

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Wabah virus *covid-19* menurut Handarini & Wulandari (2020) memberikan tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan. Untuk mencegah penyebaran wabah tersebut, pemerintah mengeluarkan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 Tahun 2020 sebagai upaya pencegahan penyebaran *covid-19*. Surat tersebut menginstruksikan dan menyarankan peserta didik untuk belajar dari rumah dan menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh.

Proses pembelajaran dari rumah menurut Arifa (2020) di beberapa daerah berlangsung sejak 16 maret 2020 dan diperpanjang dengan mempertimbangkan situasi di daerah masing-masing. Dilihat dari segi sumber daya manusia, peserta didik maupun tenaga pengajar ada yang sudah siap untuk belajar dalam jaringan (Daring) dari rumah. Namun banyak juga yang terpaksa harus siap menghadapi pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi sistem belajar jarak jauh secara daring.

Proses pembelajaran jarak jauh menurut Suciati (2020) saat melaksanakan pembelajaran secara daring termasuk dalam kategori rendah, dilihat dari suasana belajar dari rumah yang kurang kondusif, kurang terkontrolnya aktivitas siswa, minat siswa dalam belajar menurun, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dari rumah siswa tidak mempunyai semangat, kurangnya motivasi, hal ini berdampak pada rendahnya nilai belajar siswa.

Menurunnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran menurut Monawati & Fauzi (2018) disebabkan karena sebagian guru dalam kegiatan mengajar lebih memilih untuk menerapkan metode yang cenderung monoton. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi dan bosan saat proses belajar berlangsung. Menurut Srinalia (2015) motivasi belajar siswa dapat mengalami perubahan yang lebih baik jika guru sudah siap dan dapat meningkatkan kreativitasnya dalam membina siswa.

Salah satu guru di SDN 217/IV Kota Jambi mengatakan bahwa ketika proses mengajar secara Luring lebih banyak menerapkan belajar dengan metode ceramah yang biasanya diterapkan. Dan ketika proses mengajar secara Daring guru hanya memberikan tugas dari buku yang telah dibagikan melalui Via *Whatsapp*.

Tabel 1. 1 Data Guru SDN 217/IV Kota Jambi

No	Jabatan	Jumlah Guru
1	PLT Kepala Sekolah	1
2	Guru Wali Kelas 1-6	6
3	Guru Agama	1
4	Guru Tahfidz	1
	Jumlah	9

Sumber: Data guru SDN 217/IV kota jambi

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu guru di SDN 217/IV Kota Jambi mengenai kemampuan berpikir kreatif yang berinisial JL.

“Guru-guru disini mengajar melalui WA (Whatsapp), mereka memberikan tugas melalui WA dan nanti anak-anak yang memiliki HP mengirim jawabannya ke grup dan anak yang tidak memiliki HP langsung antar tugas ke sekolah. Kalo sekarang ini kalo mau menciptakan sesuatu yang baru, kita tidak tatap muka dengan anak-anak, kalo kita tatap muka mungkin bisa kita lakukan, kalo dengan kondisi sekarang kami belum mencetuskan sesuatu yang baru.”
 JL(SDN 217/IV kota jambi, 19 Januari 2021)

Menumbuhkan kreativitas guru menurut Andika & Saptono (2016) merupakan permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan. Dengan adanya kreativitas akan mendorong kita untuk mencoba beberapa macam cara dalam melakukan sesuatu karena kreativitas sangat penting dalam kehidupan. Setiap orang memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya, namun kreativitas masih sulit dikembangkan untuk banyak orang.

Tenaga kependidikan dan pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan, bermakna dan kreatif. Dijelaskan dalam UUD Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab XI Pasal 40 Ayat 2 yang dikutip dari penelitian Monawati & Fauzi (2018). Kreativitas yang dimiliki oleh

seorang guru menurut Utami et al (2019) mempunyai peran penting saat proses pembelajaran untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih baik.

Pemahaman peserta didik menurut Oktaria et al (2017) sangat dipengaruhi oleh kreativitas mengajar dalam proses pembelajaran karena kreativitas seorang guru sangat diperlukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Dimana guru merupakan jembatan profesional yang terkait langsung dengan dalam dunia pendidikan dan peserta didik maka kemampuan seorang guru dalam mewujudkan sebuah kreativitas menjadi sangat penting dan harus dimiliki tenaga kependidikan dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai pendidik.

Idealnya guru memiliki kreativitas dalam mengajar untuk mengatasi keterbatasan dan permasalahan yang dihadapi, menurut Hadisi et al (2017) kreativitas yang dimaksud antara lain berupa kemampuan guru saat melakukan pembenahan kelemahan prosedur atau tahapan pengajaran, kemampuan guru dalam menciptakan perubahan model pengajaran, kemampuan guru untuk mengeksplorasi ide-ide baru, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya.

Urgensi kemampuan berpikir kreatif tertuang dalam PP no. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik yang dijelaskan oleh Amtiningsih et al (2016).

Guru yang mampu menumbuhkan kemampuan kreatif yang dimilikinya akan memberikan dampak yang baik bagi peserta didik. Menurut Rofi'uddin (Fauziah, 2011) menjelaskan bahwa guru dianggap memiliki kemampuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif karena guru mempunyai pengalaman mengajar dan berpotensi pada bidangnya. Jika kemampuan berpikir tidak dikembangkan secara baik dampaknya akan dirasakan peserta didik ketika hendak melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2011) mengatakan bahwa guru sangat kurang mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Aspek keterampilan yang paling sedikit dikembangkan yaitu aspek originalitas dan yang paling banyak adalah aspek kelancaran. Yang dimaksud dengan aspek kelancaran yaitu kemampuan mencetuskan banyak jawaban atau gagasan dalam penyelesaian masalah. Sedangkan, originalitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru dan unik.

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu guru di SDN 217 Kota Jambi mengenai kemampuan berpikir kreatif yang berinisial LN.

“saya kalo mengajar ya mengajar aja, tidak membuat produk-produk gitu, kalo ngajar ya fokus ngajar. Saya kalo diberi nilai kemampuan ngajar saya palingan hanya 50 % saja. Saya juga masih banyak belajar dengan senior-senior disini.”

LN (SDN 217/IV kota jambi, 19 Januari 2021)

Kemampuan berpikir kreatif yang baik menurut Mukhlis & Tohir (2019) ditunjukkan apabila mampu melakukan berbagai macam cara untuk menghasilkan suatu ide, mengkolaborasikan, mengevaluasi, menganalisa dan membuat sesuatu hal yang baru. Kemampuan berpikir kreatif seseorang ditandai dengan suatu proses mental dalam mengembangkan sebuah gagasan atau ide dari berbagai informasi yang didapat, sehingga menghasilkan suatu produk tertentu.

Tantangan pada abad 21 ditandai dengan semakin rumit dan kompleksnya tantangan yang dihadapi di mana pada abad ini sangat diperlukan kemampuan berpikir kreatif. Menurut Haryanti & Saputra (2019) berpikir kreatif sering dihubungkan dengan suatu proses pemecahan masalah dan proses penilaian berpikir kreatif selayaknya dimiliki oleh guru karena manfaatnya tidak hanya bagi siswa melainkan bagi guru itu sendiri.

Coon & Mitterer (2014) Menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah aktivitas memecahkan masalah yang dilakukan melalui proses eksperiensial secara tidak sadar didalamnya tercakup kelancaran dalam

menghasilkan sejumlah ide, keluwesan, menghasilkan beragam jenis solusi, dan kebaruan ide atau solusi yang dihasilkan. Selanjutnya, Mukhlis & Tohir (2019) menjelaskan aktivitas berpikir kreatif yaitu; merancang, menyampaikan sebuah gagasan, memecahkan masalah dan mengkreasi.

Kemampuan berpikir kreatif menurut Rahayu et al (2011) dalam penelitian Pembelajaran Sains Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dibedakan menjadi 3 (Tiga) kriteria yaitu 68% - 100% (Kreatif), 67% - 33% (Cukup Kreatif), dan kurang dari 33% (Kurang Kreatif). Kemampuan berpikir kreatif menurut Swestyani (2014) akan mengembangkan suatu ide baru sebagai pengembangan dari ide sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang.

Penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2014) menjelaskan bahwa sebanyak 130 guru sekolah dasar tidak dapat mengarahkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif. Mereka beranggapan bahwa pemahaman dalam pengembangan penilaian berpikir kreatif sulit dilakukan. Menurut Suharnan (2008) kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui pelatihan-pelatihan yang dirancang untuk tujuan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Modul menurut Asyhar (2011) merupakan bentuk bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang untuk belajar mandiri oleh peserta karena modul dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri tanpa kehadiran pengajar secara langsung. Teknik pelatihan menurut Trevathan & Myers (2013) dirancang dalam sebuah modul yang berbasis kemampuan pemecahan masalah untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui mengeksplorasi permasalahan sekitar sehingga diperoleh pemahaman konseptual yang lebih baik.

Penelitian mengenai pengaruh penyelesaian masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif telah dilakukan oleh Indriani & Handaka (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Modul Pelatihan Tentang Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tanjungsari”. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penilaian modul pelatihan tentang kemampuan berpikir kreatif secara keseluruhan yaitu dari segi media, materi, dan segi layanan Bimbingan dan Konseling serta jumlah skor akhir dalam kategori sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Fiya et al (2019) dengan judul “Modul *Daring* Berbasis *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan modul daring berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* akan menuntun siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif dan mandiri. Hal ini akan memberikan suatu pengalaman konkret dalam pemecahan masalah sehingga menumbuhkan dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi termasuk keterampilan berpikir kreatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2018) dengan judul penelitian “Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Matematika Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami kenaikan dari yang tadinya nol ataupun kecil ketika *pretest posttest* hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami suatu perubahan yang lebih baik dari yang tadinya tidak bisa walaupun tidak bisa mencapai nilai yang maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Wasiran & Andinasari (2019) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penalaran Adaptif Melalui Paket Instruksional Berbasis *Creative Problem Solving*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yang menggunakan paket instruksional ini lebih tinggi daripada mahasiswa yang tidak menggunakan paket instruksional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan paket instruksional berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* memiliki efek potensial untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Program *Daring Teaching* Berbasis *Creative Problem Solving* merupakan sebuah modul yang berisi pelatihan yang dikembangkan oleh peneliti sendiri dengan memasukan 4 (empat) Aspek kemampuan berpikir kreatif dan dibagi menjadi 3 (tiga) sesi kegiatan. Teknik pelatihan menurut Trevathan & Myers

(2013) dirancang dalam sebuah modul yang berbasis kemampuan pemecahan masalah untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui mengeksplorasi permasalahan sekitar sehingga diperoleh pemahaman konseptual yang lebih baik.

Program *Daring Teaching* berbasis *Creative Problem Solving* akan diuraikan dan disusun kedalam sebuah modul, dan modul tersebut akan di validasi oleh pakar/ validator untuk menguji apakah setiap subbagian materi atau kegiatan yang diberikan bertahap dalam rangkaian serta tujuan yang hendak dicapai. Program *Daring Teaching* Berbasis *Creative Problem Solving* terbagi menjadi 3 sesi, yaitu *Digital Storytelling*, *Open-ended Problems* dan *Mind Mapping*.

Sesi pertama adalah *Digital Storytelling* di mana pada sesi ini akan menstimulus kemampuan berpikir lancar (*Fluency*), Pada sesi ini peserta akan diperlihatkan sebuah tayangan bagaimana teknik *Storytelling* yang menarik dan mudah untuk dipahami siswa. Setelah itu, peserta diberi kesempatan untuk memilih judul *Storytelling* yang ada pada papan pilihan kemudian peserta diarahkan untuk menyampaikan cerita tersebut. Selanjutnya, fasilitator akan memberikan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta dan pada kegiatan terakhir pada sesi ini peserta diminta untuk memperagakan cara bertanya yang unik dan kreatif. *Digital Storytelling* menurut Firgiawan (2020) merupakan bercerita secara fokus dan singkat dengan menggabungkan gambar, foto, musik dan tulisan.

Sesi kedua yaitu *Open-Ended Problems*, pada sesi ini akan mengungkap 2 (dua) aspek dari kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan berpikir luwes (*Fleksibel*) dan asli (*Original*). Pada sesi ini fasilitator akan menayangkan sebuah video yang berisi kartu solusi di mana dalam kartu tersebut terdapat beberapa kasus yang harus diselesaikan. Masing-masing peserta diberi instruksi untuk mengangkat tangan dan memberhentikan video dengan kata berhenti. Setelah video berhenti, tugas peserta adalah menyelesaikan sebuah masalah dengan solusi yang terbaik pada kartu tersebut. Selanjutnya, fasilitator akan memberikan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta dan pada

kegiatan terakhir pada sesi ini peserta diminta untuk memperagakan cara bertanya yang unik dan kreatif. Menurut Khairul et al (2018) *Open-Ended Problem* memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman menemukan, mengenali, dan memecahkan masalah dengan beberapa cara penyelesaian.

Sesi ketiga yaitu, *Mind Mapping* di mana pada sesi ini akan mengungkap kemampuan berpikir perinci (*Elaboration*), Pada sesi ini fasilitator mengarahkan peserta untuk mengembangkan sebuah kalimat dengan menggunakan alat bantu *flipchart* sehingga kalimat yang akan diberikan nanti dapat dengan mudah untuk dimengerti. Selanjutnya, fasilitator akan memberikan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta dan pada kegiatan terakhir pada sesi ini peserta diminta untuk memperagakan cara bertanya yang unik dan kreatif. Menurut Qondias et al (2016) *Mind Mapping* merupakan cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut pandang.

Dari permasalahan latar belakang diatas, peneliti ingin menerapkan program *Daring Teaching Berbasis Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada guru sekolah dasar yang akan diuraikan dalam sebuah modul. Sehingga dapat dijadikan bahan acuan tenaga pendidik, dan penelitian lain dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada guru sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Uji Validitas Isi Modul *Daring Teaching Berbasis Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Guru Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Uji Validitas Modul *Daring Teaching* Berbasis *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Guru di SDN 217 Kota Jambi.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mengetahui Validitas Modul *Daring Teaching* Berbasis *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Guru di SDN 217 Kota Jambi.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui kesesuaian isi modul *Daring Teaching* Berbasis *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Guru di SDN 217/IV Kota Jambi.
- b. Untuk mengetahui hasil dari validasi setiap sesi oleh ahli pakar pada Modul *Daring Teaching* Berbasis *Creative Problem Solving* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Guru di SDN 217/IV Kota Jambi.
- c. Untuk mengetahui hasil validasi yang dinilai oleh ahli pakar pada Modul *Daring Teaching* Berbasis *Creative Problem Solving* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Guru di SDN 217/IV Kota Jambi.
- d. Untuk mengetahui hasil validasi alat ukur kemampuan berpikir kreatif yang dinilai oleh pakar ahli.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan tentang kemampuan berpikir kreatif pada guru dalam menunjang kreativitas
2. Penelitian diharapkan dapat memperkaya penelitian lain yang berhubungan dengan *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada guru
3. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi tambahan mengenai kemampuan berpikir kreatif pada guru dalam menunjang kreativitas

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi instansi pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan untuk menyusun dan mengembangkan program pelatihan bagi guru
2. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada guru dalam menunjang kreativitas
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai kemampuan berpikir kreatif pada guru dalam menunjang kreativitas
4. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak dalam meningkatnya minat belajar siswa

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini melihat bagaimana Uji Validitas Modul Daring *Teaching* Berbasis *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Guru di SDN 217 Kota Jambi. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kemampuan Berpikir Kreatif dan variabel bebas nya adalah Modul Daring *Teaching* Berbasis *Creative Problem Solving*. Variabel dependen digunakan untuk melihat seberapa besar hasil uji validasi modul Daring *Teaching* terhadap variabel independen.

Penelitian ini mengambil validator untuk menguji validasi modul dengan teknik *Purposive* yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh peneliti,

yaitu Kepala Sekolah, Guru, dan Psikolog Pendidikan sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Riset Validasi Modul. Penelitian ini berlangsung selama enam bulan dari bulan Januari – Juni 2020 mulai dari pengambilan data awal di SDN 217 Kota Jambi dengan jumlah responden 2 orang. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan Aiken 'V yang bertujuan untuk uji validitas modul.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian bermakna bahwa topik penelitian yang akan dilaksanakan bersifat asli, otentik, berbeda dengan penelitian sebelumnya. Adapun perbedaan dengan penelitian yang terdahulu adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Penelitian yang Relevan

Penulis	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
Marita Indriani dan Irvan Budhi Handaka	Pengembangan Modul Pelatihan Tentang Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tanjungsari.	2019	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian Modul Pelatihan Tentang Kemampuan Berpikir Kreatif secara keseluruhan yaitu segi media dengan nilai 93,75 (Sangat Baik), segi materi dengan nilai 94 (Sangat Baik), dan segi layanan Bimbingan dan Konseling dengan nilai 93 (Sangat Baik) serta jumlah skor akhirnya dengan rata-rata 93,58 (Sangat Baik).
Aliq Fiya Kamalassaria, Y.L Sukestiyarno, dan Adi Nur Cahyono	Modul Daring Berbasis <i>Creative Problem Solving</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif.	2019	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Modul Daring Berbasis <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) akan menuntun siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif dan mandiri. Hal ini akan memberikan suatu pengalaman konkret dalam pemecahan masalah sehingga menumbuhkan dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi termasuk keterampilan berpikir kreatif.
Yuda Purnama Putra	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Matematika siswa.	2018	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami kenaikan dari yang tadinya nol ataupun kecil ketika <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami suatu perubahan yang lebih baik dari yang tadinya tidak bisa walaupun tidak bisa mencapai nilai yang maksimal.

Yulianto Wasiran dan Andinasar	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penalaran adaktif Melalui Paket Instruksional Berbasis <i>Creative Problem Solving</i> .	2019	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yang menggunakan paket instruksional ini lebih tinggi daripada mahasiswa yang tidak menggunakan paket instruksional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan paket instruksional berbasis <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) memiliki efek potensial untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.
Tatag Yuli Eko Siswono	<i>Developing Teacher Performances To Improving Students Creative Thinking Capabilities In Mathematichs</i> .	2014	Hasil penelitian menunjukkan bahwa para guru memiliki tingkat berpikir kreatif yang baik dalam memecahkan dan mengajukan masalah dan mereka dapat merancang dan melaksanakan perencanaan mereka dengan menggunakan model pemecahan dan pengajuan masalah.
E. Rahayu, H. Susanto, D. Yulianti Jurusan	Pembelajaran Sains Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.	2011	Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Getasan setelah penerapan pendekatan keterampilan proses pada pokok bahasan kalor.
Dida Firgiawan	Implementasi Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> Berbantuan <i>Edmodo</i> Dengan Proyek Digital <i>Storytelling</i> Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SMA Pada Konsep Ekologi.	2020	Implementasi pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> dapat meningkatkan penguasaan konsep, mengembangkan kreativitas proses dan kreativitas produk siswa dengan sangat baik.
Fanny Khairul Putri Apertha, Zulkardi, Muhamad Yusup	Pengembangan LKPD Berbasis <i>Open-Ended Problem</i> Pada Materi Segiempat Kelas VII	2018	Penelitian ini menghasilkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis <i>Open-Ended Problem</i> pada materi segiempat yang valid dan praktis. LKPD yang telah dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu LKPD yang telah dikembangkan ini dapat digunakan oleh peserta didik.
Dimas Qondias, Erna Laurensia	Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis <i>Mind Mapping</i> SD	2016	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Media pembelajaran tematik berbasis <i>Mind Mapping</i> belum tersusun dikarenakan masih minimnya pemahaman guru SD tentang pembuatan media <i>Mind Mapping</i> di kabupaten Ngada. 2) Hasil

Anu, Irama Niftalia	Kabupaten Ngada Flores		pengembangan media dari uji pakar menunjukkan kategori baik dengan skor 54, sedangkan respon guru memberikan skor 58 pada kategori baik terhadap media yang telah dikembangkan. Dengan demikian media pembelajaran tematik berbasis <i>mind mapping</i> dapat digunakan guna pelaksanaan pembelajaran di SD kabupaten Ngada
Yuyun Dwi Haryanti, Dudu Suhandi Saputra	Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21	2019	Instrumen penilaian berpikir kreatif dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam melakukan penilaian berpikir kreatif sehingga penilaian bersifat objektif tidak subjektif.

Dapat dilihat pada Tabel 1.2 terdapat beberapa penelitian yang sudah dijelaskan. Penelitian yang akan dilakukan ini tentu berbeda dengan penelitian sebelumnya, baik dari segi pendekatan, bentuk perlakuan maupun lokasi penelitian. Meskipun terdapat beberapa persamaan dari segi variabel yang akan diteliti, namun secara keseluruhan berbeda karena topik dalam penelitian ini adalah “Uji Validitas Modul Daring *Teaching Berbasis Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Guru Sekolah Dasar” dengan menggunakan penelitian dan pengembangan riset validasi modul.

Beberapa hal yang telah jelaskan di atas merupakan keaslian penelitian. Hal ini menjelaskan bahwa penelitian ini adalah penelitian asli hasil karya penulis sendiri yang berbeda dengan penelitian sebelumnya.