

PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA

Ayu Nurmalasari¹, Handri Wijaya², M. Taufik Maulidin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Mandiri Subang
E-mail: ayunurmalasari223@gmail.com, handristkipsubang@gmail.com,
muhamadtaufikmaulidin@gmail.com

Abstrak: Pemanfaatan teknologi modern pada masa kini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dibandingkan dengan pembelajaran biasa, dan mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan model pendekatan kuantitatif jenis eksperimen semu dengan desain penelitian *The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui teknik tes (*pretest-posttest*) dan non tes (angket), sumber data atau sampel dari penelitian ini adalah siswa/siswi kelas X SMKN 1 Subang tahun ajaran 2023-2024 dengan sampel berjumlah 70 orang. Prosedur yang digunakan untuk mengolah data ini yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji t (*independent sampel t-test*), dan uji man whitney U. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model CPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan model pembelajaran biasa. Keseluruhan siswa memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran menggunakan model CPS.

Kata kunci: Model *Creative Problem Solving*, Kemampuan Berpikir Kreatif, Respon

Abstract: The use of modern technology today allows students to be more active and creative in participating in learning activities. The purpose of this research is to find out whether there is an increase in students' mathematical creative thinking abilities using the *Creative Problem Solving* (CPS) learning model compared to ordinary learning, and to find out students' responses to mathematics learning. This research uses a quasi-experimental quantitative approach model with the *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design* research design. Data collection used was through test (*pretest-posttest*) and non-test (questionnaire) techniques. The data source or sample for this research was class X students of SMKN 1 Subang for the 2023-2024 academic year with a sample of 70 people. The procedures used to process this data are the normality test, homogeneity test, t test (*independent sample t-test*), and the Man Whitney U test. The results of the research show that the CPS model can significantly improve students' creative thinking abilities compared to the control class. get a normal learning model. Overall students responded positively to learning using the CPS model.

Keywords: *Creative Problem Solving Model, Creative Thinking Ability, Response*

PENDAHULUAN

Pada era revolusi 4.0 sekarang ini, pendidikan semakin diperkaya dengan adanya teknologi. Pemanfaatan teknologi modern memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, dan akhlak (Suyanto, 2021). Oleh karena itu kualitas pendidikan harus ditingkatkan dengan melakukan pembaharuan pada prosesnya. Peningkatan kualitas pendidikan diharapkan mampu menaikkan sumber daya manusia yang ada di negara kita ini. Salah satu upaya dalam mewujudkannya yaitu dengan melakukan pembaharuan pada sistem pendidikan Indonesia untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan seharusnya menuntut siswa untuk aktif sehingga guru tidak menjadi pusat pembelajaran. Seorang guru harus mampu mendidik siswa menjadi mandiri, memiliki kemampuan analisis yang baik, dapat berfikir kritis dan kreatif, serta mampu menerapkan ilmunya di dalam sekolah maupun di lingkungan tempat tinggalnya (Handayani & Amaliyah, 2022). Karenanya model pembelajaran yang digunakan diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Pemilihan model pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Menurut Krismanto dan Widyaswara (Septian et al., 2019) bahwa banyak siswa yang merasa tidak senang dalam mengerjakan tugas-tugas dan merasa bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit, menakutkan, dan tidak semua orang bisa mengerjakannya. Salah satu penyebabnya siswa terbiasa belajar dengan cara menghafal dan terpaku dengan contoh soal yang ada sehingga siswa kesulitan saat menyelesaikan soal matematika yang berbeda dari contoh yang diberikan. Hal ini

menunjukkan kurangnya respon serta kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika, kurangnya respon dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika juga dapat disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam mengatasi masalah siswa, serta kurang tepatnya guru dalam memilih model pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, kebanyakan guru hanya memberi siswa satu cara pemecahan masalah dan hanya membimbing siswa untuk mengikuti langkah-langkah pemecahan masalah yang diinstruksikan oleh guru (Septian et al., 2019). Oleh karena itu, ketika guru memberikan latihan soal, banyak siswa yang tidak mampu menyelesaikan soal yang berbeda dengan contoh yang diberikan. Melihat situasi tersebut, maka perlu adanya upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan materi yang diberikan guru adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Menurut Chrisnawati (Maemunah et al., 2023) *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu, Shoimin (Putri & Amini, 2020) menjelaskan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pengajaran keterampilan pemecahan masalah dan kemudian memperkuat keterampilan tersebut. Ketika dihadapkan pada sebuah

pertanyaan, siswa dapat menggunakan keterampilan pemecahan masalah mereka untuk memilih dan mengembangkan jawabannya.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena melibatkan proses mengidentifikasi dan memecahkan masalah serta menarik kesimpulan. Model ini berpusat pada siswa namun model ini memerlukan bimbingan guru karena terdapat banyak kegiatan yang harus diselesaikan. Dimana dalam pembelajaran guru bertugas untuk mengerahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif (Maemunah et al., 2023). Dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), aspek komunikasi, interaksi sosial antar siswa, dan sikap kooperatif menjadi aspek penting yang menunjang implementasinya dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dibandingkan dengan pembelajaran biasa, dan mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul penerapan model *creative problem solving* dalam upaya meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa.

METODE

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pendekatan kuantitatif dengan penelitian eksperimen, dimana suatu hal dapat diteliti adanya pengaruh atau tidak dalam penelitian tersebut. Peneliti memilih pendekatan kuantitatif jenis eksperimen semu karena pengontrolannya hanya dilakukan terhadap variabel yang dianggap paling dominan, oleh karena itu untuk menguji efektif

atau tidaknya variabel eksperimen peneliti menggunakan eksperimen semu.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah siswa/siswi kelas X SMKN 1 Subang tahun ajaran 2023-2024 yang diambil 6 kelas dengan jumlah siswa tiap kelas yaitu 36, maka jumlah keseluruhan populasinya yaitu 207 orang. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa SMKN 1 Subang kelas X, Kelas X Kuliner dan X Pemasaran 3, seluruhnya berjumlah 70 orang. Populasi dan sampel dalam penelitian disajikan dalam tabel berikut

Tabel 1 Daftar Populasi dan Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X KL	35
2	X TL	36
3	X PS 1	34
4	X PS 2	33
5	X PS 3	35
6	X PS 4	34
Total Siswa		207

Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian jenis eksperimen, yaitu: *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*. Desain yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah desain *The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui teknik tes dan non tes, teknik tes dilakukan dengan memberikan instrumen tes yang terdiri dari seperangkat pertanyaan atau soal untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa terutama pada aspek kognitif (Lestari & Yudhanegara, 2018). Dengan kata lain instrumen tes yaitu alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur

subjek penelitian dalam menguasai materi pembelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pembelajaran. Sedangkan teknik non tes dilakukan menggunakan angket dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Untuk Teknik analisis data peneliti membaginya sesuai dengan teknik pengumpulan data sebelumnya, yaitu untuk data kuantitatif (teknik tes) pada penelitian ini merupakan data dari tes kemampuan berpikir kreatif, yakni data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. prosedur yang digunakan untuk mengolah data ini yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji persamaan dua rerata, dan uji *man whitney U*. sedangkan untuk analisis data kualitatif (ngket) diolah menggunakan skala *likert* uantuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengolahan serta analisis data baik data kuantitatif atau data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari angket skala respon belajar siswa terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* yang diberikan kepada kelas eksperimen. Untuk pengolahan data peneliti menggunakan bantuan program *software SPSS statistic 26.0 for windows*.

Analisis Data Kuantitatif

Data yang diolah pada analisis kuantitatif adalah data hasil *pretest*, *posttest* dan *N-Gain* yang telah dilakukan pada kelas eksperimen yang mendapatkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dan kelas kontrol yang mendapatkan model pembelajaran biasa, berdasarkan data hasil penelitian diketahui hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai minimum 5 dan nilai maksimum 12, dari empat soal yang telah dikerjakan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yaitu 8,23

dengan standar deviasi 1,619 dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 7,63 dengan standar deviasi 1,750.

Setelah dilakukan tindakan kepada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, didapatkan hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu memiliki nilai minimum 8 dan nilai maksimum 14, memiliki rata-rata nilai yaitu 10,66 dengan standar deviasi 1,514, sedangkan kelas kontrol yang diberi tindakan dengan pembelajaran biasa memiliki nilai minimum 7 dan maksimum 14, memiliki rata-rata nilai yaitu 10,03 dengan standar deviasi 1,723. Dalam hal ini peningkatan kemampuan berpikir kreatif dapat kita lihat dari nilai *N-Gain* yang diperoleh dari kedua kelas, dengan perolehan nilai *N-Gain* kelas eksperimen yaitu 0,31 dan kelas kontrol yaitu 0,18. Dengan begitu nilai yang diperoleh kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata *N-gain* yang dimiliki kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Analisis Data Kualitatif

Dalam analisis data kualitatif ini berupa data dari angket respon belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Setelah pembelajaran berakhir siswa kelas eksperimen diberikan angket belajar siswa tentang respon pada pembelajaran matematika menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)*. Skala yang digunakan dalam analisis data kualitatif ini yaitu skala *likert*. Dengan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS) tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Setiap jawaban memiliki nilai, misalnya untuk pernyataan positif SS = 5, S=4, KS = 3, TS = 2, STS = 1, dan sebaliknya untuk pernyataan negatif SS = 1, S = 2, KS = 3, TS = 4, STS = 5.

Dalam proses analisis data angket berdasarkan dari tiga indikator respon belajar siswa dengan aspek yang di ukurnya, aspek yang diukur yaitu respon terhadap pembelajaran, respon terhadap model pembelajaran yang digunakan, kemudian respon terhadap soal-soal matematika yang

diberikan. Adapun perolehan skor rata-rata pernyataan untuk indikator respon siswa terhadap Pelajaran matematika yaitu 3,62 yang berarti lebih besar dari 3,00. Maka dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh skala respon belajar siswa pada indikator pertama menunjukkan sikap positif.

Kemudian perolehan skor rata-rata pernyataan untuk indikator respon siswa terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu 3,86, yang berarti lebih besar dari 3,00. Maka dapat kita simpulkan bahwa hampir seluruh siswa memiliki respon positif terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), pada indikator kedua. Perolehan skor rata-rata pada indikator respon siswa terhadap soal-soal matematika yaitu 3,70, yang berarti lebih besar dari 3,00. Maka dapat kita simpulkan bahwa hampir seluruh siswa memiliki respon positif terhadap soal-soal matematika yang diberikan, maka skala respon pada indikator ketiga menunjukkan sikap positif.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Subang pada semester genap tahun ajaran 2023-2024. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas X yang diambil 6 kelas dari jurusan pemasaran, kuliner, dan teknik logistik, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas X KL sebagai kelas eksperimen dan X PS 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa yang sama yaitu 35 orang siswa.

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis yang telah diuraikan sebelumnya, rata-rata data pretest kelas eksperimen sebelum mendapat tindakan yaitu 8,23 dan rata-rata kelas kontrol yaitu 7,63. Kemudian hasil analisa belajar setelah mendapatkan tindakan rata-rata kelas eksperimen naik menjadi 10,66 dan rata-rata kelas kontrol adalah 10,03. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Data tersebut diperkuat dengan adanya hasil analisa data *N-Gain* dengan rata-rata kelas eksperimen 0,31 lebih tinggi dari kelas kontrol yang mendapatkan rata-

rata *N-Gain* yaitu 0,18. Kemudian pada uji t (*independent sampel t-test*) data *N-Gain* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sig. $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas eksperimen yang mendapatkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik secara signifikan dari siswa kelas kontrol yang mendapat model pembelajaran biasa. Berdasarkan data hasil uji t (*independent sampel t-test*) terhadap indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sehingga menghasilkan perbedaan yang signifikan maka indikator tersebut telah tercapai. Perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi karena adanya peran guru yang ikut serta mendorong dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat aktif dalam memberikan pendapat saat belajar kelompok.

Berdasarkan hasil angket yang telah di analisa, secara keseluruhan terlihat bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS). Hal ini ditinjau dari hasil angket secara keseluruhan dengan menggunakan skala *likert*, angket tersebut berjumlah 20 butir pernyataan yang terdiri dari 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,75 lebih besar dari 3,00. Dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) siswa menjadi lebih leluasa dalam mengekspresikan kreatifitasnya hal ini ditunjukkan dalam pernyataan nomor 14 yang menyatakan bahwa "Saya merasa takut untuk mempresentasikan jawaban di depan kelas" dilihat dari presentase jawaban siswa sebanyak 31,43% siswa menyatakan kurang setuju dan sebagian besar lainnya yaitu sebanyak 45,71% menyatakan tidak setuju, dari perolehan persentase jawaban tersebut dapat dilihat bahwa siswa sudah berani mengekspresikan hasil kelompoknya atau hasil pemikirannya dengan cara presentasi di

depan kelas. Dengan demikian dari uraian tersebut dan analisa yang sudah dilakukan dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS).

Keterkaitan antara tahap-tahap model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diantaranya pada indikator pertama kemampuan untuk menciptakan segudang ide (*Fluency*) dapat ditingkatkan melalui tahap klarifikasi masalah melalui tanya jawab atau penemuan fakta yang berkaitan dengan masalah, kemudian indikator kemampuan berpikir luwes (*Flexibility*) dapat ditingkatkan melalui tahap identifikasi masalah, kemampuan berpikir orisinal (*Originality*) dapat ditingkatkan melalui kegiatan bertukar pikiran sehingga muncul gagasan orisinal dan ide-ide baru untuk menemukan solusi, indikator terakhir mengenai kemampuan memperinci atau mengelaborasi (*Elaboration*) dapat ditingkatkan melalui tahap presentasi dan diskusi akhir untuk menyimpulkan solusi yang efektif dalam menyelesaikan masalah.

Adapun tahapan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu guru terlebih dahulu menjelaskan materi prasyarat dan garis besar materi yang akan dipelajari kemudian membagi siswa kedalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan permasalahan awal yang diberikan, selain itu guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang berkaitan dengan permasalahan. Kemudian siswa diberi waktu untuk menemukan fakta yang berkaitan dengan permasalahan yang ada pada LKPD dengan cara berkelompok siswa dapat lebih leluasa mengungkapkan ide-ide atau gagasan baru yang mereka temukan, dengan bertanya kepada guru atau teman dapat menambah wawasan siswa terkait masalah yang ada.

Pada tahap ini merupakan tahapan penciptaan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, diperkuat dengan tahap selanjutnya

yaitu menemukan solusi dari soal yang diberikan dengan mengidentifikasi masalah, kemudian memopertimbangkan cara yang memungkinkan untuk menyelesaikan masalah, kemudian pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan bertukar pikiran, siswa diminta untuk memberikan pendapat mengenai solusi yang dapat digunakan dan solusi yang efektif dalam menyelesaikan masalah, selain mengerjakan soal secara berkelompok siswa juga diberikan tugas mandiri untuk melatih pemahaman siswa dalam menemukan solusi dari soal, dalam tahap ini kemampuan siswa dalam keterampilan berpikir originalitas sangat di uji karena jawaban antar siswa ketika diberikan tugas mandiri pasti akan berbeda-beda, soal yang telah diberikan akan di ulas kembali jika dirasa siswa belum cukup paham dalam menyelesaikannya. Tahap selanjutnya yaitu presentasi mengenai hasil kerja kelompok siswa diminta untuk menanggapi hasil kerja kelompok lain dan menyimpulkan solusi dari permasalahan secara bersama-sama. Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dimana selain menyimpulkan hasil kerja kelompok, siswa juga telah merubah cara berpikir mereka dalam menemukan solusi dari permasalahan dalam menjawab soal matematika dengan pemikiran baru yang telah ditemukan melalui tahapan belajar tersebut, siswa juga telah mendapatkan temuan baru berkaitan dengan materi yang dipelajari saat pembelajaran.

Berdasarkan tahapan belajar yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa dengan menerapkan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat membuat siswa aktif dan berpikir kreatif dalam pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif siswa juga dapat meningkat karena adanya pembiasaan siswa untuk menemukan solusi yang berbeda dengan pemikiran masing-masing, dengan adanya interaksi, diskusi dan tanya jawab antar siswa dengan siswa saat pembelajaran berkelompok juga tanya jawab antar siswa dengan guru mampu mendorong siswa untuk menemukan pemikiran baru mengenai solusi dalam menjawab soal-soal yang ada, juga menemukan solusi-solusi lain dari permasalahan yang diberikan. Dengan hasil

analisis ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih meningkat atau lebih baik secara signifikan dibandingkan siswa yang mendapatkan model pembelajaran biasa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahra Noor zizah dan Budi Santoso (2023). Jenis penelitian ini merupakan penelitian kombinasi dengan menggunakan desain *sequential explanatory*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan model CPS lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode biasa pada kelas kontrol; pada kelompok siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maupun rendah, kemampuan berpikir kreatif siswa yang mengikuti model pembelajaran CPS lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode biasa; model pembelajaran CPS berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi strategi promosi dan pemasaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan kepada siswa kelas X SMK Negeri 1 Subang, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, hal ini berdasarkan:

- 1) Kelas eksperimen yang mendapatkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) kemampuan berpikir kreatifnya meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan model pembelajaran biasa.
- 2) Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) secara keseluruhan siswa memberikan respon yang positif dengan rata-rata skor angket 3,75.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Kepada guru di sekolah diharapkan dapat menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
- 2) Kepada siswa diharapkan lebih banyak berlatih lagi dalam menyelesaikan soal matematika sehingga kemampuan berpikir kreatifnya akan terus berkembang, selain itu diharapkan siswa selalu memberikan respon yang positif baik dari pelajaran maupun pembelajaran yang dilakukan.

Adapun untuk peneliti lebih lanjut diharapkan lebih fokus pada penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) baik dalam studi matematika maupun bidang studi lainnya untuk memperoleh hasil yang akurat dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan secara umum.

DAFTAR RUJUKAN

- Azizah, Z. N., & Santoso, B. (2023). *Pengaruh Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Ditinjau dari Minat Belajar*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 4-6.
- Handayani, S. L., & Amaliyah, L. R. (2022). *Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Googlemeet: Pengaruhnya terhadap Kemampuan analisis siswa sekolah dasar*. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 4942-4943.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Maemunah, S., Fuadah, Y. T., & Masdiana. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Materi Luas*

Nurmalasari et al., 2025

- Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar.*
Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, 2-4.
- Septian , A., Komala, E., & Komara, K. A.
(2019). *Pembelajaran Dengan Model
Creative Problem Solving (Cps) Untuk
Meningkatkan Kemampuan Berfikir
Kreatif Matematis Siswa.* Jurnal
PRISMA Universitas Suryakencana,
183.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.*
Bandung: ALFABETA.
- Suyanto. (2021). *Penerapan Model
Pembelajaran Creative Problem Solving
Dalam Pembelajaran Teknik Pemesinan
Pada SMK Negeri 1 Batang Angkola.*
Journal of Education and Social
Analysis, 122.