
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS X PERHOTELAN SMK NEGRI 07 KOTA BENGKULU DALAM PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI

D. Alvindo ¹⁾ – Hermawansa ²⁾, J. Siska ³⁾

Affiliation:

Universitas
Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding :

davidalvindo@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran TIK di kelas X Perhotelan SMK Negeri 07 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Perhotelan yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah masing-masing 31 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan berpikir kreatif dalam bentuk pretest dan posttest berjumlah 12 pertanyaan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji t (paired samples test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 59,32 dan meningkat menjadi 69,38 pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 10,06. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 60,96 dan meningkat menjadi 80,70 pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 19,74. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil pengujian menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel (2,75), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu model pembelajaran, keaktifan siswa, motivasi belajar, lingkungan pembelajaran, kemampuan awal siswa, dan peran guru. Model pembelajaran CPS terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.



Keyword: Creative Problem Solving, kemampuan berpikir kreatif.

Pendahuluan

Perkembangan proses pembelajaran saat ini, baik bagi pendidik maupun peserta didik, sangat terbantu oleh teknologi. Dalam penerapan proses belajar dan mengajar, pembelajaran harus dirancang agar terlihat menarik dan didukung oleh teknologi informasi. Sehingga hasil yang diperoleh tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan siswa, tetapi juga dapat membentuk sikap Bahagia bagi semua peserta didik (Jumiaty 2022)

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menyampaikan berbagai gagasan dari sebuah masalah yang merupakan salah satu tuntutan dasar yang harus dimiliki oleh siswa. Berpikir kreatif berawal dari kepekaan terhadap

suatu masalah. Munandar (1999) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki 4 indikator yaitu 1 kelancaran yaitu kemampuan memberikan berbagai respon, ide, atau solusi alternatif, 2 fleksibilitas yaitu kemampuan melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda 3 keaslian yaitu kemampuan siswa dalam menghasilkan strategi menjawab yang tidak biasa 4 elaborasi yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara lebih terperinci.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil Pra-Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancari salah satu guru Teknik informatika di SMKN 07 Kota Bengkulu, yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif

siswa sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada hafalan dan prosedur teknis tidak cukup untuk membentuk kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dan mendorong mereka untuk berpikir "di luar kotak".

Salah satu pendekatan yang diyakini efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah model Creative Problem Solving (CPS). CPS merupakan strategi pembelajaran yang menuntun siswa untuk memahami masalah, mengeksplorasi berbagai alternatif solusi, mengembangkan ide-ide kreatif, serta menerapkan solusi yang dipilih (Treffinger et al., 2020). Model ini menciptakan suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, serta memberi ruang luas bagi siswa untuk berpikir bebas dan berinovasi.

Pepkin (dalam Cahyo, 2008) menyatakan bahwa model pembelajaran creative problem solving (CPS) adalah suatu model pembelajaran keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran TIK.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan juga berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar. Media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik materi TIK dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses problem solving. Oleh karena itu, integrasi antara media pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan Creative Problem Solving diyakini mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam mata pelajaran TIK, terutama dalam menghasilkan ide baru, solusi alternatif, dan pendekatan inovatif serta belum optimalnya pemanfaatan model pembelajaran inovatif seperti Creative Problem Solving (CPS) yang terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran

Oleh karena itu, maka peneliti merasa perlu untuk mengkaji dan menerapkan media pembelajaran berbasis Creative Problem Solving dalam pembelajaran TIK. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran creative problem solving terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa

Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini, Menurut Sugiyono (2021:29) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode Penelitian berhubungan erat dengan procedure, teknik, alat serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian harus cocok dengan pendekatan penelitian yang dipilih. Prosedur, teknik, serta alat yang digunakan dalam penelitian harus cocok pula dengan metode penelitian yang ditetapkan. Menurut Sugiyono (2021:70) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif melakukan pengukuran (unsur measurable) pada setiap variabel yang diteliti, oleh karena itu peneliti kuantitatif selalu menggunakan instrumen (alat ukur). Instrumen yang digunakan harus sudah teruji validitas dan reliabilitasnya, bila instrumen tidak teruji validitas dan reliabilitasnya, maka data hasil penelitian diragukan keabsahannya.

Menurut Sugiyono (2019) Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang meneliti tentang pengaruh model pembelajaran creative problem solving dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran TIK. Jenis Penelitian yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah 62 siswa di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yang berjumlah 62 siswa terdiri dari 2 kelas peneliti menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, dan analisis data menggunakan uji reliabilitas dan uji hipotesis.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yang berlokasi di Jl Lempuing, Ratu Agung, Kota Bengkulu. Penelitian yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X Perhotelan SMK Negeri 7 Kota Bengkulu dalam Pembelajaran Teknologi informasi Komunikasi”. Di mana pada penelitian dilakukan di kelas X Perhotelan 5 sebagai kelas Kontrol dan Kelas X Perhotelan 1 sebagai kelas Eksperimen SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

Rata-rata pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda jauh. Berdasarkan hasil analisis data pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas berada pada kategori sedang. Rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 59,32, sedangkan kelas eksperimen sebesar 60,96. Perbedaan rata-rata antara kedua kelas tergolong kecil, yaitu sekitar 1,64 poin, sehingga menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok relatif seimbang. Selain itu, rentang nilai pada kedua kelas tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa kondisi awal siswa sebelum perlakuan berada pada tingkat yang hampir sama. Dengan demikian, kedua kelas dinilai layak untuk dijadikan sebagai kelompok pembandingan dalam penelitian, karena perbedaan hasil yang akan diperoleh pada tahap selanjutnya lebih dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan, bukan oleh perbedaan kemampuan awal siswa.

Setelah diberikan perlakuan, sehingga rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh bahwa rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 69,38, sedangkan kelas eksperimen sebesar 80,70. Selisih rata-rata kedua kelas mencapai sekitar 11,32 poin. Nilai posttest pada kedua kelas menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan

nilai pretest. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, rentang nilai pada kelas eksperimen juga berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan model creative problem solving. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran creative problem solving yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai signifikansi untuk masing-masing kelompok yaitu, nilai pretest kelas kontrol 0,188 posttest kelas kontrol 0,402, nilai pretest kelas eksperimen 0,226, nilai posttest kelas eksperimen 0,469. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi pada masing-masing kelompok $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Menurut Sugiyono (2018:206) uji t atau uji parsial adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah secara parsial variabel independen berpengaruh secara signifikan atau tidaknya terhadap variabel dependen. Menguji tingkat signifikan koefisien korelasi yang digunakan untuk mengetahui keberartian derajat hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y) yang digunakan dalam koefisien korelasi.

Diketahui hasil nilai sig. (2-tailed) pada kelas eksperimen sebesar 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05 dan secara statistik dapat ditulis $0,000 < 0,05$, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 maka dinyatakan $< 0,05$ dan dapat ditulis $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya diduga adanya pengaruh Model creative problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X Perhotelan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Adapun cara lain untuk menguji hipotesis selain menggunakan perbandingan signifikan atau nilai probabilitas 0,05 adalah dengan membandingkan hasil t hitung pada tabel 4.6

dengan nilai t tabel. Maka pada kelas eksperimen diperoleh nilai t hitung 191.001 dan nilai t tabel 2,75, maka t hitung $>$ t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima yang artinya Pengaruh Model creative problem solving pada mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest serta diperkuat dengan hasil uji statistik yang telah dilakukan. Pada tahap awal, hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif seimbang. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 59,32 dan kelas eksperimen sebesar 60,96. Selisih yang kecil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang hampir sama, sehingga layak untuk dijadikan sebagai objek perbandingan dalam penelitian.

Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelas. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 69,38, sedangkan kelas eksperimen mencapai 80,70. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas.

Namun demikian, jika dilihat dari besarnya peningkatan, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan

dengan metode pembelajaran konvensional. Keberhasilan model CPS dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa tidak terlepas dari karakteristik model tersebut yang menekankan pada proses pemecahan masalah secara kreatif. Dalam penerapannya, siswa didorong untuk memahami masalah, mengemukakan berbagai ide, serta memilih solusi terbaik. Proses ini secara langsung melatih kemampuan berpikir kreatif siswa, seperti kemampuan menghasilkan ide (fluency), keluwesan berpikir (flexibility), dan keaslian (originality).

Selain model pembelajaran, terdapat beberapa faktor lain yang turut mempengaruhi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, di antaranya adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran, motivasi belajar, lingkungan belajar, kemampuan awal siswa, serta peran guru. Siswa yang aktif dan memiliki motivasi tinggi cenderung lebih mudah mengembangkan ide-ide kreatif. Lingkungan belajar yang kondusif dan peran guru sebagai fasilitator juga sangat mendukung proses pengembangan kreativitas siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis pemecahan masalah dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir tingkat tinggi

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan, Terdapat pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis (uji-t) yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen terlihat pada setiap indikator, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian

(originality), dan elaborasi (elaboration), yang menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan kelas kontrol

Daftar Pustaka

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
- Hadidi, H., & Setiawan, B. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JPiMat*, 3(2), 436-874. Sintang, Indonesia: Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Persada Khatulistiwa.
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51-62.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta : Multi pressindo, 2013), 1.
- Lamaka, R. A. Y., Zakaria, P., & Isa, D. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Segiempat dan Segitiga. *MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 87-95.
- Maulidyah, N., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 34-43.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkipepro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Suci, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 14 Palembang (Doctoral Dissertation, Universitas Pgri Palembang).
- Sugiyono. (2019). Prof. Dr. Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Bandung Alf (p. 143).
- Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis, (Bandung, Alfabeta 2007 : H.329) Sumantri Moh. Syarifi, Strategi Pembelajaran (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), 2.
- Wulandari, A. W., Hakim, L., & Sulistyowati, R. (2022). Pengaruh multimedia interaktif berbasis google sites pada materi usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(2), 83-88.