

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah pilar penting dalam kehidupan, yang selalu berubah sesuai dengan kebutuhan manusia dan selalu mengalami pembaharuan. Pendidikan adalah suatu proses di mana guru memberikan pengetahuan kepada siswa melalui pertukaran pemikiran, pengawasan, dan pengaruh yang memiliki tujuan untuk membantu siswa menemukan apa yang mereka tidak ketahui, meningkatkan pengetahuan mereka, dan membangun kepribadian yang lebih baik yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-harinya (Salahuddin, 2011). Sekolah sebagai institusi pendidikan diharapkan mampu memberikan ilmu, kemampuan serta keterampilan kepada siswa dalam dunia pendidikan. Dimana semakin berkembangnya ranah kehidupan maka manusia harus membekali dirinya dengan berbagai macam kemampuan maupun ilmu yang nantinya dapat mengoptimalkan potensi diri di era modern.

Oleh karena itu, salah satunya diperlukannya kemampuan dalam berpikir kreatif yang dapat menganalisis dan menghasilkan suatu inovasi yang dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan abad 21. Di abad ke-21 ini, ditekankan juga bahwasannya diperlukan keterampilan 4C yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan kolaborasi. Artinya lembaga pendidikan menjadikan proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, baik itu meliputi cara berkomunikasi, berpikir kritis atau berpikir kreatifnya dalam memecahkan suatu permasalahan yang akan dihadapinya. Sederhananya adalah pembelajaran abad 21 itu memadukan aspek pengetahuan dan keterampilan. Mencerminkan tren pendidikan masa kini, segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan memerlukan sistem pendidikan yang lebih inovatif, kreatif, dan terkini (Halim, 2022).

Kemampuan berpikir kreatif sangatlah esensial dalam proses belajar karena memungkinkan kita untuk meningkatkan pemahaman, inovasi, dan

suatu pemecahan masalah yang diperlukan dalam menghadapi kehidupan saat ini. Pembelajaran itu sendiri merupakan serangkaian kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan secara interaktif dengan siswa, bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan setiap individu. Dimana proses pembelajaran melibatkan pemilihan, penetapan, dan pengembangan model untuk meraih sasaran pendidikan Indonesia yang tertera dalam pembukaan UUD dan memfokuskan pengembangan kompetensi siswa dalam tiga ranah yakni, pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sebagai kunci untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Guna mencetak generasi unggul, proses pembelajaran perlu dioptimalkan dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa dan berfokus pada efektivitas. Proses pembelajaran di tingkat madrasah ibtidaiyah menurut teori Piaget, penting untuk memperhatikan tahapan perkembangan kognitif anak dan mempertimbangkan keadaan masing-masing siswa. Karena anak madrasah ibtidaiyah berada pada tahap perkembangan yang konkrit dan praktis, maka pembelajaran yang terjadi diurutkan menurut pola atau logika tertentu, diawali dengan hal yang mudah dan konkret, kemudian dilanjutkan menggunakan konsep yang lebih rumit dan abstrak. Guru memegang peranan krusial dalam menavigasi proses belajar mengajar, yang mana harus mahir dan profesional dalam berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan yang sesuai dengan pembelajaran abad 21, jadi guru harus didorong untuk terus meningkatkan keterampilannya.

Ilmu pengetahuan alam yakni suatu ilmu yang sistematis dalam memahami alam baik itu benda-benda alam dan lingkungan alam beserta isinya, maka bukan sekedar penguasaan kumpulan data, ide, atau teori, tetapi tentang menemukan pemahaman dan makna baru melalui penemuan dan eksplorasi (Harefa & Sarumaha, 2020). Sederhananya, ilmu sains mengkaji semua aspek dunia fisik dan interaksinya, baik makhluk hidup maupun yang tidak hidup, dengan mempertimbangkan berbagai perspektif sosial. IPA adalah ilmu dasar yang memainkan peran penting dalam kemajuan teknologi dan ilmu

pengetahuan. Karena pendidikan di abad ke-21 menekankan pembelajaran yang menumbuhkan rasa ingin tahu, memberikan keterampilan yang berguna bagi kehidupan di masa depan, dan memungkinkan siswa bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.

Melalui pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah, siswa tidak hanya dibekali pengetahuan sains, tetapi juga dilatih untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan sains dan lingkungannya. Maka, proses pembelajaran IPA perlu didesain dengan suatu hal yang memicu kemampuan berkreasi dan mendorong siswa untuk memanfaatkan pengalamannya dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Pada kenyataannya, peningkatan potensi berpikir kreatif belum ideal. Akar permasalahannya terletak pada model pembelajaran yang masih berfokus pada guru dan minimnya variasi model pembelajaran, dengan masih banyaknya penggunaan metode ceramah. Sehingga, dengan pelibatan siswa dalam pembelajaran IPA akan menghasilkan pengalaman yang menguntungkan maupun bermakna.

Pembelajaran kreatif menjadi strategi yang sangat ampuh dalam proses belajar mengajar yang dimulai dengan memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar. Ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran IPA yang memanfaatkan benda-benda di sekitar kita untuk memahami konsep-konsep ilmiah. Di era modern ini, siswa perlu membekali diri dengan kemampuan berpikir kreatif untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Kemampuan ini sangatlah esensial, di mana seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif mampu menemukan solusi baru untuk berbagai permasalahan dengan menggunakan metode, teknik, dan ide yang inovatif (Malisa et al., 2018). Salah satu faktor yang dapat berkontribusi pada kurangnya kemampuan siswa sekolah dasar untuk berpikir kreatif adalah penggunaan metode pengajaran yang tidak tepat. Pendidikan formal cenderung hanya berfokus pada pemahaman dan hafalan, yang dapat membatasi potensi dan pemikiran siswa (Septiani & Rodiyana, 2020). Adapun karena siswa takut membuat kesalahan sehingga menjadikan ragu untuk mengekspresikan ide dan pendapat mereka.

Mengembangkan daya pikir kreatif pada siswa dilakukan agar mereka dapat memperdalam pemahaman dan makna konsep pembelajaran dengan lebih baik. Mereka tidak hanya sekedar mengikuti ajaran sang guru, tetapi juga berusaha untuk memahami apa yang mereka pelajari. Siswa Madrasah Ibtidaiyah harus memiliki kemampuan berpikir kreatif, yaitu berpikir tentang ide-ide yang tidak terbatas untuk membangun solusi kreatif, beradaptasi dengan perubahan, membuat solusi baru untuk masalah yang dihadapi sehingga tidak bergantung pada solusi yang sudah ada, dan mengungkapkan ide-ide mereka dengan cara yang jelas dan efektif.

Di Indonesia, terdapat standar kompetensi dan keterampilan dasar yang harus diperoleh siswa di kelas sains. Standar ini digunakan sebagai dasar pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan, yang mana bahwasannya diharapkan pembelajaran IPA hendaknya menjadi wadah bagi siswa untuk memahami diri dan alam di sekitarnya, serta mendapatkan wawasan bagaimana hal ini dapat diterapkan dalam hidup mereka. Tapi sebenarnya, kegiatan pembelajaran di bidang ini masih sangat luas dan belum sepenuhnya mendorong kemampuan kreatif pemecahan masalah siswa.

Juga, siswa di sekolah dasar kurang menguasai mata pelajaran sains, menurut studi *Program for International Student Assessment (PISA)*, yang dilakukan pada tahun 2021 namun tertunda karena pandemi Covid-19 dan dirilis oleh OECD. PISA menunjukkan bahwa pelajar Indonesia masih berada pada kategori terendah dalam hal prestasi pembelajaran sains. Rata-rata hasil 2022 turun dibandingkan dengan 2018, mereka memperoleh skor yang lebih rendah dari rata-rata ketuntasan PISA, dengan pencapaian rata-rata sains di Indonesia untuk tahun 2021 berada di angka 383, sedangkan rata-rata ketuntasan PISA adalah 500 dan dan OECD mencatat rata-rata 485, dengan kemampuan sains menjadi yang paling unggul, dengan presentase 34% siswa mencapai level 2, tertinggi dibandingkan mata pelajaran lain (OECD, 2023). Performa siswa Indonesia di PISA 2022 masih rendah, menunjukkan kesenjangan antara pemahaman sains siswa Indonesia dengan penerapannya dalam kehidupan nyata. Artinya, secara tidak langsung menunjukkan masih

rendahnya kemampuan berpikir siswa, khususnya pada bidang IPA lebih terfokus pada tes hafalan daripada kemampuan berpikir siswa.

Selain itu, salah satu studi internasional tentang kemampuan kognitif siswa, TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*), yang dilakukan oleh IEA (*International Association for the Evaluation of Educational Achievement*), menemukan bahwa pada tingkat sekolah dasar siswa Indonesia hanya dapat mencapai peringkat 4 dari bawah dengan skor 397 dalam bidang IPA pada tahun 2015 untuk kelas 4 sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa di Indonesia kurang didorong terhadap pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Hadi & Novaliyosi, 2019). Maka dari itu, guru dan siswa hendaknya kerjasama dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif selama kegiatan pembelajaran. Diyakini bahwa kurangnya kualitas pembelajaran di kelas disinyalir sebagai salah satu penyebab rendahnya penguasaan materi, yang ditandai dengan perilaku mengajar guru cenderung pasif. Dimana guru berbicara tentang sains secara abstrak dan tidak membangun pemahaman yang konkret tentang sains. Akibatnya, memang para siswa pandai dalam menghafal tetapi kurang mahir dalam menerapkan pengetahuan mereka, dan pengalaman belajar yang dimiliki siswa berupa hafalan tersebut bersifat sementara dan tidak bermakna. Dengan kata lain, siswa lebih menekankan pembelajaran IPA sebagai suatu produk (menghafal konsep dan teori) dibandingkan IPA sebagai suatu proses.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* menjadi pilihan utama dalam proses pembelajaran, yang mana model ini lebih menekankan pada pemahaman konsep daripada pemerolehan keterampilan. Di samping itu, beberapa siswa belum menunjukkan kecakapan dalam berpikir kreatif. Saat siswa dihadapkan pada soal latihan dari materi yang dibahas pada saat kegiatan pembelajaran, siswa masih kebingungan dalam memunculkan ide atau gagasannya maupun solusi dari permasalahan tersebut. Selanjutnya terlihat pembelajaran dominannya berpusat pada guru dan lebih fokus pada materi, dengan kecenderungan prosesi belajar IPA hanya dilaksanakan oleh

guru dalam memberikan materi dan pembelajaran, dan siswa tidak dibiasakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka. Itu terlihat dari fakta bahwa banyak siswa tidak tertarik untuk berpikir secara mandiri. Akibatnya, kemampuan berpikir siswa kurang berkembang selama proses pembelajaran, berakibat pula pada nilai PAS siswa yang masih banyak nilai dibawah KKM. Dari total 60 siswa kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi, 31 siswa atau setengahnya dari seluruh kelas mendapatkan nilai di bawah KKM atau dibawah nilai 70.

Selain itu, jawaban siswa cenderung monoton, siswa belum menunjukkan kemahiran dalam menjawab pertanyaan, dan tidak fleksibel dalam memberikan jawaban yang berbeda. Penyebab utamanya terletak pada kurangnya partisipasi siswa dalam menggunakan ide-ide mereka sendiri saat menjawab pertanyaan. Mereka lebih memilih mengandalkan penjelasan dan petunjuk guru serta melihat jawaban teman sebangkunya. Data tersebut dikumpulkan oleh peneliti selama kegiatan magang di MI Terpadu Ar-Rifqi. Ditekankan bahwasannya pendidikan abad ini harus meningkatkan kemampuan berpikir, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Di madrasah ibtidaiyah, ada banyak hal yang dapat menyebabkan kesulitan dalam berpikir kreatif. Salah satu hal yang menjadi penghambat adalah tidak adanya tujuan dan sasaran yang jelas. Selain itu, ketakutan terhadap kesalahan, ketakutan terhadap kritik, dan kurangnya pemahaman tentang tujuan juga dapat menjadi hambatan.

Proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah mempunyai beberapa harapan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Salah satunya adalah adanya tujuan yang jelas agar siswa dapat berpikir kreatif dengan lebih terarah. Selain itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memberikan panduan yang jelas agar siswa tidak takut berbuat salah atau dikritik, dan menghasilkan ide atau pendapat mereka sendiri. Pada akhirnya, hal tersebut akan membantu mereka membentuk kemampuan berpikir yang akan berguna di kemudian hari. Dengan memberi siswa kesempatan untuk berbicara dan bekerja sama dengan teman sekelas, guru dapat membantu mereka meningkatkan kemampuan berpikir mereka, khususnya berpikir kreatif,

menurut Widodi (B. Widodi et al., 2023) berdasarkan penelitiannya mengemukakan bahwa kreativitas siswa dapat terlihat atau diasah melalui pertanyaan guru yang merangsang pendapat mereka. Kemudian, dapat digunakannya beberapa metode yang mampu menstimulus kemampuan berpikir kreatif siswa agar lebih meningkat.

Peneliti menemukan bahwa meningkatkan kemampuan siswa Madrasah Ibtidaiyah untuk berpikir kreatif sangat penting untuk menemukan masalah, ide, dan gagasan kreatif yang akan berdampak besar pada kehidupan mereka di masa depan. Kemampuan siswa untuk belajar berdasarkan kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan belajar masih sangat rendah, seperti yang ditunjukkan dalam pemberian tugas latihan soal di buku tematik, di mana hanya sedikit siswa yang dapat membuat gagasan dan menemukan solusi inovatif untuk suatu masalah. Penelitian yang dimaksud ialah guna meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi gempa bumi di Kelas V MI Terpadu Ar-Rifqi.

Kreativitas siswa dalam belajar sains dapat didorong melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Guru perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menentukan model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam. Hal ini memungkinkan mereka untuk merancang pembelajaran yang efektif dan mendorong pengembangan kreativitas siswa. Pembelajaran aktif seperti *Creative Problem Solving*, dapat menjadi solusi untuk mendorong partisipasi dan membekali siswa dengan kemampuan memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif. Hal ini dapat meningkatkan potensi berpikir kreatif siswa, memberi mereka kesempatan untuk mengasah strategi pemecahan masalah baru, dan memungkinkan siswa berpartisipasi dalam pengambilan keputusan dan diskusi. Selain itu, model *Creative Problem Solving* dapat melatih siswa berpikir sistematis, analitis, reflektif, dan kritis.

Diharapkan dengan *Creative Problem Solving* siswa dapat memahami materi gempa bumi dengan cara yang lebih aktif dan kreatif. *Creative Problem Solving* adalah teknik pemecahan masalah terstruktur yang menggabungkan

kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Kurnia et al., 2019). Kemampuan untuk membuat konsep baru atau memanfaatkan bahan dan data dengan cara yang berbeda untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan dikenal sebagai kreatif (*Creative*). Situasi atau keadaan yang tidak diinginkan atau mengganggu yang memerlukan solusi atau tindakan untuk mengatasinya disebut masalah (*Problem*). Pemecahan (*Solving*) adalah proses penyelesaian suatu masalah secara efektif dan tepat. Jadi, *Creative Problem Solving* adalah proses mental untuk mencari solusi baru dan belum diketahui sebelumnya untuk suatu masalah secara kreatif dan efektif, yang mana model *Creative Problem Solving* ini berfokus pada penguasaan berbagai cara menyelesaikan masalah dan penguatan keterampilan. Tujuan utama *Creative Problem Solving* adalah untuk menemukan solusi yang inovatif dan efisien untuk masalah yang kompleks atau tidak terstruktur. *Creative Problem Solving* menggabungkan pemikiran kreatif dengan metode pemecahan masalah yang sistematis.

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah”.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada uraian latar belakang masalah di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V MI Terpadu Ar-Rifqi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS)?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V MI Terpadu Ar-Rifqi pada kelas kontrol sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*?
3. Apakah terdapat pengaruh dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI Terpadu Ar-Rifqi?

4. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang sudah menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik daripada siswa yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*?

### C. Tujuan Penelitian

Dengan berlandaskan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V MI Terpadu Ar-Rifqi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS).
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V MI Terpadu Ar-Rifqi pada kelas kontrol sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.
3. Untuk mengetahui terdapat pengaruh dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI Terpadu Ar-Rifqi.
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang sudah menerapkan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini, maka manfaat yang diharapkan tercapai ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model *Creative Problem Solving* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V mata pelajaran IPA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk penelitian yang akan datang, terutama mengenai peran model pembelajaran ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Penerapan model *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran IPA untuk kelas V SD/MI diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir secara kreatif dan membantu mereka memahami masalah dengan lebih baik.

### b. Bagi guru

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPA di SD/MI, model *Creative Problem Solving* ini dapat digunakan sebagai alternatif. Selain itu, model ini dapat mendorong guru untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### c. Bagi peneliti

- 1) Memperkaya wawasan dan kemampuan peneliti calon guru melalui pelatihan dan pengembangan diri, sehingga mereka siap menghadapi berbagai tantangan dan tugas di lapangan.
- 2) Memberikan pengetahuan baru tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- 3) Meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam menerapkan model *Creative Problem Solving* untuk mengembangkan potensi berpikir kreatif anak dalam IPA di MI.

### d. Bagi sekolah

Dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran IPA, penelitian ini diharapkan mampu membantu merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di tingkat MI.

## E. Kerangka Berpikir

Berpikir merupakan aktivitas mental yang membantu kita mengambil keputusan, memahami keinginan, menemukan jawaban, merumuskan atau memecahkan masalah, dan menemukan makna. Saat kita berpikir, otak kita menanyakan berbagai pertanyaan analitis, sehingga berpikir juga bisa diartikan

menanyakan tentang sesuatu. Kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal yang memiliki nilai dan makna. Berpikir kreatif adalah proses kolaboratif yang melibatkan berbagai aktivitas otak, dan dapat dikembangkan melalui proses belajar, pembiasaan, dan pengalaman (Nurhamidah & Julianto, 2018). Yang mana seseorang yang kreatif memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi baru dengan cara yang unik dan inovatif.

Dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah tentang menghasilkan ide-ide baru dan inovatif untuk menyelesaikan masalah dan menciptakan sesuatu yang berharga dengan cara yang berbeda dan orisinal. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif mampu dicapai dengan cepat ketika seseorang mampu memahami dan menguasai suatu konsep yang dipelajari. Penguasaan dan pemahaman konsep menjadi kunci untuk membuka potensi berpikir kreatif seseorang dan menghasilkan karya yang bernilai dengan cara yang berbeda dan inovatif serta menemukan solusi baru untuk suatu masalah (Karisma Wati & Mutia Sari, 2023). Memahami dan menguasai konsep memungkinkan seseorang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Andiyana (2018) mengatakan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif meliputi kelancaran berpikir (*fluency*), originalitas, elaborasi, dan kelenturan (*flexibility*). Ini berarti bahwa kemampuan untuk berpikir kreatif meliputi pengembangan ide atau solusi baru, kemampuan berpikir fleksibel dan kreatif, kemampuan mengembangkan ide atau solusi yang sudah ada secara lebih terperinci dan elaboratif, serta kemampuan mengembangkan ide atau solusi yang orisinal dan unik.

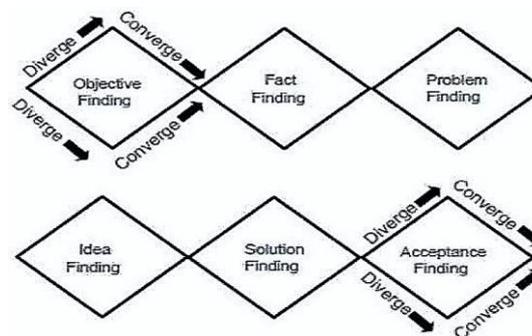
Adapun strategi untuk memaksimalkan potensi berpikir kreatif seseorang, pada proses pembelajarannya dapat digunakan model pembelajaran yang mendukung terasah dan terciptanya kekreativitasan seseorang. Salah satunya model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berfokus pada pengembangan keterampilan memecahkan masalah, bertujuan untuk mempersiapkan peneliti dalam

menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan baru yang belum pernah mereka jumpai sebelumnya dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Adapun langkah-langkah *Creative Problem Solving* yang dikembangkan Osborn & Parnes ini memiliki enam tahapan diantaranya yakni, *mess finding*, *data finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding* (Dina Fariza Tryani Syarif et al., 2019). Pada tahap *mess finding* (menemukan situasi yang mengganggu) adanya upaya untuk menemukan situasi yang menantang, yang mana siswa diharapkan dapat melakukan riset informasi yang berkaitan dengan permasalahan akan dipecahkan.

Pada tahap *data finding* (pencarian data) siswa mencari segala fakta tentang situasi atau masalah yang akan diteliti dengan pikiran terbuka dan mencatatnya dengan baik. Pada tahap ketiga *problem finding* (menemukan masalah) siswa menemukan dan mendefinisikan semua pernyataan masalah yang mungkin menggunakan bahasanya sendiri dan kemudian memilih yang paling penting. Tahapan selanjutnya, *idea finding* (temuan ide) dimana siswa menghasilkan sebanyak mungkin solusi untuk masalah yang diungkapkan dan dapat membantu siswa dengan memberikan pertanyaan, clue, ataupun arahan.

Pada tahap yang kelima yakni *solution finding* (menemukan solusi) yang mana siswa melakukan *brainstorming* untuk mencari solusi terbaik untuk suatu tindakan dengan menggunakan daftar standar yang dipilih. Dan tahapan yang terakhir yakni *acceptance finding* (menerima temuan) dimana siswa menemukan solusi yang tepat, menemukan hasil dari rencana tindakan, dan menerapkan solusi dari hasil berpikir kreatifnya tersebut dengan baik.



**Gambar 1.1** Langkah-langkah model CPS Osborn & Parnes

(Syarif et al., 2019)

Adapun model pembelajaran yang sering dipakai dalam kegiatan belajar di kelas adalah model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan saintifik. Model pembelajaran *Discovery Learning* menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dan memberikan mereka kesempatan untuk merumuskan pertanyaan, membuat observasi, dan mencari jawaban sendiri untuk pertanyaan mereka sendiri. Model ini menggunakan kegiatan eksperiensial dan interaktif untuk membantu siswa menemukan pengetahuan baru dari informasi yang telah diberikan. Jerome Bruner (Shilfia Alfitry, 2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran *discovery* memicu siswa untuk aktif mencari dan mengungkap pengetahuan secara mandiri. Hal ini menghasilkan proses belajar yang lebih mendalam dan berkesan.

Hamalik (Rutonga, 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery* adalah model belajar dua arah di mana siswa dan guru berbagi tugas untuk membimbing mereka ke arah yang tepat dan benar. Berdasarkan definisi yang disampaikan, dapat dikatakan bahwa karakteristik model *discovery* adalah pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung dan aktif siswa dalam memecahkan masalah atau menemukan ide, pengembangan pemahaman yang mendalam dan kritis, dan pengembangan keterampilan kreatif dan kritis.

Model *Discovery Learning* diterapkan guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa, membantu mereka meningkatkan kemampuan mereka saat ini, sekaligus mendorong mereka untuk mengasah potensi berpikir kreatif mereka. Ini dicapai melalui keterlibatan dan pemahaman siswa dan memberikan mereka kesempatan untuk aktif meneliti dan menemukan ide atau pengetahuan secara mandiri (Khasinah, 2021).

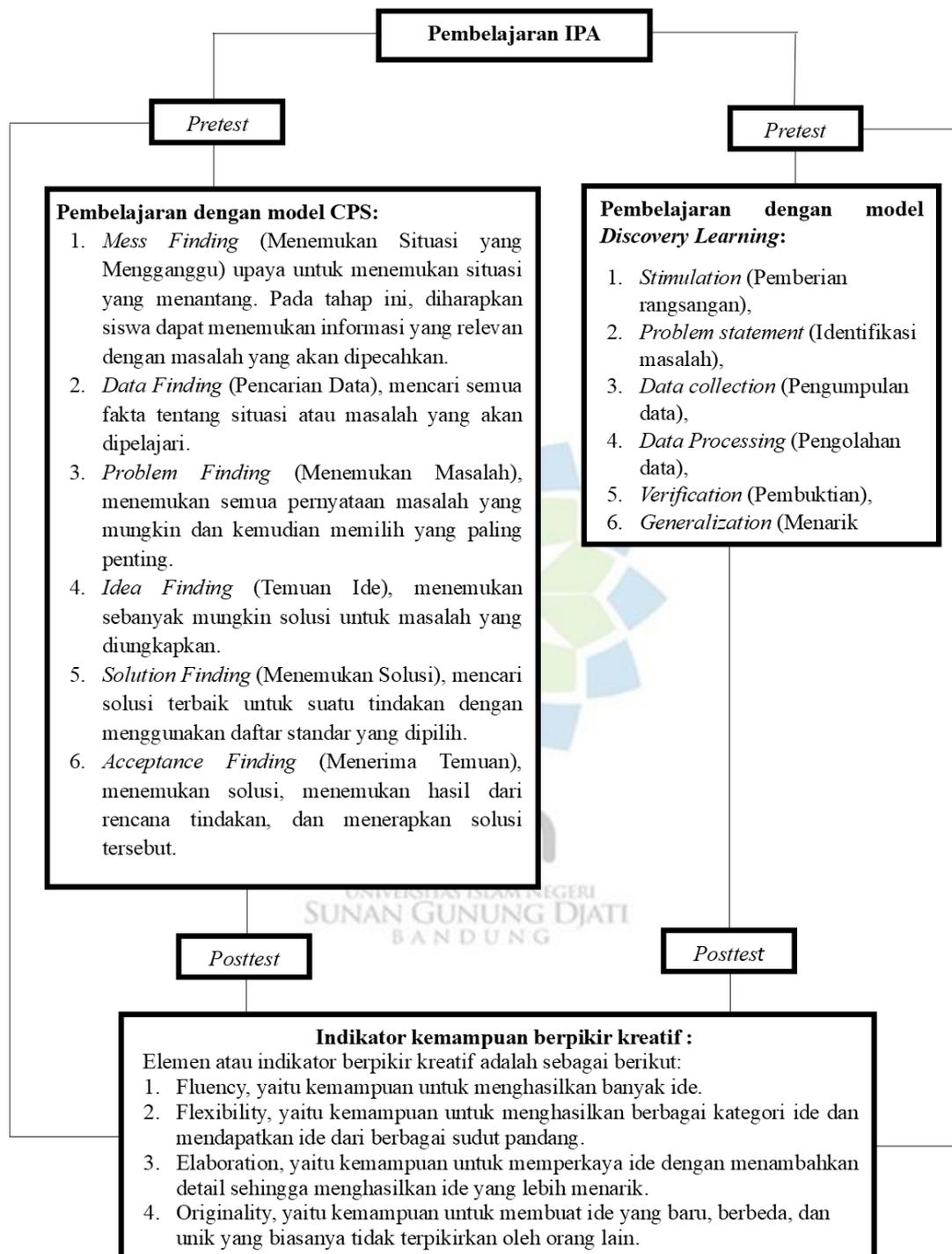
Setiap model pembelajaran, termasuk model *Discovery Learning*, mempunyai langkah-langkah pengimplementasian yang harus diikuti ketika menggunakannya. Menurut Kemendikbud (2013) dalam (Khasinah, 2021), penerapan model pembelajaran *discovery* terdiri dari enam langkah utama, yakni:

1. *Stimulation* (Pemberian rangsangan), cara untuk memulai proses pembelajaran, yang dilakukan dengan memberikan pengantar atau

pertanyaan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa mengenai materi yang akan dipelajari dan memberikan pengenalan singkat untuk mendorong siswa untuk mencari lebih banyak informasi tentang topik tersebut.

2. *Problem statement* (Identifikasi masalah), siswa diberi keleluasaan untuk menemukan sebanyak mungkin permasalahan dan haruslah berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Selanjutnya, beberapa permasalahan dipilih dan siswa diajak untuk merumuskan hipotesis atau solusi awal untuk permasalahan tersebut.
3. *Data collection* (Pengumpulan data), memfasilitasi siswa dalam mencari informasi yang relevan sebanyak mungkin untuk memperkuat atau mematahkan hipotesis.
4. *Data Processing* (Pengolahan data), yang berarti memproses dan menguraikan data dan informasi yang dikumpulkan siswa untuk mendapatkan wawasan dan kesimpulan.
5. *Verification* (Pembuktian), yang berarti proses pemeriksaan menyeluruh untuk memvalidasi hipotesis yang telah dibuat berdasarkan hasil pengolahan data.
6. *Generalization* (Menarik kesimpulan), yang berarti bahwa proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berlandaskan pada apa yang telah dilakukan.

Siswa diarahkan untuk menemukan pengetahuan melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar mereka dalam model pembelajaran *Discovery Learning*. Proses belajar diubah menjadi lebih aktif dengan peran guru sebagai pemandu yang menuntun siswa untuk menggali dan membangun pengetahuannya sendiri melalui model *Discovery Learning*. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih paham perihal konsep materi secara mendalam. Maka, penggunaan model pembelajaran *discovery* dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dapat memberikan berbagai manfaat, terutama dalam hal pengembangan keterampilan kognitif, motivasi siswa, dan pemahaman konsep.



**Gambar 1.2 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan tentang parameter populasi, atau dugaan atau asumsi yang dibuat, yang mana untuk membuktikan kebenaran hipotesis maka perlu dilakukan pengumpulan data (Sunaryo & Juliah, 2019). Hipotesis tindakan dibangun dari deskripsi kerangka berpikir dan berfungsi sebagai solusi temporer untuk rumusan masalah yang telah diajukan. Sehingga, pembentukan hipotesis sangatlah berarti dalam setiap penelitian. Hipotesis dari kerangka teori yang dipakai dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh setelah diterapkan model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi.

Adapun, hipotesis statistiknya yakni:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh setelah diterapkan model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi.

$H_a$  : Terdapat pengaruh setelah diterapkan model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi.

2. Hipotesis dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model *Creative Problem Solving* lebih baik daripada model *Discovery Learning* pada kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi.

Adapun, hipotesis statistiknya yakni:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi yang menggunakan model *Creative Problem Solving* di kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol.

$H_a$  : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi yang menggunakan model *Creative Problem Solving* di kelas eksperimen lebih baik daripada model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol.

Sehingga, pengujian hipotesis dalam statistika dapat dirumuskan sebagai berikut.

$H_0 : \mu_e = \mu_k$  : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi yang menggunakan model *Creative Problem Solving* di kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol.

$H_a : \mu_e > \mu_k$  : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di MI Terpadu Ar-Rifqi yang menggunakan model *Creative Problem Solving* di kelas eksperimen lebih baik daripada model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol.

Dengan,

$\mu_e$  : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V yang menggunakan model *Creative Problem Solving*.

$\mu_k$  : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

#### G. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan pembahasan permasalahan, di antaranya:

1. Skripsi karya Tri Agripa Florentina Sinaga (2023) dari Universitas Quality dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 104212 Kecamatan Patumbak T.P 2022/2023”. Hasil studinya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* di kelas IV SD Negeri 104212 pada tahun ajaran 2022/2023 secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa yang diajar dengan *Creative Problem Solving* (55,55) yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang diajar dengan model konvensional (48,85).

2. Skripsi karya Rafly Erlangga (2018) dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Penerapan Model *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mata Pelajaran IPA SD: Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas V SD Negeri Percobaan Bandung di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung pada Materi Daur Air”. Penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran IPA di SD, khususnya materi daur air, secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang mencolok antara peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan model *Creative Problem Solving* dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional.
3. Jurnal karya Shella Malisa, Iriani Bakti, dan Rilia Iriani (2018) dengan judul penelitian “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dan siswa melakukan hal yang lebih baik saat model pembelajaran CPS diterapkan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebesar 8,12%, serta peningkatan hasil afektif dan psikomotorik siswa dalam kategori baik dan terampil. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek fluency sebesar 59,25% pada siklus I dan 77,42% pada siklus 2, flexibility sebesar 37,25% pada siklus I dan 55,03%, dan elaboration sebesar 39,75% pada siklus I dan 69,75% pada siklus II.

Perbedaan dari ketiga penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian karya Tri Agripa Florentina Sinaga (2023) dari Universitas Quality berbeda pada kelas peserta didik dan variabel kedua. Pada variabel kedua, untuk penelitian Tri menggunakan variabel hasil belajar siswa sedangkan peneliti menggunakan variabel meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

2. Penelitian karya Rafly Erlangga (2018) dari Universitas Pendidikan Indonesia berbeda pada model pembelajaran pembandingnya. Pada penelitian Rafly model pembelajaran pembandingnya adalah model pembelajaran konvensional dengan pendekatan saintifik, serta kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kurikulum merdeka.
3. Penelitian karya Shella Malisa, Iriani Bakti, dan Rilia Iriani (2018) menggunakan tiga variabel sedangkan peneliti menggunakan dua variabel. Pada variabel kedua, untuk penelitian Shella Malisa, Iriani Bakti, dan Rilia Iriani menggunakan hasil belajar siswa sedangkan peneliti menggunakan variabel meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

