

**PENERAPAN MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA GEOGRAFI
DI SMA PERTIWI 1 PADANG**

Silsabila Adelia¹, Sri Mariya²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail: silsabilaadelia74@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to 1) Know the application of the use of the Creative Problem Solving model to improve students' creative thinking skills and to 2) Know the effect of using the Creative Problem Solving model to improve students' creative thinking skills at SMA Pertiwi 1 Padang. The research method used in this research is the Quasi Experiment Method with the research design of Nonequivalent Control Group Design. Sampling was done by Random Sampling technique. The samples in this study were students of class X.1 as an experimental class using the Creative Problem Solving learning model and class X.3 as a control class using Conventional learning media. Data collection uses pretest and posttest instruments in the form of multiple choices that have been tested for validity, reliability. The results of the study explained that 1) The application of the Creative Problem Solving model to improve students' creative thinking skills at Pertiwi 1 Padang High School in class X.1 as an experimental class is declared quite effective to be applied, this is evidenced by documentary evidence and observations related to the activeness of students in applying the Creative Problem Solving model, which of the 4 indicators of creative thinking ability, there are 3 indicators that students understand best including Fluency (the ability to express many ideas fluently and confidently related to atmospheric problems), flexibility (diversity, being able to produce many diverse ideas regarding solutions to reduce the impact of air pollution in the surrounding environment), originality (creating an answer from the direction of one's own views related to atmospheric problems in the environment) The success of this application is supported by school facilities and infrastructure such as internet connections (Wi-Fi), and students are allowed to use laptops and mobile phones. 2) The effect of the Creative Problem Solving learning model on students' creative thinking skills in class X.1 SMA Pertiwi 1 Padang with the average posttest of the experimental class of 87.24 and the average posttest of class X.3 as the control class of 71.94. Data analysis using the Independent Sample T-Test test from the calculated data obtained a significance level (Sig.) of 0.003 because the significance is smaller than 0.05 ($0.003 < 0.05$), then H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Learning Model, Creative Problem Solving, Creative Thinking Ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui penerapan penggunaan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan untuk 2) Mengetahui pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Pertiwi 1 Padang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Eksperimen Semu (*Quasi Eksperiment*) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X.1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan kelas X.3 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran Konvensional. Pengambilan data menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitasnya. Hasil penelitian menjelaskan bahwa 1) Penerapan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Pertiwi 1 Padang pada kelas X.1 sebagai kelas eksperimen dinyatakan cukup efektif untuk diterapkan, hal ini dibuktikan dengan bukti dokumentasi dan observasi terkait keaktifan peserta didik dalam menerapkan model *Creative Problem Solving*, yang mana dari 4 Indikator kemampuan berpikir kreatif, terdapat 3 indikator yang paling dipahami siswa diantaranya *Fluency* (kemampuan mengutarakan banyak ide dengan lancar dan percaya diri terkait permasalahan atmosfer), *flexibility* (keragaman, mampu menghasilkan banyak ide yang beragam mengenai solusi untuk mengurangi dampak polusi udara di lingkungan sekitar), *originality* (menciptakan suatu jawaban dari arah pandangan sendiri terkait permasalahan atmosfer yang ada di lingkungan) Keberhasilan penerapan ini didukung oleh sarana dan prasarana sekolah seperti koneksi internet (Wi-Fi), serta siswa diizinkan menggunakan laptop dan handphone. 2) Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas X.1 SMA Pertiwi 1 Padang dengan perolehan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 87,24 dan Perolehan rata-rata *posttest* kelas X.3 selaku kelas kontrol sebesar 71,94. Analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dari data hasil perhitungan diperoleh taraf signifikansi (Sig.) sebesar 0,003 karena signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

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

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang memungkinkan individu untuk mengembangkan dirinya serta menunjukkan kemampuan yang

dimilikinya, mulai dari tingkat dasar hingga lebih lanjut. Rahman (2022) menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Selain

itu, pendidikan juga dianggap sebagai investasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia, karena dapat membekali individu dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 56/M/2022 mengenai pedoman penerapan kurikulum dalam upaya pemulihan pembelajaran, Kurikulum Merdeka mengedepankan model pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan praktis serta kemampuan berpikir kritis. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa, di mana pencapaian yang tinggi menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari.

Ilmu geografi juga berperan dalam pengembangan kebijakan dan praktik yang berkelanjutan, seperti pengembangan kota yang berkelanjutan, konservasi lingkungan, dan pengembangan pariwisata yang bertanggung jawab. Pembelajaran geografi mengkaji tentang aspek dari bumi, seperti topografi, iklim, vegetasi, geologi, serta aspek sosial seperti populasi, ekonomi, dan budaya. Oleh karena itu, geografi memiliki peran penting dalam memastikan keberlanjutan dan

kesejahteraan manusia dan lingkungan bumi secara keseluruhan.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian atau kemajuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh dan diterapkan siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar mereka. Hasil belajar adalah indikator penting dari efektivitas proses pengajaran dan merupakan tujuan akhir dari pendidikan (Mu'aafii & Anistyasari, 2019). Hasil belajar geografi merujuk pada tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam bidang geografi setelah mengikuti proses pembelajaran. Aspek-aspek yang biasanya dinilai meliputi pengetahuan tentang lokasi, karakteristik fisik dan budaya, serta fenomena geografis. Evaluasi hasil belajar dapat dilakukan melalui tes, kuis, dan asesment berbasis proyek. Salah satu tantangan utama bagi seorang guru adalah menentukan model pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik dan kreatif. Tujuannya adalah untuk membangkitkan motivasi siswa dan menciptakan antusiasme mereka selama berlangsungnya proses belajar mengajar (Octa & Mardesia, 2023). Ricahyono dan Rahman (2022) menekankan bahwa keberhasilan transfer ilmu sangat ditentukan oleh sejauhmana guru menguasai berbagai model pembelajaran.

Menurut Benjamin Bloom, seorang psikolog pendidikan, terkenal dengan taksonomi Bloom yang digunakan untuk mengklasifikasikan

tujuan pembelajaran. Dalam konteks hasil belajar, Bloom mengartikan hasil belajar sebagai perubahan dalam perilaku siswa yang dapat diamati dan diukur sebagai akibat dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan kemampuan siswa yang dapat diukur dan diamati dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga domain utama yaitu Domain Kognitif, Domain Afektif Dan Domain Psikomotor. "Menurut penelitian yang dilakukan oleh A. Dakhi(2020) Peningkatan hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh kompetensi guru dan didukung oleh pembelajaran yang efektif dan peran orang tua'. Di era digital seperti sekarang, cakupan media telah melampaui batas-batas pengajaran konvensional yang berbasis pada guru dan buku teks semata (Nurmasita, Ismail & Fauzan, 2022). Tenaga pendidik kini dituntut untuk mahir memanfaatkan beragam media. Hursen, Pasa & Keser (2023) mendefinisikan media sebagai teknologi yang dimanfaatkan guru untuk mentransfer keterampilan informasi, literasi media, dan penguasaan teknologi sebagai komponen integral bahan ajar. Penggunaan media yang selaras dengan konten pembelajaran menjadi kewajiban guru guna meningkatkan motivasi, minat, bakat, serta hasil belajar siswa. Pilihan media pembelajaran sangat beragam, mulai dari presentasi power point ,materi visual

berupa gambar dan konten audio-visual.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan di SMA Pertiwi 1 Padang ditemukan permasalahan bahwa model pembelajaran yang digunakan tersebut kurang efektif jika digunakan untuk mata pelajaran geografi dan hasilnya belum maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Menurut hasil nilai rata-rata kelas X Fase E1 didapatkan bahwa nilai Nilai tertinggi dalam assessment formatif menunjukkan pencapaian yang sangat baik dari peserta didik. Dengan skor 90 memiliki sebanyak persentase 40% siswa ini mampu memahami materi dengan sangat baik dan memenuhi ekspektasi pembelajaran, Nilai terendah di antara siswa adalah dengan persentase 60%. Meskipun ini masih tergolong baik, menunjukkan bahwa ada ruang untuk perbaikan. Siswa dengan nilai ini menunjukkan pemahaman yang cukup terhadap materi, namun mungkin memerlukan lebih banyak bimbingan atau praktik tambahan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dapat disebabkan oleh siswa yang sering kali merasa bahwa geografi adalah mata pelajaran yang membosankan, karena hanya berisi teori-teori yang sulit dipahami tanpa ada kaitan langsung dengan pengalaman mereka. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan lebih interaktif untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, salah satu model

pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dengan elemen permainan dan kompetisi melalui turnamen. Model ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif, saling berbagi pengetahuan dengan teman sekelompok, dan berkompetisi secara sehat dalam suasana yang menyenangkan.

Creative Problem Solving adalah merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif, dimana metode ini menekankan kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan soal secara kreatif. Munandar(2009) Kemampuan siswa dalam membuat dan menyelesaikan soal menunjukkan pemahaman siswa tentang apa yang telah dipelajari, sehingga dalam hal ini siswa dituntut untuk berpikir kreatif dan dapat meningkatkan motivasi pada diri siswa. Peneliti berkeinginan untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada materi Dinamika Atmosfer menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan harapan, melalui tindakan pembelajaran menggunakan model ini, dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam belajar geografi, khususnya pada materi Dinamika Atmosfer. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengadakan penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Meningkatkan

Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Pertiwi 1 Padang

Menurut pandangan penulis model pembelajaran *Creative Problem Solving*(CPS) merupakan salah satu model pembelajaran yang merupakan serangkaian langkah berpikir sistematis yang fleksibel untuk menemukan solusi inovatif terhadap suatu masalah,model ini tidak hanya mengandalkan logika tetapi juga kreativitas,eksplorasi ide dan pendekatan kolaboratif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pendekatan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X Fase E1. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai pendekatan dengan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa, serta wawasan baru tentang bagaimana teknologi digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran geografi (Hidayah & Mushoddik, 2023). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran geografi, sehingga siswa tidak hanya berhasil dalam pencapaian akademis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna dalam kehidupan mereka sehari-hari. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan model pembelajaran *creative*

problem solving yang berjudul “Penerapan Model *Creative Problem Solving (CPS)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Geografi Di Sma Pertiwi 1 Padang”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian *Quasi Eksperiment*. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berbentuk angka (numerik), mulai dari pengumpulan data, penafsiran, serta penampilan dari hasilnya, yang bertujuan dalam mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Geografi di SMA Pertiwi 1 Padang terkhusus pada materi Dinamika Atmosfer sub tema lapisan atmosfer dan cuaca iklim. Dengan desain pretest dan posttest, menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yakni “penelitian yang tujuannya mendeskripsikan dengan cara sistematis, faktual, serta akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode korelasi, metode korelasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari hubungan atau pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan Oleh sebab itu, penelitian ini merupakan bentuk penelitian kuantitatif, maksudnya data yang peneliti dapatkan melalui metode penelitian yang tepat setelah itu

diolah dengan menggunakan metode statistik, dimana variabel bebas dapat dipengaruhi oleh variabel terikat, dan variabel terikat dapat dipengaruhi oleh variabel bebas.

Sumber datanya adalah data primer, Pada penelitian ini data primer didapat penulis dengan cara mengambil langsung data yang dibutuhkan di lapangan. Data primer dalam penelitian ini yaitu data dari tes pilihan ganda untuk meningkatkan kemampuan berpikir spasial peserta didik pada Pretest dan Posttest. Dan data hasil observasi terkait permasalahan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dan data Sekunder adalah data pendukung berupa data tertulis yang didapat secara tidak langsung melalui jurnal, buku, dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu, Data jumlah siswa kelas X.E1 dan X.E3. dan dokumentasi yang dilengkapi dengan foto dan video saat penelitian berlangsung pada kegiatan pembelajaran.

Populasi menurut (Sugiyono, 2014) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Pertiwi 1 Padang. Sampel adalah bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Sampel yang digunakan dalam penelitiann ini adalah *Random Sampling* atau

sampel acak yang mana sampel yang digunakan dalam penelitian ada 2 kelas. Untuk menentukan dua kelas yang dijadikan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan cara undian, yakni dengan cara pengambilan sampel dengan membuat nomor urut kelas yang ada dalam populasi melalui potongan-potongan kertas kemudian digulung, yang mana ada 9 kelas yang diberi angka 1-9. Pengundian pertama didapat undian no 1 yaitu kelas X.E1 dan undian no 2 yaitu kelas X.E3. Maka dari itu, peneliti mengambil 2 kelas sebagai sampel dalam penelitian. Tahap pengundian pertama untuk menentukan kelas eksperimen yaitu kelas X.E1 dan pengundian kedua untuk menentukan kelas control yaitu X.E3.

Teknik pengumpulan data Untuk mempermudah memperoleh data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yakni: Tes pilihan ganda secara umum tes diartikan sebagai instrument atau alat yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara yang sudah ditentukan. Tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi pada materi Dinamika Perubahan Atmosfer pada mata Pelajaran Geografi. Tes yang dilakukan berupa tes awal (*Pretest*) yang diberikan sebelum perlakuan dan tes akhir (*Posttest*) yang diberikan sesudah perlakuan. Tes yang diberikan kepada siswa adalah berupa tes *objective* yang sesuai dengan model

creative problem solving dengan menggunakan tes *objective*, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kemampuan siswa dalam menerapkan model pembelajaran CPS yang telah dirancang sesuai dengan indikator berpikir kreatif. Dalam merancang tes *objective* untuk model *Creative Problem Solving* (CPS), langkah awal yang krusial adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang terukur, diikuti dengan pemilihan atau pengembangan masalah yang relevan dan menantang, serta perumusan pertanyaan *objective* yang jelas dan spesifik, yang kesemuanya harus selaras dengan tahapan CPS yaitu pemahaman masalah, penciptaan ide, evaluasi ide, dan pengembangan solusi; kemudian, pembuatan rubrik penilaian yang rinci dan objektif menjadi esensial untuk menilai kreativitas, orisinalitas, dan proses berpikir siswa, dan tahapan terakhir adalah melakukan tinjauan dan revisi terhadap tes dan rubrik penilaian untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya, sehingga tes tersebut dapat secara efektif mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan model pembelajaran CPS. Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memantau

keterlaksanaan seluruh tahapan dalam pembelajaran menggunakan model *creative problem solving*. Teknik pengumpulan data yang terakhir yaitu dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan data mengenai buku Pelajaran, absensi, nilai Ulangan Harian siswa, foto dan video saat penelitian berlangsung pada kegiatan pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

1. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pertiwi 1 Padang, Kota Padang Provinsi Sumatera Barat dengan populasi penelitian adalah kelas XE1 dan kelas XE3. Penelitian di SMA Pertiwi 1 Padang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan pertama di kelas eksperimen pada hari rabu 11 Juni 2025. Berikut kegiatan pembelajaran yang diuraikan pada tabel 9 dibawah ini:

Tabel 1. Kegiatan Pembelajaran pada pertemuan 1

Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran I (135 Menit) (1 Pertemuan 3 JP X 45 Menit) Materi: Atmosfer dan Dampaknya untuk Kehidupan Kegiatan awal (20 menit) 1. Dalam membuka pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dengan menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin do'a untuk menumbuhkan karakter sesuai profil pelajar pancasila yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai kedisiplinan. 2. Serta apersepsi untuk membangun ikatan emosional bersama peserta didik didalam kelas. Pertanyaan: a. Apa yang ada di benak anda ketika terucap kata Atmosfer? b. Pernahkan kalian merasa udara di kota kita terasa lebih panas dan pengap dibandingkan di desa atau pegunungan? Mengapa bisa begitu? 3. Memberikan motivasi:
-----------------------	--

	Setiap pertanyaan adalah langkah awal menuju pengetahuan, jangan pernah takut untuk bertanya, karena tidak ada pertanyaan yang bodoh, yang penting adalah kita berani mencari tahu. Pembelajaran kita hari ini bukan hanya tentang mengetahui fakta, tapi juga tentang mengembangkan kemampuan berpikir Spasial untuk itu mari kita belajar dengan penuh semangat. 4. Peserta didik diberikan materi pelajaran pada pertemuan ini, dan memberitahukan Indikator Pembelajaran mengenai Atmosfer dan dampaknya untuk kehidupan. Inti Pembelajaran (90 menit) Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, untuk mengukur kemampuan berpikir spasial, peserta didik diberikan <i>pretest</i>. ❖ Fact- Finding (Penemuan Fakta) 1. Dalam mengawali pembelajaran, peserta didik diberikan pengenalan tentang materi lapisan atmosfer. 2. Kemudian peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok, dimana per kelompok masing-masing ada yang 5 orang dan 6 orang perkelompok 3. Lalu siswa diminta untuk mencari informasi terkait dengan fungsi atmosfer, fenomena atmosfer, dll ❖ Problem Finding (Penemuan Masalah) Peserta didik diminta berdiskusi terkait dengan permasalahan yang dikasi 1. Bagaimana Bagaimana karakteristik lapisan Troposfer (tempat kita hidup) dan unsur-unsur cuaca (seperti angin, suhu, dan hujan) secara bersama-sama memengaruhi 'terperangkap' atau 'tersebar'nya polusi udara yang kita rasakan setiap hari di Kota Padang? 2. Bagaimana perubahan kualitas udara di kota padang pada saat siang hari dan pagi
--	--

	hari? 3. Bagaimana cara untuk mengurangi dampak polusi udara di lingkungan sekolah atau tempat tinggal kita? ❖ Penutup 1. Meminta setiap kelompok untuk menyimpan hasil pekerjaan mereka. Dan memberikan apresiasi kepada peserta didik dalam partisipasi aktifnya pada pembelajaran hari ini 2. Memberikan paparan aktivitas kegiatan pada pertemuan berikutnya dengan meminta siswa untuk memahami ulang materi yang telah disampaikan. Dan mempersiapkan hasil diskusi kelompok dari permasalahan yang diberikan untuk tampil pada pertemuan selanjutnya.
--	--

Pertemuan kedua dikelas eksperimen dilaksanakan pada Rabu 18 Juni 2025. Berikut kegiatan pembelajaran yang di uraikan pada tabel 10 dibawah ini

Tabel 2. Kegiatan Pembelajaran pada pertemuan II

Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran II (135 Menit) (1 Pertemuan 3 JP X 45 Menit) Materi: Atmosfer dan Dampaknya untuk Kehidupan Kegiatan awal (20 menit) 1. Dalam membuka pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dengan menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin do'a untuk menumbuhkan karakter sesuai profil pelajar pancasila yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai kedisiplinan. 2. Serta apersepsi untuk membangun ikatan emosional bersama peserta didik didalam kelas. Pertanyaan: b. Apa yang ada di benak anda ketika terucap kata Atmosfer? c. Pernahkan kalian merasa udara di kota kita
-----------------------	--

	terasa lebih panas dan pengap dibandingkan di desa atau pegunungan? Mengapa bisa begitu? 3. Memberikan motivasi: Setiap pertanyaan adalah langkah awal menuju pengetahuan, jangan pernah takut untuk bertanya, karena tidak ada pertanyaan yang bodoh, yang penting adalah kita berani mencari tahu. Pembelajaran kita hari ini bukan hanya tentang mengetahui fakta, tapi juga tentang mengembangkan kemampuan berpikir Spasial untuk itu mari kita belajar dengan penuh semangat. 4. Peserta didik diberikan materi pelajaran pada pertemuan ini, dan memberitahukan Indikator Pembelajaran mengenai Atmosfer dan dampaknya untuk kehidupan. Inti Pembelajaran (90 menit) ❖ Idea-Finding (Penemuan Ide) 1. Peserta didik diminta untuk kembali berkumpul dengan teman kelompoknya masing-masing, dan berdiskusi untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya. 2. Bagi peserta didik diminta untuk mencari informasi terkait dengan materi atmosfer bagi yang mengalami kesulitan dibantu dan dibimbing oleh guru. ❖ Solution Finding (Penemuan Solusi) 1. Setelah sesi diskusi peserta didik diminta untuk mengevaluasi ide-ide yang terkumpul. 2. Peserta didik diberikan kriteria evaluasi yakni: a) Efektivitas: Seberapa besar ide atau solusi ini dapat menyelesaikan masalah. b) Kelayakan: apakah ide atau solusi ini bisa dilakukan oleh peserta didik. c) Biaya: Apakah membutuhkan biaya dalam penanganan kasus atau lolusnya d) Waktu: Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk implementasi.
--	---

	3. Peserta didik diminta untuk memilih solusi terbaik yang akan mereka rencanakan ❖ Acceptance-Finding (Penemuan Rencana Tindakan 1. Pada Solusi yang terpilih, kelompok diminta untuk merencanakan aksi secara detail berupa pertanyaan 5 W 1 H (What, Who, When, Where, Why dan How) 2. Peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil yang didapat didepan kelas, dan peserta didik yang lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan, kritik dan saran serta pertanyaan kepada kelompok yang tampil. 3. Apresiasi Kepada Peserta didik yang tampil dan kepada peserta didik yang sudah terlibat aktif dalam pembelajaran 4. Peserta didik diberikan pertanyaan reflektif yakni: a) Apa kendala yang dihadapi saat diskusi mengenai masalah fenomena atmosfer b) Bagaimana pembelajaran secara creative Problem Solving dapat membentuk peserta didik berpikir secara kreatif c) Apa upaya solusi yang paling menonjol dalam paparan presentasi terkait dengan materi atmosfer 5. Peserta didik diberikan sebuah kesimpulan sebagai evaluasi pembelajaran tentang Atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. ❖ Penutup 1. Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif kreatif, peserta didik diberikan <i>posttest</i>. 2. Peserta didik diberikan waktu pengerjaan soal <i>posttest</i> yaitu selama 35 menit 3. Guru mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam.
--	--

Pada gambar 1, dapat dilihat keaktifan siswa bergantian maju kedepan untuk memaparkan ide

yang didapat, sebelum siswa bisa menghasilkan ide, guru memberikan sebuah pemicu atau

topic besar “ permasalahan udara di lingkungan sekitar”. Secara individu siswa mengumpulkan semua informasi dan data yang mereka ketahui tentang topic permasalahan tersebut, dalam penerapan salah satu indicator berpikir kreatif yaitu *Fluency* (kelancaran) siswa didorong untuk

menuliskan sebanyak mungkin ide dan fakta yang ditemukan melalui sumber sumber yang ada. Lalu indicator *Flexibility*

(keluwesa/keberagaman) membuat siswa tersebut mampu menambahkan fakta menarik tentang permasalahan tersebut dari berbagai sudut pandang.



Gambar 1. Keaktifan Siswa Dalam Menemukan Ide

Setelah dua kali pertemuan Penerapan model *creative problem solving* pada pertemuan pertama siswa memahami masalah secara mendalam, menghasilkan ide sebanyak mungkin (*Flexibility*) dari permasalahan pencemaran udara dan siswa sudah mampu mengutarakan banyak ide dengan lancar (*Fluency*). Guru memperkenalkan topic utama mengenai pencemaran udara dilingkungan sekitar, siswa dalam kelompok melakukan curah pendapat untuk mengumpulkan semua fakta yang relevan di atas kertas. Setiap kelompok menganalisis fakta-fakta tersebut dan merumuskan 3-5 pertanyaan. Mereka kemudian memilih satu pertanyaan untuk difokuskan dengan menggunakan pertanyaan yang sudah dipilih, setiap kelompok melakukan sesi

brainstorming intensif untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya (*fluency*). Semua ide ditulis di papan tulis. Guru meminta setiap kelompok untuk mengamankan daftar ide mereka dan bersiap untuk tahap selanjutnya di pertemuan berikutnya.

Kelompok kembali bekerja, melihat daftar ide mereka dari pertemuan sebelumnya. Mereka membuat 2-3 kriteria (misal: "Dapat diterapkan," "Murah," "Kreatif") untuk menyaring dan memilih satu ide terbaik. Kelompok mengambil satu ide terpilih yang menurut siswa ide itu sangat baru dan unik (*Originality*) dan merincikan (*elaboration*) secara detail ide tersebut. Mereka menjawab pertanyaan: "Apa nama program/solusi ini?", "Bagaimana

cara kerjanya langkah demi langkah?", "Siapa saja yang terlibat?", "Bagaimana kita mempromosikannya agar diterima?". Mereka menyiapkan materi presentasi singkat.

Dalam dua pertemuan, model Creative Problem Solving berhasil mengubah siswa dari penerima informasi pasif menjadi pemecah masalah yang aktif dan kreatif.

- a. Terstruktur dan Terarah: Kreativitas tidak lagi dianggap sebagai "ilham" yang ditunggu, melainkan sebuah proses sistematis yang bisa dilatih. Siswa belajar bahwa ide hebat lahir dari pemahaman masalah yang mendalam.
- b. Mengembangkan Berpikir Tingkat Tinggi: Model ini secara alami mendorong siswa untuk tidak hanya mengingat (C1) dan memahami (C2), tetapi juga menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) ide-ide mereka.
- c. Membuat Berpikir Menjadi Terlihat (Making Thinking Visible): Melalui aktivitas menulis di papan tulis secara individu, membuat daftar, dan presentasi, proses berpikir kreatif siswa yang tadinya abstrak menjadi konkret dan dapat diamati oleh guru dan teman-temannya.
- d. Meningkatkan Keterlibatan dan Kepemilikan: Karena siswa sendiri yang menemukan

masalah dan menciptakan solusinya, mereka merasa memiliki ide tersebut. Ini meningkatkan motivasi intrinsik dan keaktifan mereka secara drastis, seperti yang terlihat saat mereka antusias maju ke depan kelas.

2. Pengaruh Model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

Penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, dalam memahami materi dinamika atmosfer dalam kehidupan. Hal ini dibuktikan dengan adanya pernyataan dari peserta didik terkait model pembelajaran *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada akhir pembelajaran, menurut Anisa Nazwa Zakila mengenai penggunaan terkait model pembelajaran *creative problem solving* ini berpendapat bahwa:

"Dibandingkan metode ceramah tradisional, CPS melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Diskusi kelompok, curah pendapat (brainstorming), dan kegiatan pemecahan masalah membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan. Apalagi dikaitkan dengan materi atmosfer yang sangat penting untuk di perhatikan pada saat ini".



Gambar 2 Pernyataan Peserta Didik terkait CPS

Berdasarkan pernyataan peserta didik, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* ini sangat menarik hal itu

juga dapat dilihat dari gesture tubuh yang begitu antusias. Dibawah ini deskripsi data kemampuan berpikir kreatif siswa, pada *pre-test* dan *post-tests* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 3 Hasil Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	34	34	44	78	61.82	13.306
Posttest Eksperimen	34	30	70	100	87.24	9.786
Pretest Kontrol	32	38	30	68	50.44	10.904
Posttest Kontrol	32	36	50	86	71.94	9.990
Valid N (listwise)	32					

Berdasarkan tabel berikut diperoleh data kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 34 orang, dengan hasil pre-test kemampuan berpikir kreatif siswa pada nilai terendah sebesar 44 dan tertinggi sebesar 78. Sedangkan pada kelas eksperimen data hasil post-test kemampuan berpikir kreatif siswa pada nilai terendah 70 dan tertinggi sebesar 100. Dengan rata-rata nilai pre-test pada kelas

eksperimen 61,82 dan nilai post-test pada kelas eksperimen 87,24. Adapun kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol dengan jumlah siswa yaitu 36 orang, dengan hasil pre-test kemampuan berpikir kreatif siswa pada nilai terendah adalah 30 dan tertinggi 68. Sedangkan pada kelas kontrol data hasil post-test kemampuan berpikir spasial siswa dengan nilai terendah sebesar 50 dan tertinggi 86. Dengan rata-rata nilai pre-test pada kelas kontrol 50,44 dan nilai

post-test pada kelas control 71,94.

a. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan analisis data untuk mencari pengaruh antar variabel yang dipakai pada penelitian, maka dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi; uji normalitas dan uji homogenitas. Pelaksanaan uji prasyarat analisis ini diolah dengan menggunakan IBM SPSS.

1) Hasil Uji Normalitas

Pengujian uji normalitas dilakukan pada data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas X.E1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.E3 sebagai kelas kontrol. Untuk uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil perhitungan menggunakan IBM SPSS yakni sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.130	32	.180	.941	32	.080
Posttest Eksperimen	.114	32	.200 [*]	.943	32	.094
Pretest Kontrol	.121	32	.200 [*]	.934	32	.051
Posttest Kontrol	.150	32	.066	.944	32	.096

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Penentuan hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan atau (sig.) > 0.05. perhitungan yang diperoleh dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* pada data *Pretest* di kelas eksperimen yaitu bernilai 0,180 > 0.05. sedangkan hasil yang diperoleh oleh uji normalitas *Kolmogorov*

Smirnov dikelas control yaitu bernilai 0,200 > 0.05.

Kemudian perhitungan yang diperoleh dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* pada data *posttest* di kelas eksperimen yaitu bernilai 0,200 > 0,05. Sedangkan hasil yang diperoleh dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* di kelas control yaitu bernilai 0,066 > 0.05. Dari penjabaran hasil perhitungan, dapat

disimpulkan bahwa uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* pada data *pretest* dan *posttest* dari kelas *posttest* eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal karena memperoleh nilai Sig > 0,05.

2) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas sangat

diperlukan sebagai uji prasyarat analisis statistic terhadap data *pretest* dan *posttest*. Untuk uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *leneve test*. Hasil perhitungan menggunakan bantuan software IBM SPSS sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.229	1	64	.634
	Based on Median	.170	1	64	.681
	Based on Median and with adjusted df	.170	1	60.584	.681
	Based on trimmed mean	.250	1	64	.619

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Leneve

Penentuan hasil pengujian homoeogenitas dengan menggunakan *leneve test* dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan atau (Sig.) > 0.05. berdasarkan tabel 11, diketahui nilai sig pada *Based on Mean* adalah 0,634 > 0.05, maka dapat di simpulkan bahwa varian data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas control adalah homogen.

b. Pengujian Hipotesis

1) Hasil Uji N-gain

Normalized gain atau N-gain bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian kuansi eksperimen. Hasil perhitungan menggunakan IBM SPSS sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

		Descriptives		Statistic	Std. Error
Kelas	NGain_Persen				
Eksperimen		Mean		62.4505	5.55342
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	51.1520	
			Upper Bound	73.7490	
		5% Trimmed Mean		63.8339	
		Median		64.3182	
		Variance		1048.577	
		Std. Deviation		32.38175	
		Minimum		.00	
		Maximum		100.00	
		Range		100.00	
		Interquartile Range		56.42	
		Skewness		-.580	.403
		Kurtosis		-.790	.788
Kontrol		Mean		39.0428	5.18853
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	28.4607	
			Upper Bound	49.6248	
		5% Trimmed Mean		40.3253	
		Median		46.5741	
		Variance		861.468	
		Std. Deviation		29.35077	
		Minimum		-25.00	
		Maximum		80.00	
		Range		105.00	
		Interquartile Range		36.98	
		Skewness		-.698	.414
		Kurtosis		-.385	.809

Adapun kategori N-Gain Yaitu jika persentase < 40% dinyatakan tidak efektif, 40%-55% dinyatakan kurang efektif, 56 75% dinyatakan cukup efektif dan >76% dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain diatas, menunjukkan bahwa rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah sebanyak 62.4505 atau 62% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 0,00% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas control menggunakan model pembelajaran konvensional

adalah sebesar 39,0428 atau 39% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 25 dan maksimal 80.

2) Hasil Uji T

Uji hipotesis dengan uji *Independent Sample T-Test* untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol. Kriteria pengujian hipotesis Independent Sample T-Test yaitu apabila nilai taraf signifikansi (Sig.) < 0,05 maka terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan hipotesis :

Ho = Tidak dapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa
 Ha = Terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dengan kriteria pengambilan keputusan, Ho diterima apabila sig. > 0.05. sedangkan Ho ditolak apabila sig < 0,05. Adapun hasil uji hipotesis *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada tabel 13 berikut:

Tabel 7. Hasil Uji-T Independent Sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
NGain_Persen	Equal variances assumed	.218	.642	3.071	64	.003	23.40774	7.62304	8.17897 38.63650
	Equal variances not assumed			3.080	63.914	.003	23.40774	7.60009	8.22442 38.59105

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai taraf signifikansi sebesar 0,003 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima,

artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 8 Hasil Statistik Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_Persen	Eksperimen	34	62.4505	32.38175	5.55342
	Kontrol	32	39.0428	29.35077	5.18853

Berdasarkan tabel 8 dapat simpulkan bahwa ada perbedaan efektivitas yang signifikan antara pengaruh penggunaan model CPS terhadap berpikir kreatif terbukti efektif untuk diterapkan, hal ini dibuktikan

dengan tingginya rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 62,4 dan pada kelas kontrol hanya sebesar 39. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran CPS

sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model

pembelajaran konvensional

Pembahasan

1. Penerapan model *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Diketahui model pembelajaran yang telah dilaksanakan membuktikan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* cukup efektif untuk diterapkan, pembelajaran ini tentunya lebih berpusat pada siswa, dimana siswa diminta aktif dalam membangun kemampuan berpikir kreatif. Dengan menggunakan masalah atau kasus yang nyata terkait dengan Dinamika atmosfer dalam kehidupan sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar cara berpikir kreatif dan keterampilan memecahkan masalah serta untuk memperoleh konsep yang esensial dari materi pembelajaran.

Adapun kelebihan dari model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah kemampuannya dalam mendorong siswa untuk berpikir secara fleksibel dan inovatif, karena model ini tidak terpaku pada satu jawaban benar, melainkan memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi berdasarkan penalaran logis dan imajinasi kreatif. Model CPS juga

membiasakan siswa untuk terbuka terhadap gagasan orang lain, bekerja secara kolaboratif, dan mengembangkan rasa tanggung jawab dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, CPS mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang karena siswa diajak terlibat secara langsung dalam setiap tahapan proses berpikir kreatif, mulai dari klarifikasi masalah hingga implementasi solusi. Dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, model ini sangat efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemandirian belajar, serta kesiapan dalam menghadapi tantangan dunia nyata yang kompleks dan dinamis.

Dari 4 indikator berpikir kreatif yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keragaman), *originality* (keaslian), *Elaboration* (kerincian). Maka dilihat 4 indikator analisis kemampuan berpikir kreatif siswa, terdapat 3 indikator yang paling dipahami siswa diantaranya, 1) *Fluency* (berpikir lancar) disajikan fakta terkait polusi udara mereka bisa menuliskan dengan lancar semua yang terlintas dipikiran mereka sehingga siswa dengan cepat menulis dan menyebutkan ide; 2) *flexibility* (Fleksibilitas) siswa mampu menghasilkan ide yang beragam bukan hanya dari diri sendiri melainkan dari kelompok; 3) *originality* (keaslian) siswa memberikan ide yang jarang

terpikirkan oleh siswa lain dikelas ide ini terasa cerdas dan mengejutkan.

Namun masalah yang signifikan muncul pada 1 indikator berpikir kreatif, dimana siswa masih kurang memahami 1 indikator yakni *Elaboration* (kerincian), ada siswa yang sangat lancar dan orisinal dalam menghasilkan ide, tetapi mereka berhenti di sana. Proses untuk merinci ide terasa membosankan, rumit, dan menakutkan, untuk menjelaskan ide yang sudah dikemukakan namun siswa tersebut malah kesulitan dalam menjelaskan kerincian dari ide yang sudah di kemukakan.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik sudah mulai tumbuh yang akan mengantarkan peserta didik untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pernyataan bahwa peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif akan mampu mengantarkan peserta didik untuk mencapai kesuksesan. (Chen et al., 2020; Silberman et al., 2021).

Hal ini sesuai dengan penelitian Nugraha (2022) Model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki perbedaan dengan kelas yang menggunakan model konvensional, dimana kelas dengan model CPS memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dibandingkan dengan konvensional. Model pembelajaran CPS dan konvensional juga memiliki

interaksi dengan penalaran matematis tipe tinggi, sedang, rendah. Mulyani (2020) menemukan bahwa penerapan model CPS secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh sintak CPS yang secara sistematis membimbing siswa untuk melalui dua mode berpikir: divergen (menghasilkan ide tanpa batas) dan konvergen (mengevaluasi dan memilih ide). Proses ini membiasakan siswa untuk keluar dari pola pikir linear dan kaku, serta mengurangi "mental block" atau rasa takut salah yang sering kali menghambat munculnya ide-ide orisinal. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar konten, tetapi juga belajar "bagaimana cara berpikir" secara kreatif.

Rahmawati(2023), model CPS membekali siswa dengan proses pemecahan masalah yang terstruktur, mulai dari klarifikasi masalah (*mess finding*), pengumpulan fakta (*fact-finding*), perumusan masalah (*problem-finding*), hingga pengembangan rencana aksi (*acceptance-finding*). Struktur ini membantu siswa mengatasi kebingungan saat dihadapkan pada masalah yang kompleks dan ambigu. Mereka belajar bahwa solusi tidak datang secara instan, melainkan melalui serangkaian tahapan analisis, eksplorasi ide, dan evaluasi yang

logis. Kemampuan ini sangat krusial karena melatih siswa untuk menjadi *problem solver* yang sistematis, bukan sekadar penebak solusi. Sebagaimana ditegaskan oleh Simonton (2022) dalam analisisnya mengenai kreativitas, proses kreatif yang efektif selalu melibatkan siklus antara generasi ide (*divergen*) dan validasi kritis (*konvergen*). Model CPS secara sempurna memfasilitasi siklus ini di dalam kelas.

Penelitian oleh Hsiao et al. (2021) dalam jurnal bergengsi *Thinking Skills and Creativity* menemukan bahwa aktivitas berbasis CPS yang diintegrasikan dengan teknologi tidak hanya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan efikasi diri (*self-efficacy*) mereka. Ketika siswa berhasil melalui tahapan mengidentifikasi fakta, merumuskan masalah, menghasilkan solusi, dan merencanakan tindakan, mereka membangun keyakinan pada kemampuan mereka sendiri untuk menghadapi tantangan. Pengaruh psikologis ini sangat penting, karena efikasi diri yang tinggi adalah prediktor kuat untuk ketekunan dan kesuksesan akademis di masa depan.

2. Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Data yang terkumpul dari hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melakukan perhitungan uji prasyarat analisis data yakni melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol data berdistribusi normal dan homogen. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan melakukan uji t dan uji N gain.

Menurut Syam (2020), keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan peserta didik yang mampu bekerja sama dengan sangat baik dalam pembelajaran, maka menjadikan peserta didik itu sendiri mendapat pengaruh pada peningkatan berpikir peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan data kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai *Pretest* pada kelas eksperimen 61,82 dan nilai *Posttest* pada kelas eksperimen 87,24. Adapun kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol. Dengan rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen 50,44 dan nilai *posttest* pada kelas kontrol 71,94.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa secara umum mengalami peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif, karena penggunaan model yang tepat sangat penting dalam proses pembelajaran untuk

meningkatkan berpikir kreatif siswa (Kryshko et al., 2021). Jika dilihat dari hasil uji N-Gain didapatkan bahwa rata-rata n-gain score untuk kelas eksperimen dalam penerapan model *creative problem solving* adalah sebesar 62,45 atau 62% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional adalah sebesar 39,04 atau 39% termasuk dalam kategori tidak efektif. Maka uji hipotesis dengan uji independent sample test didapat dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan model terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian relevan dari jurnal yang berjudul "Model pembelajaran *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada mata pelajaran Geografi oleh Hidayah (2023), diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu mempengaruhi peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Dilihat dari perhitungan skor dari penelitian sebelumnya, rata-rata nilai *posttest* unggul kelas eksperimen sebesar 82,92 dan hasil *posttest* kelas kontrol 66,39, sehingga menunjukkan bahwa siswa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model

creative problem solving menunjukkan perbedaan kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan dalam penelitian ini rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah sebesar 87,24 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah sebesar 71,94.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang berjudul "model pembelajaran *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi pola keruangan" yang diteliti oleh Huynh et al.,(2020) bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode cps dalam tahap *idea-finding* mendorong mereka untuk menghasilkan berbagai solusi yang inovatif, sementara dalam tahap *solution-finding* melatih mereka untuk mengevaluasi setiap solusi berdasarkan kriteria geografis seperti berkelanjutan, aksesibilitas. CPS dengan demikian secara aktif membangun kemampuan siswa untuk memanipulasi konsep ruang secara kreatif.

Hasil penelitian ini senada dengan Xiang et al.,(2020) bahwa CPS sebagai model pembelajaran dapat menstimulus peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, ditandai dengan kemampuan siswa mengidentifikasi perubahan atmosfer dalam kehidupan. Menurut Schwinger et al., (2020), pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran CPS terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa selama kegiatan

pembelajaran berlangsung. Menurut Otterpohl et al., (2021) keberanian peserta didik untuk bertanya kepada guru apabila terdapat kesulitan atau terdapat hal yang membuat mereka merasa bingung dan siswa berani untuk menyampaikan ide secara spasial, dari hasil diskusi mereka masing-masing. Menurut Bressington et al., (2019) selain dapat menarik perhatian siswa kesiapan siswa dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Pertiwi 1 Padang, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Pertiwi 1 Padang pada kelas X E1 sebagai kelas eksperimen dinyatakan cukup efektif untuk diterapkan, hasil ini dibuktikan dengan adanya bukti dokumentasi dan observasi terkait keaktifan peserta didik dalam menerapkan model *creative problem solving*, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran geografi
2. Terdapatnya pengaruh model *creative problem solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X pada mata pelajaran geografi, hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan *Independent sample T-Test* terdapat pengaruh yang signifikan

sebesar 0,003 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$) Artinya H_0 di tolak dan H_a Diterima, artinya penggunaan model *creative problem solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Pertiwi 1 Padang.

E. Daftar Pustaka

- Anis, Q. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terintegrasi Islam Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sma Ditinjau Dari Penalaran Matematis* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Amin, S. (2020) *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Geografi. JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3), 25-36
- Aziz, Z., & Prasetya, I. (2021). *Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Muhammadiyah University North Sumatra.
- Bressington, D. T., Wong, W. Kit, Lam, K. K. C., & Chien, W. T. (2019). Concept To Promote Meaningful Learning, Help Relate Theory To Practice And Improve Learning Self-Efficacy In Asian Mental Health Nursing Students: A Mixed-Methods Pilot Study. *Nurse Education*

- Today, 60(February 2017), 47–55.
- Chen, S. Y., Chang, H. C., & Pai, H. C. (2020). Caring Behaviours Directly And Indirectly Affect Nursing Students' Creatife Thinking. *Scandinavian Journal Of Caring Sciences*, 32(1), 197–203.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 468-468.
- Hidayah, A. P., & Mushoddik, M. (2023). Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1825–1831.
<https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i4.6254>
- Hsiao, H. S., Lin, C. Y., Chen, J. C., & Peng, Y. F. (2021). The Influence Of An Augmented Reality-Based Creative Problem-Solving Activity On Students' Creativity, And Problem-Solving, And Self-Efficacy. *Thinking Skills And Creativity*, 41, 100893.
- Huynh, N. T., & Sharpe, B. (2020). The Geography Of Problem-Based Learning: A Case Study Of A Blended-Learning Course. *Journal Of Geography In Higher Education*, 44(1), 103–122.
- Nugraha, M. G., Permanasari, A., & Hamidah, I. (2019). The Effect Of Creative Problem Solving-Based STEM On Students' Creative Thinking Skills In Chemistry. *Journal Of Science Learning*, 2(2), 56–62
- Otterpohl, N. (2021). Which One Works Best? Considering The Relative Importance Of Motivational Regulation Strategies. *Learning And Individual Differences*, 53, 122–132.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Rahmawati, D., & Suyanto, S. (2023). The Effect Of The Creative Problem Solving Model On The Creative Thinking Skills Of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(1), 123–133
- Sari, S. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 7 Tambun Selatan Pada Materi Dinamika Penduduk* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Schwinger, M., (2021). Which One Works Best? Considering The Relative Importance Of Motivational Regulation Strategies. *Learning And Individual Differences*, 53, 122–132.
- Simonton, D. K. (2022). The Blind-Variation And Selective-Retention Theory Of Creativity: Recent Developments And

- New Directions. *Review Of General Psychology*, 26(1), 115–128.
- Xiang, X & Liu, Y. (2020). Understanding 'Change' Through Creative Thingking Using *Creative Problem Solving* In Secondary Geography. *Journal Of Computer Assisted Leaning*, 33 (1), 1-14.