah berikut ini untuk menjawab pertanyaan nomor 6 dan 7

6. Jika Sinta ingin pergi ke sekolahnya di SDN 1 Sidosari dari rumahnya, tunjukkan arah yang harus ditempuh?
7. Ardi ingin mengembalikan buku catatan Sinta yang ia pinjam beberapa hari yang lalu. Kemudian ia pergi menuju rumah Sinta dari rumahnya. Sebutkan kenampakan alam dan kenampakan buatan yang akan Ardi lalui!



8. Rani tinggal di .....
9. Di depan rumah Rani ada .....
10. Di depan toko alat tulis terdapat .....

Lampiran 7. Soal-Soal Tes Siklus I

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I

Nama :
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Apa yang dimaksud dengan denah?
2. Mengapa denah penting dalam kehidupan sehari-hari?
3. Sebutkan contoh penggunaan denah dalam kehidupan sehari-hari!
4. Apa fungsi arah mata angin dalam membaca denah?
5. Bagaimana cara membuat denah perjalanan dari rumah ke sekolah?

Perhatikan gambar denah berikut ini untuk menjawab pertanyaan nomor 6 dan 7



45

6. Jika Sinta ingin pergi ke sekolahnya di SDN 1 Sidosari dari rumahnya, tunjukkan arah yang harus ditempuh?
7. Ardi ingin mengembalikan buku catatan Sinta yang ia pinjam beberapa hari yang lalu. Kemudian ia pergi menuju rumah Sinta dari rumahnya. Sebutkan kenampakan alam dan kenampakan buatan yang akan Ardi lalui!



8. Rani tinggal di Jl. JALAN GARUDA
9. Di depan rumah Rani ada RUMAH AGUS
10. Di depan toko alat tulis terdapat KANTOR POLISI

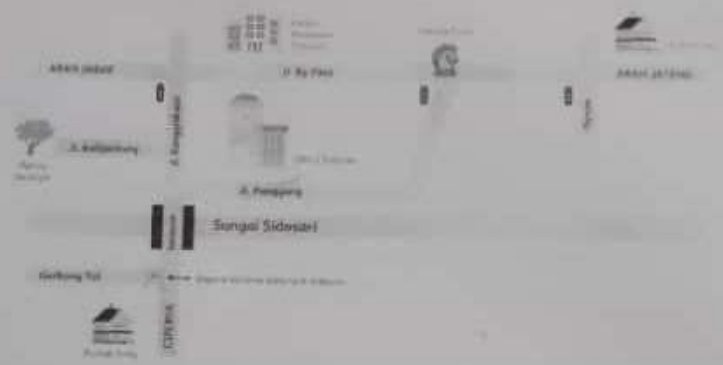
Lampiran 7. Soal-Soal Tes Siklus I

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I

Nama SINTIA :
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Apa yang dimaksud dengan denah?
2. Mengapa denah penting dalam kehidupan sehari-hari?
3. Sebutkan contoh penggunaan denah dalam kehidupan sehari-hari!
4. Apa fungsi arah mata angin dalam membaca denah?
5. Bagaimana cara membuat denah perjalanan dari rumah ke sekolah?

Perhatikan gambar denah berikut ini untuk menjawab pertanyaan nomor 6 dan 7



35

6. Jika Sinta ingin pergi ke sekolahnya di SDN 1 Sidosari dari rumahnya, tunjukkan arah yang harus ditempuh? LURUS TERUS DAN KIRI
7. Ardi ingin mengembalikan buku catatan Sinta yang ia pinjam beberapa hari yang lalu. Kemudian ia pergi menuju rumah Sinta dari rumahnya. Sebutkan kenampakan alam dan kenampakan buatan yang akan Ardi lalui!



8. Rani tinggal di rumah Rani
9. Di depan rumah Rani ada Rumah Agus
10. Di depan toko alat tulis terdapat kantor Polisi

Lampiran 7. Soal-Soal Tes Siklus I

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I

Nama :
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Apa yang dimaksud dengan denah?
2. Mengapa denah penting dalam kehidupan sehari-hari?
3. Sebutkan contoh penggunaan denah dalam kehidupan sehari-hari!
4. Apa fungsi arah mata angin dalam membaca denah?
5. Bagaimana cara membuat denah perjalanan dari rumah ke sekolah?

Perhatikan gambar denah berikut ini untuk menjawab pertanyaan nomor 6 dan 7



30

6. Jika Sinta ingin pergi ke sekolahnya di SDN 1 Sidosari dari rumahnya, tunjukkan arah yang harus ditempuh?
7. Ardi ingin mengembalikan buku catatan Sinta yang ia pinjam beberapa hari yang lalu. Kemudian ia pergi menuju rumah Sinta dari rumahnya. Sebutkan kenampakan alam dan kenampakan buatan yang akan Ardi lalui!



8. Rani tinggal di [illegible]
9. Di depan rumah Rani ada [illegible]
10. Di depan toko alat tulis terdapat [illegible]

Lampiran 7. Soal-Soal Tes Siklus I

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I

Nama :
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Apa yang dimaksud dengan denah?
2. Mengapa denah penting dalam kehidupan sehari-hari?
3. Sebutkan contoh penggunaan denah dalam kehidupan sehari-hari!
4. Apa fungsi arah mata angin dalam membaca denah?
5. Bagaimana cara membuat denah perjalanan dari rumah ke sekolah?

Perhatikan gambar denah berikut ini untuk menjawab pertanyaan nomor 6 dan 7

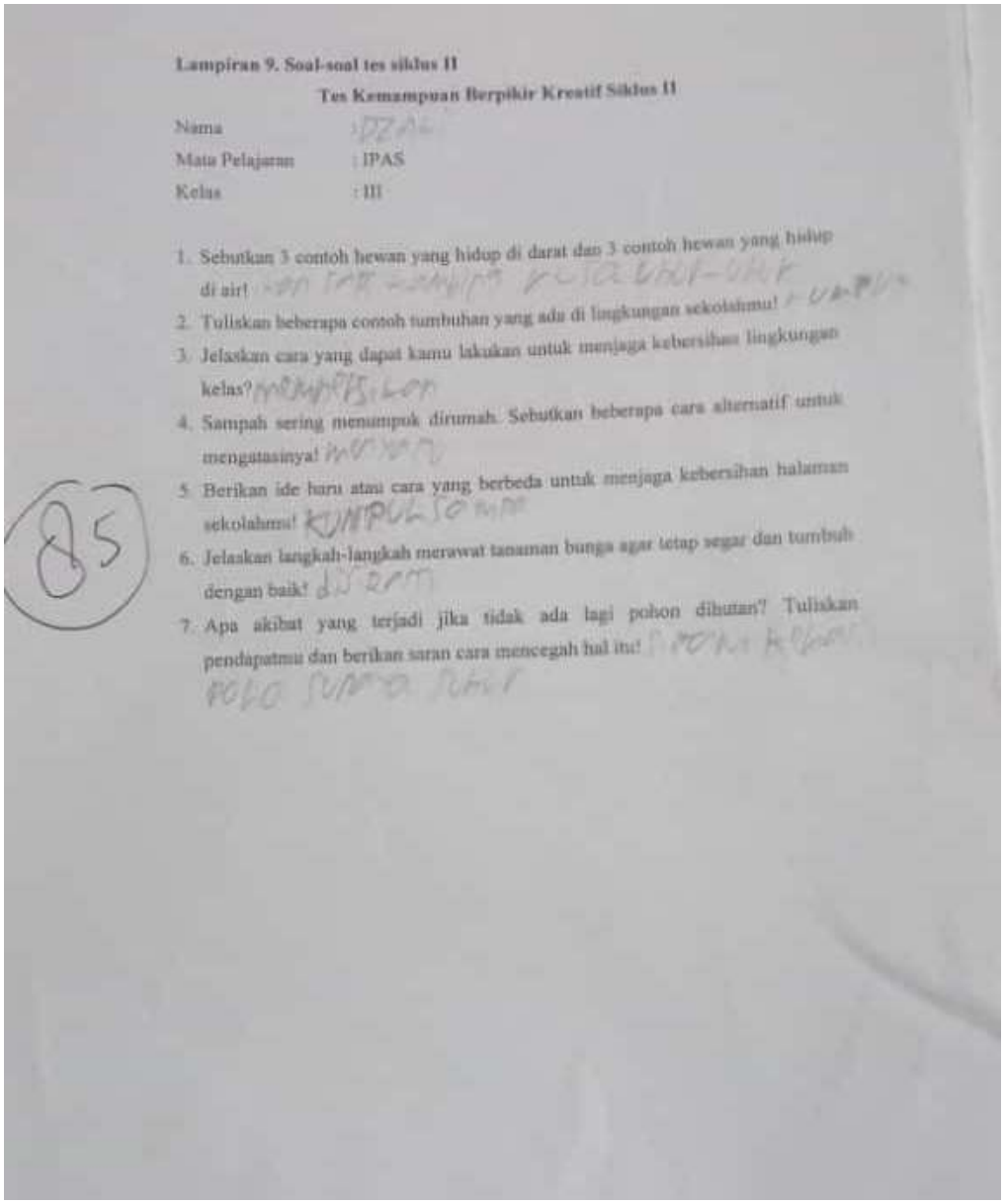


6. Jika Sinta ingin pergi ke sekolahnya di SDN 1 Sidosari dari rumahnya, tunjukkan arah yang harus ditempuh?
7. Ardi ingin mengembalikan buku catatan Sinta yang ia pinjam beberapa hari yang lalu. Kemudian ia pergi menuju rumah Sinta dari rumahnya. Sebutkan kenampakan alam dan kenampakan buatan yang akan Ardi lalui!



8. Rani tinggal di
9. Di depan rumah Rani ada
10. Di depan toko alat tulis terdapat

Lampiran 12. Analisis Hasil Tes Kemampuan Siklus II



Lampiran 9. Soal-soal tes siklus II

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus II

Nama :
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Sebutkan 3 contoh hewan yang hidup di darat dan 3 contoh hewan yang hidup di air!
2. Tuliskan beberapa contoh tumbuhan yang ada di lingkungan sekolahmu!
3. Jelaskan cara yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kebersihan lingkungan kelas?
4. Sampah sering menumpuk dirumah. Sebutkan beberapa cara alternatif untuk mengatasinya!
5. Berikan ide baru atau cara yang berbeda untuk menjaga kebersihan halaman sekolahmu!
6. Jelaskan langkah-langkah merawat tanaman bunga agar tetap segar dan tumbuh dengan baik!
7. Apa akibat yang terjadi jika tidak ada lagi pohon dihutan? Tuliskan pendapatmu dan berikan saran cara mencegah hal itu!

85

Lampiran 9. Soal-soal tes siklus II

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus II

Nama : kalpan
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Sebutkan 3 contoh hewan yang hidup di darat dan 3 contoh hewan yang hidup di air! monyet kuda sapi ikan hiu
2. Tuliskan beberapa contoh tumbuhan yang ada di lingkungan sekolahmu! rumput bunga
3. Jelaskan cara yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kebersihan lingkungan kelas? kumpul sampa menyapu
4. Sampah sering menumpuk dirumah. Sebutkan beberapa cara alternatif untuk mengatasinya! kumpulsampa
5. Berikan ide baru atau cara yang berbeda untuk menjaga kebersihan halaman sekolahmu! menyapu
6. Jelaskan langkah-langkah merawat tanaman bunga agar tetap segar dan tumbuh dengan baik! disiram di pagi mata hari
7. Apa akibat yang terjadi jika tidak ada lagi pohon dihutan? Tuliskan pendapatmu dan berikan saran cara mencegah hal itu! di tanam kembali

95

Lampiran 9. Soal-soal tes siklus II

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus II

Nama : ARKAN
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Sebutkan 3 contoh hewan yang hidup di darat dan 3 contoh hewan yang hidup di air! Sapi Kambing Ubur-ubur
2. Tuliskan beberapa contoh tumbuhan yang ada di lingkungan sekolahmu!
3. Jelaskan cara yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kebersihan lingkungan kelas? membersikan
4. Sampah sering menumpuk dirumah. Sebutkan beberapa cara alternatif untuk mengatasinya! menyapu
5. Berikan ide baru atau cara yang berbeda untuk menjaga kebersihan halaman sekolahmu! kumpul sampah

75

6. Jelaskan langkah-langkah merawat tanaman bunga agar tetap segar dan tumbuh dengan baik! disiram
7. Apa akibat yang terjadi jika tidak ada lagi pohon dihutan? Tuliskan pendapatmu dan berikan saran cara mencegah hal itu! Siram kembal pohon supaya subur

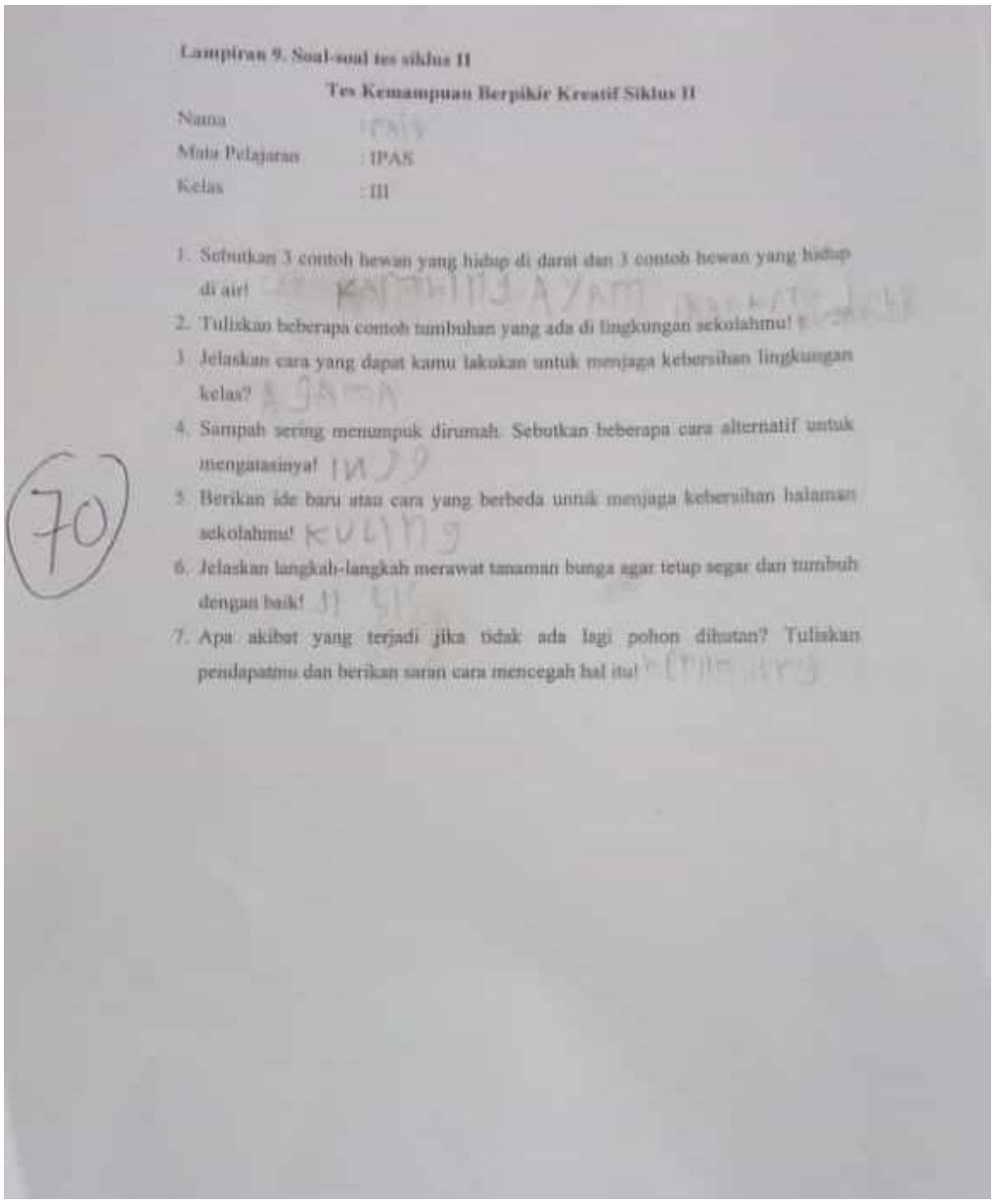
Lampiran 9. Soal-soal tes siklus II

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus II

Nama :
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Sebutkan 3 contoh hewan yang hidup di darat dan 3 contoh hewan yang hidup di air!
2. Tuliskan beberapa contoh tumbuhan yang ada di lingkungan sekolahmu!
3. Jelaskan cara yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kebersihan lingkungan kelas?
4. Sampah sering menumpuk dirumah. Sebutkan beberapa cara alternatif untuk mengatasinya!
5. Berikan ide baru atau cara yang berbeda untuk menjaga kebersihan halaman sekolahmu!
6. Jelaskan langkah-langkah merawat tanaman bunga agar tetap segar dan tumbuh dengan baik!
7. Apa akibat yang terjadi jika tidak ada lagi pohon dihutan? Tuliskan pendapatmu dan berikan saran cara mencegah hal itu!

70



Lampiran 9. Soal-soal tes siklus II

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus II

Nama :
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : III

1. Sebutkan 3 contoh hewan yang hidup di darat dan 3 contoh hewan yang hidup di air!
2. Tuliskan beberapa contoh tumbuhan yang ada di lingkungan sekolahmu!
3. Jelaskan cara yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kebersihan lingkungan kelas?
4. Sampah sering menumpuk dirumah. Sebutkan beberapa cara alternatif untuk mengatasinya!
5. Berikan ide baru atau cara yang berbeda untuk menjaga kebersihan halaman sekolahmu!
6. Jelaskan langkah-langkah merawat tanaman bunga agar tetap segar dan tumbuh dengan baik!
7. Apa akibat yang terjadi jika tidak ada lagi pohon dihutan? Tuliskan pendapatmu dan berikan saran cara mencegah hal itu!

70

Lampiran 13. Hasil Pekerjaan Siswa Siklus I

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai					Skor	Nilai	Ket
		Keterampilan Berpikir Lancar	Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Keterampilan berpikir kreatif	Keterampilan memperinci/mengelaborasi	Keterampilan menilai (mengevaluasi)			
1	JEP	1	2	2	2	2	9	45	Kurang Kreatif
2	KAL	2	3	3	1	1	10	50	Cukup Kreatif
3	MEI	1	2	2	2	2	9	45	Kurang Kreatif
4	SAF	1	1	2	2	1	7	35	Kurang Kreatif
5	ABI	1	1	3	3	3	11	55	Cukup Kreatif
6	ADR	2	2	3	3	3	13	65	Cukup Kreatif
7	AFI	1	1	2	2	1	7	35	Kurang Kreatif
8	ALH	1	1	3	3	3	11	55	Cukup Kreatif
9	APR	2	2	3	3	3	13	65	Cukup Kreatif
10	DZA	1	1	2	2	2	8	40	Kurang Kreatif
11	EBE	1	1	2	2	2	8	40	Kurang Kreatif
12	HAN	1	1	1	1	2	6	30	Kurang Kreatif
13	NAT	3	3	3	3	3	15	75	Kreatif
14	NAD	2	2	3	3	3	13	65	Cukup Kreatif
15	NIJ	0	0	1	1	1	3	15	Tidak Kreatif
16	SPO	2	2	3	3	3	13	65	Cukup Kreatif
17	ANU	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif

Lampiran 14. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai					Skor	Nilai	Ket
		Keterampilan Berpikir Lancar	Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Keterampilan berpikir kreatif	Keterampilan memperinci/mengelaborasi	Keterampilan menilai (mengevaluasi)			
1	JEP	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
2	KAL	5	4	4	3	3	19	95	Sangat Kreatif
3	MEI	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
4	SAF	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
5	ABI	4	4	4	3	3	18	90	Sangat Kreatif
6	ADR	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
7	AFI	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
8	ALH	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
9	APR	3	3	3	3	3	15	75	Kreatif
10	DZA	3	3	3	4	4	17	85	Kreatif
11	EBE	3	3	3	3	3	15	75	Kreatif
12	HAN	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
13	NAT	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
14	NAD	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
15	NIJ	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
16	SPO	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif
17	ANU	2	3	3	3	3	14	70	Kreatif

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



Kegiatan Pembelajaran Siklus I Di Dalam Kelas



Kegiatan Pembelajaran Siklus I Di Dalam Kelas



Kegiatan Evaluasi Siklus I



Kegiatan Pembelajaran Siklus II Di Dalam Kelas



Kegiatan Evaluasi Siklus II

Lampiran 16. Surat Penelitian



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
Jl. Latammacelling No. 9 B Kota Palopo Sulawesi Selatan
Tlp. 0471-23421 Website http://www.uncp.ac.id

Nomor : 1325/FKIP-UNCP/IX/2025 Palopo, 30 September 2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan izin melakukan penelitian

Kepada Yth
Kepala SDN 93 Tomabang
di-
Tempat

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian bagi yang tersebut dibawah ini:

Nama	Nurcaya
NIM	2001414052
Tempat/Tanggal Lahir	Pasang Kaliba, 30 Juli 2002
Jenis Kelamin	Perempuan
Program Studi	PGSD
Fakultas	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat	Pasang Kaliba
Waktu Penelitian	Oktober 2025

Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi izin melakukan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin guna menyusun karya ilmiah **(Skripsi)** yang berjudul **"Penerapan Model Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 3 SDn 93 Tomang Kabupaten Luwu".**

Atas bantuan dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

...o FKIP,

...sche, M.Pd.
NIP. 196501011992031003

Tembusan disampaikan kepada yang terhormat:
1. Rektor UNCP (Sebagai Laporan)
2. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 93 TOMBANG
Alamat : Jl. Dsn Tombang desa tombang dan Mahatmang kab. Luwu kode pos 91851

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SDN 233 Bolong Dengan ini memberikan keterangan kepada.

Nama	Nuraya
NIM	2001414052
Tempat Tanggal lahir	Pong kalibu 30 juli 2002
Jenis Kelamin	Perempuan
Fakultas	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	PGSD
Universitas	Cokroaminoto Palopo

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penelitian skripsi yang berjudul **"Pengaruh Model Penerapa model creative problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 93 Tombang kabupaten luwu"** sejak tanggal 02 Juli sampai 13 Oktober 2025

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

13 Oktober 2025

PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN

SUPRIADI, S.Pd.I

NIP 197005282006042010