

Pengaruh LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) Terintegrasi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar

Emma Nofita Sari

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia
emmanovita1001@gmail.com

Frida Destini

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia
frida.destini@fkip.unila.ac.id

Fatkhur Rohman

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia
fatkhur.rohman@fkip.unila.ac.id

Muhammad Nurwahidin

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia
muhammad.nurwahidin@fkip.unila.ac.id

Abstract

The problem in this research is the low creative thinking ability of students in science and science learning at SD Negeri 3 Sulusuban. The aim of this research is to determine the effect of Creative Problem Solving (CPS) based LKPD integrated with differentiated learning on elementary school IPAS learning. The method in this research is Quasi Experimental Group Design. The sample in the study was 42 people, the sample was determined using non-probability sampling techniques with a saturated sample type. Data collection uses test techniques, observation, documentation, interviews and questionnaires. Hypothesis testing uses a simple linear regression test. The results of the research show that there is an influence of LKPD based on Creative Problem Solving (CPS) integrated with differentiated learning on students' creative thinking abilities in class V IPAS learning at SD Negeri 3 Sulusuban for the 2024/2025 academic year.

Keywords: Creative thinking skills, LKPD based on Creative Problem Solving (CPS), Differentiated Learning.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap, keterampilan untuk meningkatkan potensi yang ada dalam diri untuk menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Destini et al., (2023) berpendapat bahwa pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan akan menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif dan memiliki ide inovasi sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik.

Perkembangan zaman yang sangat pesat menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi. Mardhiyah dkk., (2021) menyatakan bahwa pembelajaran abad 21 bukan lagi berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*), melainkan berpusat kepada peserta didik (*student-centered learning*). Hal tersebut bertujuan memberikan peserta didik keterampilan dan kecakapan di abad 21. Sejalan dengan hal tersebut Septikasari & Frasandy (2018) sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki ketrampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut 4C.

Upaya yang dilakukan pemerintah oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yaitu dengan menerapkan perubahan kurikulum yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang relevan dalam pengimplementasian pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan 4C salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kholifah et al., (2024) kemampuan berpikir kreatif menjadi kemampuan yang dapat menunjang peserta didik dalam pembelajaran abad 21 yang dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan yang berfokus pada keterampilan tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).

Berdasarkan hasil perolehan data PISA tahun 2022 mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada 64 negara menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia memiliki bakat sangat rendah dalam hal kreativitas dan penalaran kreatif. Berdasarkan data yang ada hanya 5% dari peserta didik Indonesia yang dinilai mahir berpikir kreatif serta 31% peserta didik Indonesia memiliki kemampuan dasarnya jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata diseluruh Negara OECD (78%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan pendidik kelas VA dan VB SD Negeri 3 Sulusuban pada tanggal 5 November 2024 diperoleh informasi, (1) peserta didik masih pasif dalam proses pembelajaran; (2) model pembelajaran yang digunakan pendidik belum maksimal dalam membangun kemampuan berpikir kreatif peserta didik; (3) kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V masih rendah; (4) penerapan pembelajaran berdiferensiasi masih belum optimal (5) peserta didik dalam menyelesaikan pertanyaan pada LKPD masih terpaku pada jawaban peserta didik lain dan pendidik; (6) LKPD yang ada belum berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik; (7) pendidik belum pernah pernah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam proses pembelajaran.

Peserta didik dalam pembelajaran tentu memiliki minat serta caranya sendiri dalam belajar. Lestari et al., (2024) berpendapat setiap peserta didik dikelas memiliki keunikan tersendiri. Pentingnya pendidik dalam memahami keunikan yang dimiliki peserta didik salah satunya gaya belajar. Menurut DePorter & Hernachi (2005) dalam Isnanto (2022) gaya belajar dikategorikan pada gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Peneliti melakukan penggolongan gaya belajar menggunakan kusioner (angket) yang memperoleh hasil bahwa setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami gaya

belajar setiap peserta didik sehingga dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.

Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran berdiferensiasi. Lestari et al., (2024) pembelajaran berdiferensiasi mengacu pada penyesuaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Peserta didik akan lebih mudah menyerap informasi dengan didukung oleh berbagai perangkat pembelajaran salah satunya LKPD yang dikemas dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai seperti model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menemukan ide atau gagasan baru dalam pemecahan suatu masalah. Isnawati et al., (2023) yang menyatakan bahwa Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis.

Berdasarkan pendapat Prabandari & Kristin (2021) Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang disertai dengan adanya penguatan kreatif. Melihat penelitian yang sudah pernah dilaksanakan sebelumnya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Shofa & Widayanti (2024) memperoleh hasil bahwasannya model *Creative Problem Solving* (CPS) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VA SDN 005 Bukit Ranah.

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dorisno et al., (2023) menunjukkan hasil bahwa Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi terhadap Berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar sangat signifikan. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al., (2024) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berdiferensiasi mampu menguatkan kemampuan berpikir kreatif dan literasi kewarganegaraan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik masih tergolong rendah dengan beberapa faktor yang mempengaruhi. Salah satu faktor tersebut yaitu belum diimplementasikannya LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi. Permasalahan tersebut menjadi latar belakang yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) Terintegrasi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk *quasi experimental design* (eksperimen semu). Eksperimen dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian dilakukan di SD Negeri 3 Sulusuban pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sulusuban yang berjumlah 42 orang peserta didik yang terdiri dari kelas VA yang berjumlah 22 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang berjumlah 20 orang sebagai kelas kontrol.

Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar tes dan lembar observasi aktivitas peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa soal pretest dan posttest sedangkan pada teknik non tes berupa observasi, dokumentasi, wawancara dan kusioner (angket).

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah diperoleh data dari responden atau sumber lainnya. Teknik analisis data yang dilakukan peneliti meliputi analisis uji prasyarat, uji N-Gain, dan uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana.

Hasil

Setelah dilakukan penelitian maka diperoleh hasil pengolahan data kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-Rata Skor Setiap Sintaks Pembelajaran

Sintaks Pembelajaran	Rata-Rata	Persentase	Kategori
<i>Object Finding</i>	65	65%	Aktif
<i>Fack Finding</i>	55	55%	Cukup
<i>Problem Finding</i>	63	63%	Aktif
<i>Idea Finding</i>	72	72%	Aktif
<i>Solution Finding</i>	59	59%	Cukup
<i>Acceptance Finding</i>	55	55%	Cukup
Rata-Rata	62	62%	Aktif

Berdasarkan data tabel 1 dapat diketahui bahwasannya pada sintaks *object finding* diperoleh nilai rata-rata 65 pada kategori aktif, *fack finding* 55 pada kategori cukup, *problem finding* 63 pada kategori aktif, *idea finding* 72 pada kategori aktif, *solution finding* 59 pada kategori cukup dan *acceptance finding* 55 pada kategori cukup. Sehingga diketahui perolehan nilai rata-rata tertinggi terdapat pada sintaks *idea finding* yaitu 72 dan yang terendah pada sintaks *fack finding* dan *acceptance finding* yaitu dengan nilai 55 serta diperoleh rata-rata aktivitas peserta didik berdasarkan ke-6 sintak pembelajaran dengan nilai 62 pada kategori aktif.

Tabel 2. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	F	%	F	%	F	%	F	%
≥65 (Tercapai)	4	18	15	68	5	25	12	60
< 65 (Belum tercapai)	18	82	7	32	15	75	8	40
Jumlah	22	100	22	100	20	100	20	100
Rata-rata	49,8		67,2		53,4		65,5	
Selisih rata-rata	17,4				12,1			

Berdasarkan data tabel 2 dapat diketahui bahwasannya nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen saat *pretest* sebesar 49,8 dan saat *posttest* mengalami peningkatan sebesar 67,2 dengan selisih rata-rata sebesar 17,4. Selain Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata saat *pretest* sebesar 53,4 dan saat *posttest* mengalami peningkatan sebesar 65,5 dengan selisish rata-rata 12,1. Selain itu, frekuensi ketuntasan peserta didik yang belum mencapai KKTP baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan masih tergolong banyak, namun setelah diberikan perlakuan menggunakan LKPD

berbasis *creative problem solving* (cps) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi pada kelas eksperimen dan LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas kontrol banyak nilai peserta didik yang mencapai KKTP.

Tabel 3. Persentase Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
Berpikir Lancar	46%	Kurang kreatif	65%	Cukup kreatif
Berpikir Luwes	50%	Kurang kreatif	65%	Cukup kreatif
Berpikir Orisinil	51%	Kurang kreatif	72%	Kreatif
Berpikir Terperinci	52%	Kurang kreatif	66%	Cukup kreatif
Rata-rata	50%	Kurang kreatif	67%	Cukup kreatif

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan Persentase pada tiap indikator. Indikator berpikir lancar pada *pretest* menunjukkan Persentase sebesar 46% pada *posttest* sebesar 65% sehingga mengalami peningkatan sebesar 19%, pada indikator berpikir lancar pada *pretest* menunjukkan Persentase sebesar 50% pada *posttest* sebesar 65% sehingga mengalami peningkatan sebesar 15%, pada indikator berpikir orisinil pada *pretest* menunjukkan Persentase 52% pada *posttest* sebesar 72% sehingga mengalami peningkatan sebesar 20%, pada indikator berpikir terperinci pada *pretest* menunjukkan Persentase sebesar 51% pada *posttest* sebesar 66% sehingga mengalami peningkatan sebesar 15%. Rata-rata persentase *pretest* sebesar 50% dan persentase *posttest* sebesar 67% sehingga mengalami peningkatan sebesar 17%.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kriteria	Keputusan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	7,653	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	Normal
	<i>Posttest</i>	7,461	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	5,842	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	Normal
	<i>Posttest</i>	2,722	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	Normal

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa perolehan kelas eksperimen yaitu X^2_{hitung} *pretest* sebesar 7,653 dan X^2_{hitung} *posttest* sebesar 7,461 dengan X^2_{tabel} sebesar 9,488 sehingga $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Pada kelas kontrol diperoleh X^2_{hitung} *pretest* sebesar 5,842 dan X^2_{hitung} *posttest* sebesar 2,722 dengan X^2_{tabel} sebesar 9,488 sehingga $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Pengujian data menggunakan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $5-1 = 4$ dan memperoleh X^2_{tabel} sebesar 9,488. Hal tersebut menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Table 5. Hasil Uji Homogenitas

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Varians	204,708	188,271	205,444	219,260
F_{hitung}	1,09		0,94	
F_{tabel}	2,08		2,17	
Kriteria	$F_{hitung} < F_{tabel} = \text{homogen}$			
Keputusan	Homogen		Homogen	

Berdasarkan table 5 diatas menunjukkan bahwa perolehan $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada kelas eksperimen yaitu F_{hitung} sebesar 1,09 dan F_{tabel} sebesar 2,08 dan pada kelas kontrol F_{hitung} sebesar 0,94 dan F_{tabel} sebesar 2,17 yang artinya data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan dengan skor yang diperoleh peserta didik melalui tes (*pretest-posttest*). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik ditunjukkan dengan N-Gain yang diklasifikasikan pada klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah menurut Arikunto (2013) dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Nomal Gain (N-Gain) Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Klasifikasi	Frekuensi		Rata-rata (N-Gain)	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	$0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$ (Tinggi)	1	-		
2	$0,3 \leq \text{N-Gain} < 0,7$ (Sedang)	12	9	0,35	0,26
3	$\text{N-Gain} < 0,3$ (Rendah)	9	11		

Berdasarkan table 6 pada kelas eksperimen terdapat 1 peserta didik yang tergolong klasifikasi tinggi, 12 peserta didik yang tergolong klasifikasi sedang, dan 9 peserta didik yang tergolong klasifikasi rendah dengan rata-rata N-Gain 0,35. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 9 peserta didik yang tergolong klasifikasi sedang dan 11 peserta didik yang tergolong klasifikasi rendah dengan rata-rata N-Gain 0,26 sehingga memiliki selisih rata-rata sebesar 0,09 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran IPAS kelas V memiliki efektivitas yang sedang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Setelah melakukan uji prasyarat, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah F_{hitung} sebesar 29,57 dengan $n = 22$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh F_{tabel} sebesar 4,35 sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$. Kesimpulan dari perhitungan regresi linier sederhana adalah H_a diterima sehingga terdapat pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar.

Pembahasan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sulusuban. penelitian ini dilakukan pada 2 kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi dan pada kelas kontrol menggunakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diketahui bahwasannya peserta didik aktif dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi yang diperoleh data bahwasannya terdapat lebih banyak peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran yang berjumlah 12 peserta didik dari 22 peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran berdasarkan sintaks *Creative Problem Solving* (CPS) yang terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi diperoleh nilai rata-rata tertinggi pada aktivitas peserta didik pada sintaks *idea finding* dengan kategori aktif karena peserta didik dapat mengumpulkan beberapa ide penyelesaian dalam pembelajaran. serta pada sintaks *fact finding* dan *acceptance finding* diperoleh nilai rata-rata terendah dengan kategori cukup. Sintaks *Fact finding* dikatakan nilai rata-rata terendah karena masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam mengaitkan dengan fakta-fakta yang ada dilapangan sehingga belum dapat menjabarkannya sedangkan pada sintaks *acceptance finding* dikatakan berapa pada nilai rata-rata terendah karena masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memberikan alasan yang tepat atas solusi yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttes* dapat diketahui nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, sedangkan nilai

rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui bahwa penerapan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi memberikan pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Astutik (2023) Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantu *Mind Mapping* berdampak positif pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Adapun nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen pada tiap indikator kemampuan berpikir kreatif pada setiap indikator yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan berpikir terperinci diperoleh rata-rata nilai *pretest* pada kategori kurang aktif dan rata-rata *posttest* pada kategori cukup kreatif. Berdasarkan hasil dari jawaban peserta didik pada beberapa pertanyaan diperoleh persentase rata-rata indikator kemampuan berpikir kreatif tertinggi pada indikator berpikir orisinal hal tersebut terlihat dari bagaimana peserta didik menyampaikan pendapatnya dengan bahasanya dalam menjawab pertanyaan, sejalan dengan pendapat Munandar dalam Aziz & Prasetya (2021) yang menyatakan bahwa berpikir orisinal merupakan kemampuan peserta didik dalam melahirkan cara atau ungkapan yang baru. Selain itu, persentase rata-rata terendah pada dua indikator karena memiliki persentase yang sama yaitu indikator berpikir lancar dan berpikir luwes. Indikator berpikir lancar dikatakan rendah karena pada beberapa pertanyaan masih terdapat beberapa peserta didik yang belum dapat memberikan banyak cara penyelesaian, peserta didik hanya memberikan satu jawaban dan kurang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, sejalan dengan pendapat Munandar dalam Aziz & Prasetya (2021) yang menyatakan bahwa berpikir lancar merupakan kemampuan dalam mencetuskan banyak pemikiran. Sedangkan pada indikator berpikir luwes dikatakan rendah karena peserta didik kurang dapat memberikan jawaban yang bervariasi dan kurang tepat sesuai pertanyaan yang diberikan, sejalan dengan pendapat Munandar dalam Aziz & Prasetya (2021) yang menyatakan bahwa berpikir luwes merupakan kemampuan dalam menghasilkan gagasan, jawaban, atau yang bervariasi.

Persentase tersebut termasuk meningkat dibandingkan sebelum diberikan perlakuan menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi karena dalam proses pembelajaran peserta didik dilatih untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif. Sintaks pada model *Creative Problem Solving* (CPS) terdiri dari *object finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding* dan *acceptance finding* yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Sintaks *object finding* membantu peserta didik dalam berpikir terperinci, sintaks *fact finding* membantu peserta didik dalam berpikir lancar, sintaks *problem finding* membantu peserta didik dalam berpikir luwes, sintaks *idea finding* membantu peserta didik dalam berpikir luwes dan orisinal, sintaks *solution finding* membantu peserta didik dalam berpikir orisinal, dan sintaks *Acceptance finding* membantu peserta didik dalam berpikir lancar dan terperinci.

Data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan varian yang homogen. Selanjutnya peneliti melakukan uji normal (N-Gain) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen memiliki rata-rata dengan kategori sedang dan kelas kontrol memiliki rata-rata dengan kategori rendah.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan yang diperoleh yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ yang memiliki arti bahwa terdapat

pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Shofa & Widayanti, (2024) memperoleh hasil bahwasannya model *Creative Problem Solving* (CPS) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik. Selain itu, Lestari et al., (2024) menyatakan dalam penelitiannya bahwa pendekatan pembelajaran berdiferensiasi mampu menguatkan kemampuan berpikir kreatif dan literasi kewarganegaraan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Terdapat enam sintaks dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi yaitu *object finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding* dan *acceptance finding*. Sintaks tersebut dituangkan pada LKPD yang digunakan peserta didik dalam belajar sedangkan pengintegrasian pembelajaran berdiferensiasi dilakukan dengan pengelompokan peserta didik sesuai gaya belajarnya yaitu kelompok visual, auditori, dan kinestetik yang tentunya dituangkan dalam LKPD pada bagaimana permasalahan tersebut disampaikan. Kelompok visual permasalahan dituangkan dalam bentuk gambar, kelompok auditori dituangkan dalam bentuk video, dan kelompok kinestetik dituangkan dalam bentuk kegiatan pengamatan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar dengan analisis data dan pengujian hipotesis bahwa pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi (X) memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS (Y).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Sulusuban Tahun pelajaran 2024/2025 yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana yang memperoleh nilai F_{hitung} sebesar 29,57 dengan $n = 22$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh F_{tabel} sebesar 4,35 sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang peneliti kemukakan antara lain: 1) bagi Peserta didik diharapkan mampu memotivasi dirinya untuk bersemangat dalam mengikuti pembelajaran agar meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya; 2) bagi Pendidik diharapkan dapat menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik; 3) Kepala sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pendidik dalam menerapkan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi serta lebih lanjut kepala sekolah diharapkan dapat menghimbau pendidik untuk menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi dalam proses pembelajaran; 4) bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang memberikan gambaran informasi berkaitan dengan pengaruh LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Astutik, A. P. K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Berbantuan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Darul Ulum. *Ruang-Ruang Kelas: Jurnal Pendidikan Biologi*. <http://rrkjurnal.ppj.unp.ac.id/index.php/RRKJURNAL/article/view/161>
- Aziz, Z., & Prasetya, I. (2021). Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal EduTech*, 7(1), 107–113. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/6661>
- Destini, F., Muncarno, M., Astuti, N., Lolyana, L., Profithasari, N., & Irsyadina, H. L. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 11(3), 216–228. <https://doi.org/10.23960/mtk/v11i3.pp216-228>
- Dorisno, Ayunis, Efendi, R., & HB, Z. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(2), 163–174. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v13i2.8307>
- Isnanto. (2022). Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 547–562. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.547-562.2022>
- Isnawati, I., Nurwahidin, M., Samhati, S., & Riswandi, R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 890. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7781>
- Kholifah, N., Yulianti, D., Firdaus, R., & Rohman, F. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(4), 3063–3078.
- Lestari, P., Sumarnoo, & Kristina. (2024). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Literasi Kewarganegaraan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 500–510.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulkifat, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Prabandari, A. S., & Kristin, F. (2021). Pengembangan LKS IPS Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 355–363. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.309>
- Putri, N., Jannah, M., Dianri, A., Riani, E., Ernita, R., Wulandari, C., & Nurhaswinda. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 607–617.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Pendidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>

Shofa, S. N., & Widayanti, E. Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kepercayaan Diri dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V MIN 3 Ponorogo. *AL-THIFL : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 537–546.
<https://doi.org/10.21154/thifl.v4i1.3919>