

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*

Sri Wulandari ^(1*), Muh. Nasir Malik ⁽²⁾, Anas Arfandi ⁽³⁾,
Muhammad Agung ⁽⁴⁾, Abdul Muis Mappalotteng ⁽⁵⁾

^(1*)Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Makassar, sriwulan452@gmail.com

⁽²⁾Universitas Negeri Makassar, m.nasir.malik@unm.ac.id

⁽³⁾Universitas Negeri Makassar, anas.arfandi@unm.ac.id

⁽⁴⁾Universitas Negeri Makassar, agung@unm.ac.id

⁽⁵⁾Universitas Negeri Makassar, abdulmuism@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to examine the implementation of Creative Problem Solving learning model is better than direct learning model on students' creative thinking skills in Basic Programming subject in SMKN 1 Soppeng. This research type was experimental research. The nonequivalent control group design was used as experimental design with the samples of 60 students. The data were collected through creative thinking skill test and questionnaire. The collected data were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results obtained in this study indicate that the students' creative thinking skills are better in the implementation of Creative Problem Solving learning model than the direct learning model in Basic Programming subject in SMKN 1 Soppeng. Based on the aforementioned results, it can be concluded that there are differences in student's creative thinking skills in the implementation of Creative Problem Solving learning model and the implementation of direct learning model in Basic Programming subject in SMKN 1 Soppeng.

Keywords: *Creative Problem Solving Learning Model, Direct Learning, Creative Thinking Skills.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *Nonequivalent control grup design* dengan jumlah sampel 60 siswa. Pengambilan data melalui tes kemampuan berpikir kreatif dan angket. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian adalah Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan penerapan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, Pembelajaran Langsung, Kemampuan Berpikir Kreatif.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek paling penting bagi kehidupan manusia di mana pendidikan dapat membawa ke kehidupan yang cerah di

masa depan, baik bagi diri sendiri, sosial, lingkungan, agama, nusa, dan bangsa. Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mutu pendidikan yang rendah akan berpengaruh pada kualitas bangsa dan negara. Oleh karena itu, dalam meningkatkan mutu pendidikan diperlukan perubahan pola pikir yang akan dijadikan landasan pelaksanaan pendidikan dimasa yang akan datang. Peningkatan mutu pendidikan dapat direalisasikan melalui proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Wibowo dalam Erwinsyah (2017) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar dapat dipengaruhi dari berbagai komponen seperti guru, siswa, kepala sekolah, materi pelajaran, sarana prasarana (perpustakaan), lingkungan dan beberapa fasilitas lain yang memenuhi dalam proses pembelajaran sehingga akan menunjang keefektifan proses pembelajaran. Proses belajar mengajar di dalam sekolah sangat dipengaruhi oleh kegiatan atau cara dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran di mana guru tidak hanya menyampaikan materi namun juga harus berusaha bagaimana materi yang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kreatif juga meningkat.

Pendidikan di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal sehingga berdampak terhadap lemahnya kemampuan siswa pada aspek kognitif. Aspek kognitif terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan (Bloom, dkk. dalam Astiti, 2017). Namun pada kenyataannya aspek tinggi seperti analisis mengolah masalah, mengevaluasi, memecahkan, dan menciptakan belum bisa dilatihkan pada siswa. Model pembelajaran yang kurang bervariasi berpengaruh terhadap

aktivitas belajar siswa dan sulit untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SMKN 1 Soppeng didapati kondisi yaitu model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi yaitu pembelajaran yang masih didominasi oleh guru dan kurang terpusat pada siswa sehingga mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif, dan baik berdasarkan konsep-konsep yang rasional, persepsi, dan intuisi individu. Kemampuan berpikir kreatif melatih siswa untuk membuat keputusan dari berbagai sudut pandang, dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat mempertimbangkan pendapat orang lain dan pendapat dirinya sendiri. Oleh karena itu, melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam mencari, mengolah dan menilai berbagai informasi secara kreatif perlu diterapkan pada pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pemrograman Dasar didapati kondisi yang terjadi di SMKN 1 Soppeng yaitu mayoritas siswa masih kurang dalam hal mengerjakan soal dengan lancar, luwes, orisinal dan elaborasi. Selain itu, mayoritas siswa kurang antusias dan lebih memilih untuk tidak menjawab ketika guru memberikan suatu pertanyaan serta siswa belum mampu menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Effendi & Fatimah, 2019). Pemilihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses pembelajaran dikarenakan *Pertama*, termasuk ke dalam model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik, di mana yang menjadi pusat pembelajaran adalah siswa (*student centered*)

sehingga dianggap mampu mengaktifkan siswa. *Kedua*, model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat digunakan pada siswa dengan kemampuan intelektual yang beragam. *Ketiga*, model pembelajaran *Creative Problem Solving* tidak hanya terbatas pada tingkat pengenalan, pemahaman dan penerapan sebuah informasi, melainkan juga melatih siswa untuk dapat menganalisis suatu masalah dan memecahkannya. *Keempat*, model pembelajaran *Creative Problem Solving* mudah dipahami dan diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan dan tiap materi pembelajaran (Asikin & Pujiadi dalam Udiyah & Pujiastutik, 2017).

Berdasarkan fenomena di atas, masalah yang akan diteliti yaitu, Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran langsung pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan *Quasi Experimental*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Soppeng pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMKN 1 Soppeng yang terdiri dari 4 kelas yang berjumlah 120 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X TKJ 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKJ 4 sebagai kelas kontrol yang dipilih dengan menggunakan Teknik *Purposive Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang terdiri dari analisis data angket respon siswa dan analisis data hasil pengerjaan tes kemampuan berpikir kreatif. Adapun kriteria pengukuran masing-masing analisis data yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.

Kriteria Pengukuran Angket Respon Siswa

No.	Persentase (%)	Kategori
1.	80-100	Sangat Baik
2.	60-79,99	Baik
3.	40-59,99	Cukup
4.	20-39,99	Kurang Baik
5.	0-19,99	Sangat Kurang Baik

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Tabel 2.

Kriteria Penilaian Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Persentase (%)	Kategori
1.	$80 < K \leq 100$	Sangat Kreatif
2.	$60 < K \leq 80$	Kreatif
3.	$40 < K \leq 60$	Cukup Kreatif
4.	$20 < K \leq 40$	Kurang Kreatif
5.	$0 \leq K \leq 20$	Sangat Kurang Kreatif

Sumber: Arikunto, (2013)

Selanjutnya, untuk analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas juga dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki homogenitas yang sama. Selanjutnya uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji t dapat dilakukan apabila kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdistribusi normal dan varians dari kelompok tersebut homogen. Uji t terdiri dari Uji *independent sample t test* yaitu untuk mengetahui rata-rata kelompok data yang independen atau data yang tidak berhubungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Soppeng menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan penerapan model pembelajaran langsung berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dengan menggunakan dua metode statistik yaitu metode statistik deskriptif dan metode statistik inferensial.

a. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif

Data hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang dihasilkan dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol

dan kelompok eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

1) Pretest

Pada kelompok kontrol sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung (konvensional) siswa diberikan soal *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kreatif awal siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar. Begitupun pada kelompok eksperimen tetapi dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada *pretest* kelompok kontrol yaitu 29.75 sedangkan pada *pretest* kelompok eksperimen yaitu 31.63. Adapun nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen jika dihitung berdasarkan indikator masing-masing soal tes kemampuan berpikir kreatif yang diberikan yaitu, *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (berpikir orisinal), dan *elaboration* (berpikir merinci) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.
 Nilai Rata-rata *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Indikator	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria
Berpikir Lancar	41.67	Cukup Kreatif	44.17	Cukup Kreatif
Berpikir Luwes	21.39	Kurang Kreatif	23.61	Kurang Kreatif
Berpikir Orisinal	32.93	Kurang Kreatif	33.75	Kurang Kreatif
Berpikir Merinci	21.25	Kurang Kreatif	21.67	Kurang Kreatif

Berdasarkan Tabel 3. di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata indikator berpikir kreatif siswa kelas kontrol tertinggi ada pada indikator *fluency* (berpikir lancar) yaitu sebesar 41.67 dengan kriteria cukup kreatif dan terendah ada pada indikator *elaboration* (berpikir merinci) yaitu sebesar 21.25 dengan kriteria kurang kreatif.

Sedangkan nilai rata-rata indikator berpikir kreatif kelas eksperimen tertinggi pada indikator *fluency* (berpikir lancar) yaitu sebesar 44.17 dengan kriteria cukup kreatif dan terendah pada indikator *elaboration* (berpikir merinci) yaitu sebesar 21.67 dengan kriteria kurang kreatif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata indikator tertinggi kedua kelas ada pada indikator *fluency* (berpikir lancar).

2) Posttest

Pada kelompok kontrol setelah diberikan materi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar dengan menggunakan model pembelajaran langsung (konvensional), siswa dites kembali dengan menggunakan soal *posttest* untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap materi tersebut. Begitupun pada kelompok eksperimen tetapi dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*,

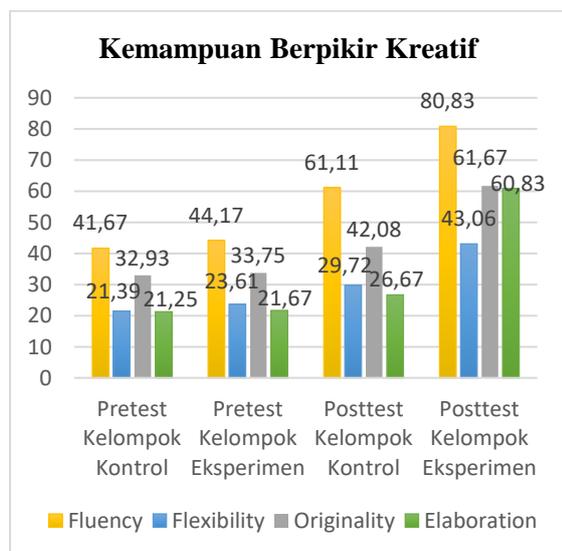
Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada *posttest* kelompok kontrol yaitu 41.17 sedangkan pada *posttest* kelompok eksperimen yaitu 61.93. Adapun nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen jika dihitung berdasarkan indikator masing-masing soal tes kemampuan berpikir kreatif yang diberikan yaitu, *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (berpikir orisinal), dan *elaboration* (berpikir merinci) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.
 Nilai Rata-rata *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Indikator	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria
Berpikir Lancar	61.11	Kreatif	80.83	Sangat Kreatif
Berpikir Luwes	29.72	Kurang Kreatif	43.06	Cukup Kreatif
Berpikir Orisinal	42.08	Cukup Kreatif	61.67	Kreatif
Berpikir Merinci	26.67	Kurang Kreatif	60.83	Kreatif

Berdasarkan Tabel 4. di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata indikator berpikir kreatif siswa kelas kontrol tertinggi ada pada indikator *fluency* (berpikir lancar) yaitu sebesar 61.11 dengan kriteria kreatif dan terendah ada pada indikator *elaboration* (berpikir merinci) yaitu sebesar 26.67 dengan kriteria kurang kreatif. Sedangkan nilai rata-rata indikator berpikir kreatif kelas eksperimen tertinggi pada indikator *fluency* (berpikir lancar) yaitu sebesar 80.83 dengan kriteria sangat kreatif dan terendah pada indikator *flexibility* (berpikir luwes) yaitu sebesar 43.06 dengan kriteria cukup kreatif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata indikator tertinggi kedua kelas ada pada indikator *fluency* (berpikir lancar).

Nilai rata-rata hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dapat disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 1.
 Diagram Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan diagram hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada gambar 1. dapat dilihat bahwa pada bagian *pretest* dan *posttest* siswa kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi berada pada indikator *fluency* sedangkan nilai rata-rata terendah berada pada indikator *elaboration*. Pada bagian *pretest* siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi

berada pada indikator *fluency* sedangkan nilai rata-rata terendah berada pada indikator *elaboration* sedangkan pada bagian *posttest* siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi berada pada indikator *fluency* sedangkan nilai rata-rata terendah berada pada indikator *flexibility*. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif tertinggi yang terdapat pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen yaitu berada pada indikator *fluency* artinya rata-rata siswa sudah mampu berpikir lancar atau mampu dalam mencetuskan banyak gagasan serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

b. Analisis Statistik Inferensial

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal atau tidak dapat dilihat pada tabel output SPSS *Test of Normality* dengan melihat taraf signifikansinya. Kaidah keputusannya adalah jika nilai Sig. > 0.05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas data kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5.
 Uji Normalitas Data Kemampuan Berpikir Kreatif

Tests of Normality		
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a
		Sig.
Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif	PreTestEksperimen	.099
	PostTestEksperimen	.068
	PreTestKontrol	.055
	PostTestKontrol	.112

Berdasarkan tabel 5. dapat dilihat bahwa nilai Sig. masing-masing kelas > 0.05 yang artinya semua data terdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Varians data dikatakan homogen atau tidak dapat dilihat pada tabel SPSS *Test*

of *Homogeneity of Variances* yaitu pada bagian *Based on Mean*. Kaidah keputusannya adalah jika nilai Sig. > 0.05 maka varians dari data yang diuji adalah sama atau homogen. Adapun hasil uji homogenitas data kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6.
 Uji Homogenitas Data
 Kemampuan Berpikir Kreatif

Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	Sig.
Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif	Based on Mean	.024	.877
	Based on Median	.011	.918
	Based on Median and with adjusted df	.011	.918
	Based on trimmed mean	.027	.871

Berdasarkan tabel 6. dapat dilihat nilai signifikansi (Sig.) pada bagian *based on mean* sebesar 0.877. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi > 0.05 yang artinya varians data yang diuji adalah sama atau homogen.

3) Uji *Independent Sample T-Test*

Pada penelitian ini, uji *Independent sample t test* digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada kelas eksperimen dan menggunakan model pembelajaran langsung (konvensional) pada kelas kontrol. Kaidah keputusannya yaitu apabila nilai signifikansinya < 0.05 maka H_a diterima dan apabila nilai signifikansinya > 0.05 maka H_a ditolak.

Adapun hasil uji *Independent sample t test* kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) yaitu 0.000 yang artinya < 0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima berdasarkan kriteria penerimaan hipotesis yaitu “Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran langsung

pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng”.

2. Pembahasan

Salah satu yang diamati dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif dimana untuk mengumpulkan data kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sedangkan pada kelompok kontrol proses pembelajaran dilakukan dengan penerapan model pembelajaran langsung (konvensional).

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata *pretest* kelompok kontrol, nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu 29.75 dimana berada pada kategori kurang kreatif. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol yaitu sebesar 41.17 dimana berada pada kategori cukup kreatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung masih kurang karena nilai rata-rata secara keseluruhan dari *pretest* ke *posttest* masih berada pada kategori kurang kreatif ke cukup kreatif.

Selanjutnya hasil perhitungan rata-rata *pretest* kelompok eksperimen dimana nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 31.63 yang artinya berada pada kategori kurang kreatif. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen yaitu sebesar 61.93 dimana termasuk dalam kategori kreatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa karena nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen mempunyai selisih yang jauh berbeda. Selain itu, nilai rata-rata secara keseluruhan dari *pretest* ke *posttest* sudah berada pada kategori kurang kreatif ke kreatif.

Selain membandingkan nilai rata-rata *posttest* kemampuan berpikir kreatif

siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, analisis kemampuan berpikir kreatif siswa juga dilakukan melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t test* dimana nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0.000 yang artinya < 0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima berdasarkan kriteria penerimaan hipotesis yaitu “Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng”.

Salah satu faktor penyebabnya yaitu pada proses pembelajaran di kelas dimana pada model pembelajaran langsung, pembelajaran lebih terpusat pada guru. Guru memberikan proses pembelajaran yang prosedural seperti pemberian materi secara rinci, sedangkan siswa hanya mengerjakan latihan soal yang diberikan guru dan tidak belajar untuk berpendapat dalam menjelaskan sebuah konsep, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa kurang terlatih. Berbeda dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang pembelajarannya berpusat kepada siswa. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator dan motivator. Selain itu, pada pelaksanaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dimana LKPD ini memuat langkah-langkah pembelajaran *Creative Problem Solving* mulai dari klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan, serta implementasi.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Busyairi & Sinaga, (2015) dimana penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran terkait peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah siswa setelah diberikan perlakuan dengan

pembelajaran CPS berbasis eksperimen dan pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain *the randomized pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian sebanyak 58 siswa yang dibagi kedalam Dua kelas. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan perhitungan N-gain dan Uji-t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa untuk kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan dengan kategori sedang. Untuk keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah siswa, kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan kategori sedang sedangkan kelas kontrol meningkat dengan kategori rendah. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran CPS berbasis eksperimen secara signifikan dapat lebih meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah siswa dibanding penerapan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Tarlina & Afriansyah, (2016) dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapat pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan siswa yang mendapatkan pembelajaran langsung (konvensional). Penelitian ini merupakan kuasi eksperimen dengan desain eksperimen (*Nonequivalent group pretest-posttest design*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran langsung (konvensional).

Penelitian yang dilakukan oleh Septian dkk., (2019) dimana penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menelaah pengaruh pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir

kreatif matematis siswa. Metode Penelitian adalah kuasi eksperimen dengan *Nonequivalent control group design*. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) dan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran biasa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive*. Instrumen yang digunakan berupa soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan angket sikap siswa. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah tinggi sedangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran biasa adalah sangat rendah. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik daripada peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Kartikasari & Usodo, (2022) dimana penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *open-ended* dan model *Creative Problem Solving* terhadap pembelajaran keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Kabupaten Jebres, Surakarta, Indonesia merupakan daerah penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *stratified cluster random sampling*. Sampel penelitian berjumlah 270 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dan studi dokumentasi. Dari hasil pengujian, penelitian ini menemukan hasil bahwa nilai uji observasi adalah 3,79 atau lebih dari daerah kritis 3,02. Dengan demikian, model pembelajaran *open ended* dan *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif. Pada uji komparatif, model pembelajaran

open ended lebih efektif daripada model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *direct instruction*, dan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih efektif dibandingkan model *direct instruction*.

Selanjutnya, pada analisis angket respon siswa di peroleh nilai rata-rata persentase model pembelajaran CPS meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sebesar 81.56%, nilai rata-rata persentase model pembelajaran CPS meningkatkan cara berpikir siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan sebesar 75.5%, nilai rata-rata persentase model pembelajaran CPS melatih kerja sama dalam kelompok yaitu sebesar 82.53%, dan nilai rata-rata persentase model pembelajaran CPS meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 81.56%. Berdasarkan perhitungan rata-rata persentase seluruh indikator dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 80.29% dimana berada pada kategori sangat baik yang artinya siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hapriani, (2012) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa sebesar 81,29% yang tergolong pada kategori positif terhadap pengimplementasian model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Penelitian yang dilakukan oleh Risna dkk., (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif dalam kategori baik terhadap pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* dan penelitian yang dilakukan oleh Risnawati & Saadi, (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model

pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Pemrograman Dasar SMKN 1 Soppeng.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astiti, K. A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Busyairi & Sinaga. (2015). Strategi Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbasis Eksperimen untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal pengajaran MIPA*, 20(2), 133-143.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Effendi, A., & Fatimah, A. T. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Siswa Kelas Awal Sekolah Menengah Kejuruan. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 4(2), 89-98.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 87-105.
- Hapriani, N. K. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran CPS (Creative Problem Solving) Berbantuan LKS Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas X SMA Karya Wisata Singaraja Tahun Ajaran 2011/2012. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 1(2), 183-194.
- Kartikasari & Usodo. (2022). The Effectiveness Open-Ended Learning and Creative Problem Solving Models to Improve Creative Thinking Skills. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 12(4), 29-38.
- Risnawati, R., & Saadi, P. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada Materi Larutan Penyangga. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 7(2), 127-134.
- Risna, dkk. (2017). Meningkatkan Keterampilan Generik Sains dan Hasil Belajar Menggunakan Model Creative Problem Solving Dilengkapi Laboratorium Virtual Materi Hidrolisis Garam Kelas XI IPA 2 SMA PGRI 4. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 1(1), 131-142.
- Septian, A., Komala, E., & Komara, K. A. (2019). Pembelajaran dengan Model Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Prisma*, 8(2), 182-190.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarlina, W. H., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Creative Problem Solving. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(2), 42-51.
- Udiyah, I. N. M., & Pujiastutik, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Tuban. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 14(1), 540-544.