

PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA TANGRAM TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR

Selia Iren Vonica¹, Sulthon Masyhud², Ridho Alfarisi³



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember^{1,2,3}

e-mail*: selia65sel@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Submitted

15 September 2023

Received in revised form

30 Oktober 2023

Accepted

10 November 2023

Available online

14 November 2023

Kata Kunci:

Model Problem Based Learning, Berpikir Kreatif, Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Keywords:

Problem Based Learning Model, Creative Thinking, Indonesian Language Learning Outcomes

DOI:

[10.26740/eds.v7n2.p182-196](https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p182-196)

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif siswa telah menjadi aspek yang penting pada pembelajaran matematika di abad 21. Meningkatkan kreativitas siswa menjadi salah satu urgensi bagi guru, salah satu caranya adalah dengan memperbaiki kualitas pembelajaran dari segi model dan media. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan pola *non-equivalent control group design*. Data penelitian didapatkan dari hasil *pretest-posttest* kemampuan berpikir kreatif dan hasil observasi kegiatan siswa di kelas. Hasil penelitian menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai *t*-hitung $>$ *t*-tabel sebesar $8,993 > 2,004$. Hasil menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

ABSTRACT

Students creative thinking ability has become an important aspect of learning mathematics in the 21st century. Improving student creativity is an urgency for teachers, one way is to improve the quality of learning in terms of models and media. The purpose of this study was to determine the effect of the tangram media-assisted *Creative Problem Solving* model on students' creative thinking abilities. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research data was obtained from the results of the pretest-posttest of creative thinking skills and the results of observing students' activities in class. The results of the study using the *t*-test showed that the significance value (*2-tailed*) was $0.000 < 0.05$ and *t*-calculate $>$ *t*-table the result $8.993 > 2.004$. The results show that there is an effect of using the *Creative Problem Solving* model assisted by tangram media on students' creative thinking abilities.



This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Negeri Surabaya.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memegang banyak peranan penting dalam aspek kehidupan. Matematika menggunakan kemampuan berpikir logis dan sistematis serta memiliki cabang ilmu (Ovan, 2022:17). Pendapat tersebut menjadikan matematika sebagai ilmu yang diperlukan untuk membantu pemahaman konsep serta penalaran siswa sebelum terjun dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menjadikan matematika sebagai mata pelajaran wajib di semua jenjang sekolah termasuk sekolah dasar.

Pembelajaran matematika memiliki beberapa bidang kajian salah satunya adalah geometri (Kemendikbud, 2022). Geometri merupakan cabang ilmu matematika yang membahas terkait hubungan titik, garis, bidang, sudut dan ruang yang terbagi menjadi dua yakni geometri bidang dan ruang (Asinar, 2017:7). Pembelajaran geometri di kelas IV tertuang dalam capaian pembelajaran matematika dalam Keputusan Kemendikbud Nomor 008/H/KR/2022. Pada akhir Fase B, siswa dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, segi banyak) serta menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan. Kegiatan ini membutuhkan kreativitas tinggi agar dapat menyusun dan mengurai bangun datar menjadi bentuk baru setelah memahami ciri-ciri bangun datar.

Tuntutan kreativitas siswa dalam pembelajaran bangun datar ini sejalan karakteristik pembelajaran matematika abad 21 atau dikenal sebagai 6C's, yakni: *character, citizenship, critical thinking and problem solving, creativity and innovation, collaboration* dan *communication* (Kemendikbud, 2022). Selama proses pembelajaran matematika siswa akan dihadapkan pada pemecahan masalah yang menuntut munculnya ide-ide atau gagasan yang baru sebelum dilakukan pengambilan keputusan. Berdasarkan hal tersebut serta tuntutan 6C's maka *Creativity* atau kemampuan berpikir kreatif ini sudah menjadi aspek penting yang harus dimiliki oleh siswa selama proses pembelajaran matematika. Kemampuan berpikir kreatif ini bukan hanya sekedar menghafal dan mengingat. Menurut McGroger (2007:171) berpikir kreatif merupakan

kemampuan berpikir bagaimana siswa mendapatkan pengetahuan baru menggunakan pendekatan, sudut pandang ataupun cara baru yang sebelumnya tidak biasa dilakukan.

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas siswa. Model *Creative Problem Solving* dapat menjadi solusi permasalahan. Model ini memusatkan kegiatan pembelajarannya pada pemecahan dan keterampilan memecahkan masalah dengan mengorganisasikan ide-ide kreatif (Shoimin, 2014:55). Jusmawati (2021:99) mengungkapkan bahwa “Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbeda dengan model pemecahan masalah lainnya. Model ini mengutamakan ide dan tidak secara langsung memberikan keputusan akhir artinya ada penundaan solusi dengan memikirkan kembali ide terbaik sebagai solusi masalah”. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa menerapkan model *Creative Problem Solving* diharapkan mampu memunculkan ide-ide kreatif siswa.

Model pembelajaran akan lebih maksimal meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa apabila ditunjang oleh media. Salah satu media yang dapat mengasah kreativitas siswa pada pembelajaran geometri adalah tangram. Tangram sendiri merupakan permainan *puzzle* dari China yang terdiri dari beberapa bangun datar yang bisa disusun dan diuraikan menjadi bentuk baru. Tangram terdiri dari 7 keping bangun datar yang terdiri dari segitiga, persegi dan jajar genjang (Farihah, 2021:59).

Berdasarkan penelitian Safitri & Amini (2020) model *Creative Problem Solving* membuat siswa lebih aktif dan mampu berpikir kreatif dalam pembelajaran sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional. Pada penelitian Rolia dkk. (2020) menerapkan model *Creative Problem Solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program linier.

Hasil wawancara dan pengamatan di SDN Dabasah 01 Bondowoso menunjukkan bahwa penilaian terkait kemampuan berpikir kreatif siswa juga belum dilakukan terlihat dari soal yang diberikan sifatnya objektif dan mengarahkan siswa

pada satu jawaban benar. Guru juga kurang memfasilitasi dan menstimulus kreativitas siswa, tidak adanya media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pemahaman konsep siswa terkait ciri-ciri bangun datar. Pengamatan di kelas selama pembelajaran matematika terlihat siswa kurang antusias, tidak menunjukkan rasa ingin tahu dan cenderung pasif sehingga kelas tidak interaktif. Pemilihan model pembelajaran dengan mengintegrasikan media sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan berbantuan media tangram diharapkan dapat menjadi alternatif yang tepat.

Pengintegrasian media tangram dalam model *Creative Problem Solving* sebagai upaya menumbuhkan kreativitas dan penanaman konsep siswa selama pembelajaran materi bangun datar akan menjadi keterbaruan dari penelitian ini. Pelaksanaan pembelajaran diharapkan dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Maka penelitian ini bertujuan untuk mencari adanya pengaruh dari penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Dabasah 01 Bondowoso.

Dengan mengintegrasikan media tangram, diharapkan pembelajaran tidak hanya lebih menyenangkan tetapi juga lebih bermakna bagi siswa. Penggunaan model ini diharapkan dapat merangsang kreativitas siswa, membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih baik, dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya dalam konteks pembelajaran bangun datar di tingkat Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan pola *non-equivalent control group design* yang mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2013: 79). Kedua kelompok akan diberi *pretest* sebelum adanya perlakuan kemudian diberikan *posttest*.

Subjek penelitian ini adalah keseluruhan dari siswa kelas IV SDN Dabasah 01 Bondowoso sebanyak 56 siswa yang terdiri dari kelas IV-A sebanyak 28 siswa dan kelas IV-B sebanyak 28 siswa. Subjek penelitian sebelumnya telah dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varian kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis data akan dilakukan menggunakan uji-t dari hasil *pretest-posttest* yang sebelumnya dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat uji parametrik. Analisis dilanjutkan menggunakan efektifitas relatif dan menganalisis level kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis data dilakukan dengan menganalisis dari hasil *pretest-posttest* kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dan kontrol. Adapun rangkuman dari hasil *pretest-posttest* dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Hasil *Pretest-Posttest*

Komponen	Nilai Rata-rata	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah siswa	28	28
<i>Pretest</i>	30.98	31.79
<i>Posttest</i>	84.91	73.21
Selisih Rata-rata	53.93	41.43

Berdasarkan tabel 1. hasil *pretest-posttest* bisa dilihat bahwa terdapat perbedaan selisih rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu 53,93 dan kelas kontrol yaitu 41,43 artinya kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil *pretest-posttest* dianalisis lebih lanjut menggunakan uji normalitas sebagai uji prasyarat sebelum masuk uji-t menggunakan *Independent Sample T-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun hasil uji normalitas sebagai berikut.

Tests of Normality				
Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil	Kelas Eksperimen	0.959	28	0.333
	Kelas Kontrol	0.937	28	0.124

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 2. hasil uji normalitas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi selisih *pretest-posttest* kelas eksperimen sebesar $0,333 > 0,05$ dan nilai signifikansi selisih *pretest-posttest* kelas kontrol sebesar $0,124 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Independent Sample T-test					
	Levene's Test for Equality		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	.997	.323	8.993	54	.000
Equal variances not assumed			8.993	53.858	.000

Gambar 3. Hasil Uji *Independent Sample T-test*

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-test* menggunakan SPSS dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 8,993 dengan taraf sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Degree of freedom sebesar 54 maka nilai t_{tabel} sebesar 2,004 dan jika dibandingkan dengan nilai t_{hitung} maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$

dengan hasil $8,993 > 2,004$. Berdasarkan hasil tersebut maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi bangun datar kelas IV SDN Dabasah 01 Bondowoso. Uji keefektifan relatif untuk mengetahui seberapa besar kontribusi atau sumbangan dari model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SDN Dabasah 01 Bondowoso.

Berdasarkan hasil perhitungan model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram berkontribusi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 26,22% dan lebih efektif daripada model *Cooperative* tipe *Think-Pair Share*. Sisanya sebesar 73,78% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel penelitian. Faktor lain yang mampu mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa bisa berasal dari internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, motivasi siswa serta kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Faktor eksternal dapat berasal dari lingkungan keluarga, sekolah, waktu dan kondisi kelas selama siswa belajar.

Analisis level kemampuan berpikir kreatif menggunakan tes TTCT (*Torrance Test of Creativity Thinking*) dengan menganalisis skor hasil tiap indikator yang didapatkan dari hasil *pretest-posttest* dan hasil observasi selama siswa melaksanakan kegiatan menyusun dan mengurai bangun datar. Adapun hasil skor rata-rata dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Skor TTCT

Indikator Berpikir Kreatif	Soal	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
<i>Fluency</i>	1,4,2	83.93	Kreatif	76.19	Cukup Kreatif
<i>Flexibility</i>	3,5,7	88.10	Kreatif	77.98	Cukup Kreatif
<i>Originality</i>	8,9	86.16	Kreatif	78.13	Cukup Kreatif
<i>Elaboration</i>	6,10	80.36	Kreatif	56.70	Kurang Kreatif

Pada saat pembelajaran pertemuan 3 dan 4 dilakukan observasi untuk melihat kreativitas siswa dalam menyusun dan mengurai bangun datar kemudian dinilai oleh 2 penilai. Peneliti dan dibantu oleh mahasiswa PGSD Universitas Jember yang

melaksanakan asistensi mengajar. Berikut hasil observasi kemampuan berpikir kreatif siswa.

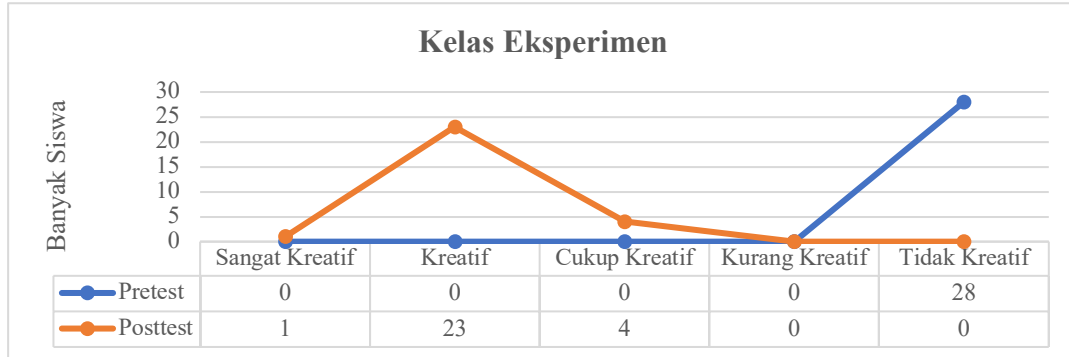
Tabel 3. Hasil Observasi

Indikator Berpikir Kreatif	Item	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
<i>Fluency</i>	1,2,3	82.59	Kreatif	65.03	Cukup Kreatif
<i>Flexibility</i>	4,5,6	72.92	Cukup Kreatif	68.15	Cukup Kreatif
<i>Originality</i>	7,8	81.25	Kreatif	74.55	Cukup Kreatif
<i>Elaboration</i>	9,10	89.96	Kreatif	87.28	Kreatif

Berdasarkan tabel 3. hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran dan kegiatan menyusun mengurai tangram menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil observasi didapatkan dari lembar pengamatan pada lampiran 13. Pada indikator berpikir lancar (*fluency*) menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen lebih banyak mengajukan pertanyaan selama pembelajaran di kelas. Siswa mampu memberikan banyak ide selama proses menyusun tangram menjadi beragam bentuk serta mampu menjawab menjelaskan bentuk apa yang tersusun dengan baik. Siswa juga mampu menjawab pertanyaan dari guru terkait ciri-ciri bangun datar yang mampu ditemukan dari media tangram.

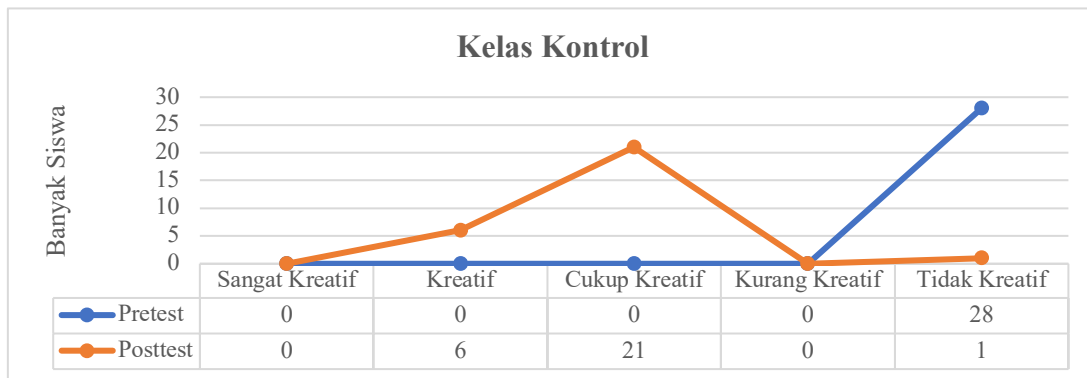
Pada indikator berpikir luwes (*flexibility*) menunjukkan bahwa rata-rata siswa menemukan lebih dari satu cara ketika diminta menyusun bentuk yang ditentukan oleh guru. Siswa mampu menyusun langkah-langkah manakah yang harus digabungkan terlebih dahulu agar mampu membentuk bentuk yang baru dan unik dari tangram. Pada indikator berpikir orisinal (*originality*) siswa mampu untuk mengutarakan ide atau pendapatnya sendiri di dalam kelompok serta memiliki imajinasi yang tinggi dalam menyusun dan mengurai tangram disertai penjelasan yang masuk akal. Indikator berpikir merinci (*elaboration*) siswa mampu menjelaskan ciri-ciri bangun datar yang ditemukan selama menguraikan tangram dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu.

Adapun perbedaan tolak ukur kemampuan berpikir kreatif siswa bisa dilihat dari *pretest-posttest* pada grafik berikut ini.



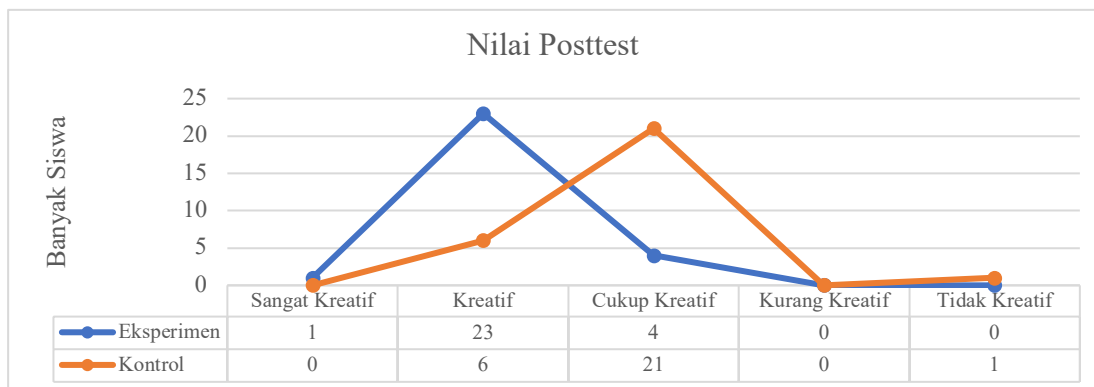
Gambar 4. Grafik Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kepserimen

Berdasarkan gambar 4. terlihat bahwa terdapat peningkatan jumlah siswa yang kreatif setelah adanya *treatment*. Pada saat *pretest* seluruh siswa berjumlah 28 memiliki tingkat kemampuan “Tidak Kreatif”. Pada saat *posttest* terdapat perubahan dimana sebanyak 4 siswa memiliki kemampuan “Cukup Kreatif”. Sebanyak 23 siswa memiliki kemampuan “Kreatif” dan sebanyak 1 siswa memiliki kemampuan “Sangat Kreatif”.



Gambar 5. Grafik Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 5. terlihat bahwa terdapat peningkatan jumlah siswa yang kreatif setelah adanya di kelas kontrol. Pada saat *pretest* seluruh siswa berjumlah 28 memiliki tingkat kemampuan “Tidak Kreatif”. Pada saat *posttest* terdapat perubahan dimana masih ada 1 siswa yang “Tidak Kreatif”, sebanyak 21 siswa memiliki kemampuan “Cukup Kreatif” dan sebanyak 6 siswa memiliki kemampuan “Kreatif”



Gambar 6. Perbandingan *Posttest*

Berdasarkan gambar 6. terlihat perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai *posttest*. Pada kelas eksperimen tidak ada siswa yang memiliki kemampuan “Tidak Kreatif” dan “Kurang Kreatif” sedangkan di kelas kontrol masih terdapat 1 siswa yang “Tidak Kreatif”. Pada kemampuan “Cukup Kreatif” di kelas eksperimen sebanyak 4 siswa sedangkan di kelas kontrol sebanyak 21 siswa. Siswa yang memiliki kemampuan “Kreatif” di kelas eksperimen sebanyak 23 siswa sedangkan di kelas kontrol sebanyak 6 siswa. Terakhir terdapat 1 siswa yang “Sangat Kreatif” di kelas eksperimen sedangkan di kelas kontrol tidak ada. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa di kelas eksperimen lebih banyak siswa yang kreatif sedangkan di kelas kontrol kemampuan siswa lebih banyak yang masih dalam kategori cukup kreatif.

Pembahasan

Pada akhir pertemuan keempat dilakukan *posttest* yang berupa tes kemampuan berpikir kreatif berbentuk 10 soal subjektif sebagai penilaian verbal. Hasil dari *pretest-posttest* kemudian dianalisis menggunakan *Independent Sample T-test* yang sebelumnya telah dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena data < 30 menunjukkan nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,251 > 0,05$ dan kelas kontrol sebesar $0,399 > 0,05$. Nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen sebesar $0,124 > 0,05$ dan kelas kontrol sebesar $0,150 > 0,05$ bisa disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Rata-rata pretest kelas eksperimen 30,98 masuk dalam kategori “Tidak Kreatif” kemudian meningkat pada rata-rata posttest 84,91 yang mana masuk kategori “Kreatif”. Rata-rata pretest kelas kontrol 31,79 masuk dalam kategori “Tidak Kreatif” kemudian meningkat pada rata-rata posttest 73,21 yang mana masuk dalam kategori “Cukup Kreatif”. Perbedaan nilai rata-rata posttest tersebut bisa menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi. akan tetapi, untuk melihat pengaruh dilakukan uji hipotesis. Data yang digunakan menggunakan selisih *pretest-posttest*. Hasil uji t-test dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 8,993 dengan taraf sig. (2-tailed) < 0,05. Degree of freedom sebesar 54 maka nilai t_{tabel} sebesar 2,004 dan jika dibandingkan dengan nilai t_{hitung} dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan hasil $8,993 > 2,004$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Analisis data dilanjutkan melihat seberapa besar keefektifan model *Creative Problem Solving* tersebut menggunakan perhitungan efektivitas relatif. Hasil menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* berbantuan tangram lebih efektif sebesar 26,22% daripada penggunaan model *Cooperative* tipe *Think-Pair Share* dalam kontribusinya mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Analisis TTCT berdasarkan masing-masing indikator dilakukan lebih lanjut pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan rata-rata siswa memiliki level kemampuan berpikir “Kreatif”. Indikator berpikir luwes (*flexibility*) memiliki nilai tertinggi yakni sebesar 88,10 dan indikator berpikir merinci (*elaboration*) memiliki nilai terendah sebesar 80,36. Pada kelas kontrol dengan rata-rata siswa memiliki level kemampuan berpikir “Cukup Kreatif” menunjukkan bahwa indikator berpikir orisinal (*originality*) memiliki nilai tertinggi sebesar 78,13 dan indikator berpikir merinci (*elaboration*) memiliki nilai terendah sebesar 56,70. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa kemampuan siswa dalam mengembangkan dan menguraikan detail dari sebuah ide atau gagasan masih kurang. Kelas eksperimen memiliki kemampuan yang baik dalam menciptakan beragam ide serta melihat sebuah permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

Pada tes figural yang didapatkan dari hasil observasi selama kegiatan menyusun dan mengurai bangun datar dapat dilihat pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa kelas

eksperimen memiliki rata-rata kemampuan berpikir “Kreatif” sedangkan kelas kontrol memiliki kemampuan berpikir “Cukup Kreatif”. Dari kedua kelas bisa dilihat bahwa indikator berpikir merinci memiliki nilai tertinggi dibandingkan dengan indikator lainnya. Pada kelas eksperimen sebesar 89,96 sedangkan kelas kontrol sebesar 87,28. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa selama kegiatan menyusun dan menguraikan bangun datar siswa mampu mengembangkan idenya dalam menyusun bangun datar menjadi beragam bentuk yang baru dan unik serta mampu menguraikan detail dari ciri-ciri bangun datar apa saja yang menyusun bentuk yang telah dibuat.

Berdasarkan pembahasan tersebut bisa disimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Model ini menekankan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide-ide kreatif dalam menyelesaikan permasalahan atau soal yang diberikan oleh guru. Siswa dituntut untuk berperan aktif selama kegiatan berdiskusi serta mengasah kerjasama dan kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengintegrasian media tangram selama proses pembelajaran juga membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep ciri-ciri bangun datar (segi banyak, segiempat dan segitiga). Siswa akan belajar menganalisa lebih dalam dan menemukan sendiri bagaimana ciri-ciri dari bangun datar dan mengetahui konsep bahwa bangun datar bisa disusun dari beberapa bangun datar lainnya.

Perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut diketahui bahwa sebesar 26,22% model *Creative Problem Solving* lebih efektif digunakan dibandingkan model *Cooperative* tipe *Think-Pair Share*. Menurut Hanafie (2018:338-340) faktor lain di luar variabel penelitian juga mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Faktor tersebut adalah faktor lingkungan yang berasal dari lingkungan sosial atau keluarga. Lingkungan yang menunjang dan berorientasi positif akan mempengaruhi psikologi siswa menjadi bahagia, tenang dan aman sehingga mampu berpotensi menjadikan siswa memiliki kreativitas yang lebih tinggi. Faktor lainnya adalah kepribadian atau psikologis dalam diri siswa itu. Rolia, dkk. (2020) mengungkapkan bahwa model *Creative Problem*

Solving berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif siswa tetapi faktor lain seperti motivasi belajar sangat tinggi mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut bisa disimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu model yang dapat diterapkan guru selama proses pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif materi bangun datar siswa kelas IV SDN Dabasah 01 Bondowoso. Tingkat keefektifan relatif penggunaan model *Creative Problem Solving* sebesar 26,22% mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Sisa sebesar 73,78% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel penelitian seperti motivasi belajar dan lingkungan pembelajaran. Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, adapun saran pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi guru, pada pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media tangram diharapkan guru melakukan pengkondisian kelas dengan baik pada saat berdiskusi dan mampu mengembangkan lebih lanjut soal-soal yang mengasah kreativitas siswa.
- b. Bagi peneliti lain, diharapkan peneliti lain mampu melakukan perbaikan dari penelitian ini dengan membuat lembar kerja peserta didik yang sejalan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif serta sintak model *Creative Problem Solving* agar mencapai tingkat efektivitas yang lebih tinggi serta mempertimbangkan kembali model pembandingan di kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Appulembang, Y. A. 2017. Norma Kreativitas Menggunakan Torrance Test of Creativity Thinking Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *Provita Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1): 41-57.

- Arifah, N., dan M. Asikin 2018. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Setting Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Pendekatan Open-Ended. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan Semarang: Universitas Negeri Semarang*: 441-446.
- Asinar, S. 2017. *Mengenal Geometri Bidang Datar*. Edisi Pertama. Jakarta: Mediantara Semesta.
- Brookfield. 1987. *Developing Thinking*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Farihah, U. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Edisi Pertama. Yogyakarta: Lintas Nalar.
- Ginting, E., E.S. Purwanto., A. Faradillah. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Gammath*, 4(2).
- Hanafie, N. K., H. F. Amin. 2018. Bakat dan Kreativitas Pembelajar. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Makassar*: 334-451.
- Handayani, P. 2019. Keefektifan Project Based Learning (PjBL) Bermuatan Etnosains Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Disertasi*. Semarang: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Hestika, S., Zulkifli, H. Nufus. 2021. Pengaruh Model Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Self Efficacy Siswa. *Journal for Research in Mathematics Learning*, 4(1): 29-40.
- Hobri., Susanto, I. A. Kristiana, E. Waluyo, R. Alfarisi, S. H. Budi, dan I. M. Helmi. 2022. *Matematika untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.
- Israk'atun., dan R. Amelia. 2019. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Edisi Kedua. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jusmawati., Satriawati, Iman, A. Rahman, dan N. Arsyad. 2021. *Buku Ajar Matematika Sekolah Dasar dengan Model Pembelajaran Creative Problem Solving*. Yogyakarta: Nuta Media.
- Marvida, T. 2020. Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Seven in One pada Kelas IV MIN 46 Aceh Besar. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Masganti., Khadijah, F. Nasution, S. Wahyuni, dan Rohani. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana.
- Masyhud, M. Sulthon. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Pendidikan.
- McGroger, D. 2007. *Development Thinking Developing Learning A Guide to Thinking Skills in Education*. New York: Open University Press.

- Mufti, N. N., H. O. Pranata, dan R. M. Wahid 2020. Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(1): 93-99.
- Munandar, U. 2014. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Edisi Kedua. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nayan, D. D. 2019. Pengaruh Pembelajaran Model Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Nurlaela, L. 2015. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Nuryadi. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Edisi Pertama. Yogyakarta: Gramasurya.
- Ovan. 2022. *Landasan Filsafat Matematika*. Makassar: Cahaya Harapan.
- Partayasa, W., P. G. Suharta, dan N. Suparta. 2020. Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Minat. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 4(2): 168-179.
- Kemendikbud. 2022. *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Read, C. R. 1965. *Tangrams 330 Puzzles*. USA: Dover Publications.
- Rolia., Rosmayadi, dan N. Husna. 2020. Pengaru Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Program Linier Kelas XI SMK. *VOX Edukasi*, 8(2): 72-82.
- Safitri, T., dan R. Amini. 2020. Pengaruh Model Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Journal of Basic Education Studies*. 3(2): 332-344.
- Santrock, W. J. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Togrol, A. Y. 2012. Studies of the Turkish from of the Test for Creative Thinking-Drawing Production. *Creative Education Scientific Research*, 8(3): 1326-1331.
- Yanti, S. M. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Educative Games Terhadap kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Kelas IV di Gugus IV Kecamatan Kuta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2): 90-99.