**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) BERBANTUAN
MEDIA *MAGIC STRAW* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
MATEMATIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Paola Pebriyanti¹, Puji Rahayu², Primanita Sholihah Rosmana³

¹PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

²PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

³PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat e-mail : 1paolapebriyanti@upi.edu, 2pujirahayu@upi.edu,
3primanitarosmana@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Creative Problem Solving (CPS) learning model assisted by Magic Straw media on the mathematical creative thinking ability of fifth grade students at SDN Sindangsari 04, Bekasi Regency. The research method used was a quantitative study with a Quasi-Experimental Design using two classes, namely class VA as the experimental class and class VB as the control class. The research sample consisted of 24 students in each class with equal backgrounds and levels of ability. The t-test (Independent Sample t-test) was used to test the effect of the Creative Problem Solving learning model assisted by Magic Straw media on students' mathematical creative thinking ability. The results showed that the significance value (Sig. 2-tailed) was $0.001 < 0.05$, which means that there was a significant difference between the two classes. The N-Gain value in the experimental class was 0.68 (medium category), while in the control class it was 0.42 (lower medium category). Thus, it can be concluded that there is a significant effect of the Creative Problem Solving learning model assisted by Magic Straw media on the mathematical creative thinking ability of fifth grade students at SDN Sindangsari 04, Bekasi Regency.

Keywords: Creative Problem Solving, Magic Straw, Mathematical Creative Thinking Ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V di SDN Sindangsari 04 Kabupaten Bekasi. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi-Experimental Design* menggunakan dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian terdiri dari 24 siswa di masing-masing kelas dengan latar belakang dan tingkat kemampuan yang setara. Uji-t (*Independent Sample t-test*) digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,68, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,42. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V di SDN Sindangsari 04 Kabupaten Bekasi.

Kata Kunci: *Creative Problem Solving*, *Magic Straw*, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

A. Pendahuluan

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di abad ke-21. Dalam pembelajaran matematika, berpikir kreatif memfasilitasi siswa untuk menghasilkan ide-ide orisinal, menyelesaikan masalah secara fleksibel, dan mengembangkan pemahaman konsep yang mendalam (Aji, 2024). Berpikir kreatif membantu siswa menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan soal matematika. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan siswa di SDN Sindangsari 04 Kabupaten Bekasi, ditemukan bahwa siswa masih cenderung terpaku pada satu cara

penyelesaian yang diajarkan guru. Siswa kurang mampu mengeksplorasi solusi lain, bahkan kesulitan menyelesaikan soal cerita matematika secara mandiri. Hal ini didukung oleh pendapat himawan dkk. (2020) bahwa metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif dan kurang diberi kesempatan untuk berpikir terbuka. Ditambah dengan penggunaan sumber belajar yang terbatas hanya pada buku ajar, siswa tidak terdorong untuk menemukan ide atau strategi penyelesaian baru (Primadoni dkk., 2023).

Menurut Sholih (2024), rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga dipengaruhi oleh minimnya penggunaan sumber belajar selain buku. Hal ini senada dengan pendapat Khoirunnisa dkk. (2022), yang menyebutkan bahwa ketergantungan pada buku teks menyebabkan kurangnya variasi materi, sehingga siswa merasa bosan dan kesulitan dalam memahami

konsep. Lebih lanjut, Laila dkk. (2023) menjelaskan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita karena lemahnya pemahaman konsep dasar, kurang terampil menghitung, serta tidak mampu menerapkan strategi penyelesaian yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah *Creative Problem Solving* (CPS). Menurut Nikmah dkk. (2024), model *Creative Problem Solving* (CPS) memungkinkan siswa untuk berpikir secara kreatif dan fleksibel dalam menyelesaikan masalah matematika.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) terdiri dari beberapa tahapan, yaitu memahami masalah, mengumpulkan data, menemukan ide, memilih solusi terbaik, dan mengimplementasikannya (Agustin, 2021). Tahapan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide baru dan berani mengambil keputusan yang inovatif (Maemunah dkk., 2023). Hasil penelitian Papingka dkk. (2023) menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan keaktifan siswa. Menurut Rosmia dkk. (2012),

Creative Problem Solving (CPS) merupakan pengembangan dari model problem solving yang menekankan penyusunan ide-ide kreatif untuk menemukan solusi yang tepat. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses berpikir (Wansaubun dkk., 2020).

Pembelajaran lebih konkret dan menarik apabila menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) dan dipadukan dengan media visual yang interaktif, salah satunya adalah *Magic Straw*. Menurut Fauziah (2020), *Magic Straw* adalah media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara visual dan konkret. Media ini terbukti dapat menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman nyata serta mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa (Sulaeman dkk., 2021). Hidayat dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Magic Straw* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dalam hal ini, perpaduan antara model *Creative Problem Solving* (CPS) dan media *Magic Straw* dinilai menjadi kombinasi yang efektif untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran (Riza dkk., 2024).

Tujuan dari penelitian yaitu mendeskripsikan pengaruh model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V di SDN Sindangsari 04 Kabupaten Bekasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design berbentuk Non-Equivalent Control Group Design. Penelitian ini melibatkan dua kelompok dalam pemilihannya tidak dipilih secara acak, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw*, dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional tipe *Top-Down Instruction*. Penilaian dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN

Sindangsari 04 Kabupaten Bekasi tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu seperti jumlah siswa, kesetaraan kemampuan awal, serta ketersediaan dua rombongan belajar (Nuralim dkk., 2023). Jumlah sampel sebanyak 48 siswa, yaitu 24 siswa pada masing-masing kelas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal uraian yang terdiri dari 5 butir soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis menurut *Guilford*, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Proses penyusunan instrumen melalui validasi isi, uji coba, uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukaran soal (Afifah dkk., 2024).

Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat uji statistik parametrik. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok digunakan uji

Independent Sample t-Test, dan untuk melihat efektivitas perlakuan digunakan analisis N-Gain. Uji regresi linear sederhana juga dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Desain penelitian

Group	Pretest	Posttest	Treatment
Eksperimen	O ₁	O ₂	X ₁
Kontrol	O ₁	O ₂	X

Sumber : (Sugiyono,2016)

Keterangan:

- O₁ : *Pretest* mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol
- O₂ : *Posttest* mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol
- X₁ : Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw*.
- X : Perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional tipe *Top-Down Instruction*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah

dasar. Hal ini tercermin dari peningkatan skor rata-rata *pretest* sebesar 48,13 menjadi 85,21 pada kelas eksperimen, yang menandakan lonjakan hasil belajar yang substansial dan merata. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tipe *Top-Down Instruction* mengalami peningkatan dari 55,83 menjadi 71,25. Rincian hasil *pretest* dan *posttest* masing-masing kelas ditampilkan pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 2 Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Kelas Eksperimen						
N	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
	min	max	mean	min	max	mean
24	35	60	48,13	70	100	85,21

Kelas Kontrol						
N	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
	min	max	mean	min	max	mean
24	45	65	55,83	60	80	71,25

Pada Tabel 2, peningkatan yang dialami oleh kelas eksperimen mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Peningkatan skor rata-rata dari 48,13 pada *pretest* menjadi 85,21 pada

posttest menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* mendorong siswa untuk berpikir lebih fleksibel, menghasilkan ide-ide orisinal, dan merinci solusi secara kreatif dalam menyelesaikan soal matematika, terutama pada materi luas bangun gabungan.

Data ini didukung oleh hasil uji regresi linear sederhana, yang menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* menyumbang 35,8% terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Nilai signifikansi regresi sebesar 0,001 ($p < 0,05$) membuktikan bahwa pengaruh tersebut secara statistik adalah signifikan. Artinya, penggunaan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media konkret seperti *Magic Straw* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar. Rincian hasil dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Nilai Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Std. Error of the Estimate	Sig.
0,635	0,358	0,329	5,503

Selanjutnya, adalah analisis *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* dan siswa yang belajar menggunakan pendekatan konvensional tipe *Top-Down Instruction*.

Perbedaan hasil tersebut mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen secara nyata memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Rincian hasil uji *independent sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Uji
Independent Sample T-Test**

Data	P-Value	Sig	Interpretasi
Posttest			
Eksperimen dan Kontrol	0,001	0,005	H_1 diterima

Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen tidak hanya ditunjukkan melalui skor posttest secara kuantitatif, tetapi juga tercermin dari capaian siswa dalam berbagai indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Indikator tersebut meliputi kemampuan menghasilkan banyak ide (*fluency*), menggunakan strategi berbeda (*flexibility*), memberikan solusi yang unik (*originality*), serta menyampaikan penyelesaian secara rinci dan jelas (*elaboration*) sebagaimana dijelaskan oleh Guilford dalam Munandar (2012). Selama proses pembelajaran, siswa di kelas eksperimen tampak lebih aktif terlibat, antusias, dan menunjukkan keberanian dalam mengemukakan ide-ide pemecahan masalah matematika. Hal ini berbeda dengan kelas kontrol yang cenderung pasif dan menunggu arahan dari guru.

Penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) yang dipadukan dengan media *Magic Straw* terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif. Media konkret seperti *Magic Straw* membantu siswa memvisualisasikan konsep luas

bangun gabungan secara nyata, sehingga mereka lebih mudah memahami, membangun ide, dan mengembangkan solusi yang inovatif.

Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata yang signifikan pada kelas eksperimen setelah diterapkannya model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw*. Rata-rata skor pretest pada kelas eksperimen adalah 48,13 dan meningkat menjadi 85,21 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional tipe *Top-Down Instruction* hanya mengalami peningkatan dari 55,83 menjadi 71,25.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V.

Peningkatan skor yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa integrasi media *Magic Straw* sebagai alat bantu *visual* mampu memperkuat efektivitas tahapan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang bersifat sistematis, partisipatif, dan eksploratif.

Hasil ini diperkuat dengan analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* memberikan kontribusi sebesar 35,8% terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran tersebut signifikan secara statistik.

Mengetahui adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis antara kedua kelompok setelah perlakuan, dilakukan uji *Independent Sample t-Test*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, sehingga H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mendapatkan perlakuan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* dan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

Selain peningkatan skor secara kuantitatif, peningkatan juga tercermin dari ketercapaian indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Siswa pada kelas eksperimen mampu menghasilkan berbagai ide, menerapkan strategi yang beragam, menyampaikan solusi yang unik, serta menjelaskan pemikiran mereka secara terperinci. Hal ini tidak banyak ditemukan pada kelas kontrol, yang cenderung terpaku pada satu pendekatan pemecahan masalah yang diarahkan guru secara linier.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat antusias dalam mengeksplorasi bangun datar secara konkret, berdiskusi dalam kelompok, serta menyampaikan gagasan secara terbuka dan kreatif.

Aktivitas merakit *Magic Straw* tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap konsep luas bangun gabungan, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik halus serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Rani dkk., 2024).

Temuan ini juga konsisten dengan hasil penelitian Hidayat dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa media konkret seperti Magic Straw berperan efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, struktur tahapan model *Creative Problem Solving* (CPS) yang terdiri atas pemahaman masalah, pencarian ide, pemilihan solusi, hingga implementasi dan evaluasi, memberikan kerangka pembelajaran yang mendukung pemecahan masalah secara inovatif.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pendekatan ini secara tidak langsung melatih siswa dalam penguasaan keterampilan 4C: *Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*. Model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Magic Straw* membantu siswa untuk lebih aktif dalam bekerja sama, berpikir reflektif, dan menyampaikan ide melalui pendekatan yang komunikatif dan kontekstual.

Secara keseluruhan, keberhasilan pembelajaran dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh model *Creative Problem Solving* (CPS), tetapi juga oleh dukungan media konkret yang mampu

menjembatani pemahaman antara konsep abstrak dan praktik *visual* nyata. Kombinasi antara pendekatan pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media yang tepat telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V, model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dibandingkan pembelajaran konvensional tipe *Top-Down Instruction*.

Peningkatan ini ditunjukkan dengan kontribusi sebesar 35,8% terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis, sementara 64,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar perlakuan. Oleh karena itu, model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung keterampilan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar, khususnya pada materi luas daerah bangun gabungan.

Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi variabel lain yang mungkin berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis secara lebih menyeluruh dan kontekstual, serta untuk menguji efektivitas model ini pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S, U., Aziz, T, A., & Hidajat, F.A. (2024). Kemampuan berpikir kreatif di Indonesia: sebuah kajian literatur. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 6(1), 37-44
- Fauziah, S. (2020). *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Alat Peraga Magic Straw Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di SMP Negeri 138 Jakarta*. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM) Universitas Negeri Jakarta*.
- Hidayati, D. W., & Wahyuni, A. (2022). Analisis Kemampuan Memahami Sumbu Afinitas Menggunakan Magic Straws pada Materi Irisan Bidang pada Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(4), 365-374.
- Himawan, H., Nengah Parta, I., Qohar, A., & Nusantara, T. (2020). Hambatan Berpikir Kreatif pada Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 8(2), 72-76..
- Khoirunnisa, W., Syaniyah, N., & Setiabudi, D. I. (2022). Keterkaitan Buku Ajar Matematika Dengan Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(1), 52-59.
- Laila, H. N., & Yustitia, V. (2023). Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Kelas III UPT SDN 200 Gresik". *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 1138-1154.
- Nikmah, N. L., & Wilujeng, H. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Iv Min 3 Ponorogo. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(2), 219-232.
- Papingka, G. K., & Hayun, S. (2023). Penerapan Model Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Gmih Loc Kecamatan Morotai Selatan. *Jurnal Pasifik Pendidikan*, 2(1), 62-71.
- Primadoni, A. B., & Muslim, R. I. (2023). Faktor rendahnya keterampilan berpikir kreatif dalam menciptakan inovasi baru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 958-966.
- Rani, A. R. (2024). *Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Media Magic Straws Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas II SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan*. (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Riza, D., Susanta, A., & Juarsa, O. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan

Magic Straws Materi Bangun Ruang Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2), 229-236.

Rosmia, A., Handoko, S., & Mariam, P. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa. *Educare, Journal Fkip Unla*.

Sholih, J. A. U. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Model CPS (Creative Problem Solving) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas V Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Desimal. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sulaeman, M. G., Jusniani, N., & Monariska, E. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 66-81.

Wansaubun, W. A. (2020). Upaya meningkatkan kreativitas dalam memecahkan masalah dengan menggunakan model pembelajaran creative problem solving (CPS). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 3(2), 220-226.