EFTPI Volume 2 No. 1, Bulan 10 (2026)
E-ISSN: 3123-7991

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA SMAN 2 BUNGO PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Melynda Try Aniza[1*], Ahmad Ridoh[2], Fitri Yanti[3]
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo[123]
melyndatrianizaaa@gmail.com[1*],ahmadridoh@gmail.com[2], dofina.fy@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMAN 2 Muara Bungo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan True Experimental Design dan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel berjumlah 68 peserta didik yang terdiri atas 34 peserta didik kelas eksperimen dan 34 peserta didik kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar kognitif berupa pretest dan posttest serta lembar observasi keterampilan kreativitas. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, Independent Samples t-test, dan MANOVA. Rata-rata hasil belajar kognitif kelas kontrol meningkat dari 51,29 menjadi 63,67, sedangkan kelas eksperimen meningkat dari 56,41 menjadi 79,91. Rata-rata keterampilan kreativitas kelas kontrol sebesar 35,12 dan kelas eksperimen sebesar 51,00. Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 pada hasil belajar kognitif dan keterampilan kreativitas. Uji MANOVA menghasilkan Wilks' Lambda 0,221, F 114,515, dan signifikansi 0,000. Dengan demikian, model CPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan kreativitas, baik secara parsial maupun bersama-sama. Temuan ini menunjukkan bahwa CPS dapat menjadi alternatif pembelajaran Informatika yang mendorong peserta didik memahami masalah, menghasilkan gagasan, mengeksplorasi solusi, dan menentukan penyelesaian yang tepat.

Kata Kunci: Creative Problem Solving ; hasil belajar kognitif ; keterampilan kreativitas; informatika.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Creative Problem Solving (CPS) learning model on students' cognitive learning outcomes and creativity skills in Grade X Informatics at SMAN 2 Muara Bungo. The study employed a quantitative approach using a True Experimental Design with a Pretest-Posttest Control Group Design. The sample consisted of 68 students, with 34 students in the experimental group and 34 students in the control group. Data were collected through cognitive learning outcome tests in the form of pretests and posttests and an observation sheet for creativity skills. Data analysis included descriptive statistics, normality and homogeneity tests, Independent Samples t-test, and MANOVA. The mean cognitive learning outcome in the control group increased from 51.29 to 63.67, while the experimental group increased from 56.41 to 79.91. The mean creativity skill score was 35.12 in the control group and 51.00 in the experimental group. The Independent Samples t-test yielded a significance value of 0.000 for both cognitive learning outcomes and creativity skills. MANOVA produced a Wilks' Lambda of 0.221, F of 114.515, and a significance value of 0.000. Therefore, the CPS learning model significantly affected cognitive learning outcomes and creativity skills, both separately and simultaneously. These findings indicate that CPS can be an alternative approach in Informatics learning because it encourages

students to understand problems, generate ideas, explore solutions, and determine appropriate solutions.
Keywords: *Creative Problem Solving; cognitive learning outcomes; creativity skills; Informatics.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah. (Chusna et al., 2024) menempatkan kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah sebagai keterampilan penting dalam menghadapi perubahan dan perkembangan teknologi. Dalam pembelajaran Informatika, tuntutan tersebut semakin relevan karena peserta didik berhadapan dengan konsep algoritma, pemrograman, pengolahan data, serta persoalan yang membutuhkan penalaran logis dan kemampuan menghasilkan solusi.

Mata pelajaran Informatika tidak ideal apabila hanya diarahkan pada penguasaan prosedur dan hafalan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (2021) menjelaskan bahwa Informatika menjadi landasan pengetahuan dan keterampilan yang mendukung peserta didik mengikuti perkembangan teknologi. Dalam praktiknya, pembelajaran Informatika perlu memberi ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi masalah, menguji gagasan, dan mengembangkan solusi. Namun, hasil observasi awal pada kelas X SMAN 2 Bungo menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan menghubungkan pengetahuan teori dengan penerapannya secara kreatif.

Permasalahan tersebut tampak dari rendahnya keaktifan siswa dalam kegiatan yang membutuhkan pemikiran kreatif, kesulitan ketika menghadapi soal yang berbeda dari contoh, kecenderungan menghafal langkah penyelesaian, serta keterbatasan dalam menghasilkan alternatif solusi. Pembelajaran juga masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kesempatan siswa untuk bertanya, berpendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah secara mandiri belum optimal. Kondisi ini didukung data awal hasil belajar: dari 34 siswa, 20 siswa belum mencapai KKTP dan rata-rata nilai tercatat 70,24, sedangkan KKTP ditetapkan sebesar 75.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang mampu menghubungkan pemahaman konsep dengan aktivitas pemecahan masalah dan pengembangan kreativitas. Salah satu model yang relevan adalah Creative Problem Solving (CPS). Model ini menempatkan pemecahan masalah kreatif sebagai proses sistematis untuk memahami masalah, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menghasilkan gagasan, memilih solusi, dan mengupayakan penerimaan serta pelaksanaan solusi (Syarif & Psi, 2019). Pendekatan CPS juga memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif mengembangkan ide dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyelesaian (Chrisnawati & Rosowulan, 2020)

Secara teoritis, CPS memiliki kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran Informatika. Ketika peserta didik dihadapkan pada persoalan algoritmik atau persoalan kontekstual, mereka perlu mengenali situasi, mengidentifikasi informasi yang relevan, menentukan inti masalah, menghasilkan beberapa alternatif, kemudian memilih solusi yang paling sesuai. Tahapan tersebut sekaligus menyediakan ruang bagi indikator kreativitas seperti kelancaran menghasilkan gagasan, keluwesan dalam menggunakan pendekatan, orisinalitas, dan pengembangan gagasan. (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) menekankan bahwa model pembelajaran yang tepat perlu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengalaman belajar secara aktif, sedangkan penelitian (Kasih Septin Pangestu et al., 2024) menunjukkan bahwa CPS berkaitan dengan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif.

Penelitian terdahulu juga memberikan dasar empiris bagi penerapan CPS. Studi (Kasih Septin Pangestu et al., 2024) pada pembelajaran Biologi menunjukkan adanya pengaruh CPS terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif. Penelitian (Chrisnawati & Rosowulan, 2020) melaporkan pemanfaatan CPS untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Sementara itu, (Mz et al., 2021) menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis pemecahan masalah dapat mendukung keterampilan berpikir kreatif. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh CPS terhadap dua luaran, yaitu hasil belajar kognitif dan keterampilan kreativitas, pada mata pelajaran Informatika tingkat SMA masih terbatas dalam konteks penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving terhadap hasil belajar kognitif, mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan kreativitas, serta mengetahui pengaruhnya terhadap kedua variabel tersebut secara bersama-sama pada mata pelajaran Informatika kelas X SMAN 2 Muara Bungo. Penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris mengenai penggunaan CPS sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan pemahaman konsep dengan proses pemecahan masalah dan pengembangan kreativitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Berdasarkan skripsi, desain yang digunakan adalah True Experimental Design dengan pola Pretest-Posttest Control Group Design. Dua kelompok digunakan, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan model CPS dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran standar guru. Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Bungo, Jalan Pangeran Diponegoro Pasir Putih, Kecamatan Rimbo Tengah, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada tahun ajaran 2025/2026, dengan kegiatan pembelajaran penelitian dimulai pada awal Juni 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN 2 Bungo tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 345 siswa yang tersebar dalam sepuluh kelas. Sampel ditetapkan menggunakan purposive sampling dengan pertimbangan kesetaraan karakteristik akademik, guru, kurikulum, materi, jumlah siswa, serta kesiapan sarana dan prasarana. Sampel terdiri atas kelas X.1 sebagai kelompok eksperimen dan X.2 sebagai kelompok kontrol, masing-masing 34 siswa, sehingga jumlah sampel 68 siswa.

Variabel bebas penelitian adalah model pembelajaran Creative Problem Solving, sedangkan variabel terikat terdiri atas hasil belajar kognitif dan keterampilan kreativitas. Perlakuan dilaksanakan pada materi Algoritma dalam mata pelajaran Informatika selama dua kali pertemuan. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah pembelajaran, kedua kelompok diberikan posttest, sedangkan keterampilan kreativitas diamati selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar kognitif dan lembar observasi keterampilan kreativitas. Tes hasil belajar melalui tahap validasi, reliabilitas, analisis tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Berdasarkan hasil uji coba, 21 butir soal memenuhi syarat untuk digunakan. Lembar observasi kreativitas divalidasi oleh guru Informatika dan dinyatakan layak digunakan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas,

uji homogenitas, Independent Samples t-test, serta MANOVA untuk menguji pengaruh kedua variabel dependen secara simultan.

Kriteria pengambilan keputusan untuk uji-t adalah nilai signifikansi < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan atau pengaruh yang signifikan. Untuk MANOVA, pengambilan keputusan dilakukan dengan memperhatikan statistik multivariat, khususnya Wilks' Lambda. Jika nilai signifikansi < 0,05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian diawali dengan pengujian kelayakan instrumen. Instrumen tes hasil belajar kognitif diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, sedangkan lembar observasi kreativitas divalidasi oleh validator. Setelah instrumen dinyatakan layak, pretest dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol. Selanjutnya, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan CPS, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran standar guru. Kedua kelompok mempelajari materi Algoritma selama dua kali pertemuan. Setelah perlakuan, posttest dilakukan dan keterampilan kreativitas diamati.

Tabel 1. Statistik deskriptif hasil belajar kognitif

Statistik	Kontrol Pretest	Kontrol Posttest	Eksperimen Pretest	Eksperimen Posttest
N	34	34	34	34
Tertinggi	76	86	81	100
Terendah	14	29	33	62
Mean	51,29	63,67	56,41	79,91
Standar deviasi	14,490	13,244	11,073	9,529

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif kelas kontrol meningkat sebesar 12,38 poin, dari 51,29 menjadi 63,67. Pada kelas eksperimen, rata-rata meningkat sebesar 23,50 poin, dari 56,41 menjadi 79,91. Kenaikan rata-rata pada kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol setelah perlakuan pembelajaran CPS.

Tabel 2. Statistik deskriptif keterampilan kreativitas

Statistik	Kontrol	Eksperimen
N	34	34
Tertinggi	45	58
Terendah	25	43
Mean	35,12	51,00
Standar deviasi	5,008	4,008
Variance	25,077	16,061

Keterampilan kreativitas pada kelas kontrol memiliki rata-rata 35,12, sedangkan kelas eksperimen mencapai 51,00. Selisih rata-rata sebesar 15,88 poin menunjukkan bahwa skor

observasi kreativitas kelompok eksperimen lebih tinggi setelah memperoleh pembelajaran CPS.

Tabel 3. Ketuntasan belajar klasikal berdasarkan posttest

Kelompok	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak tuntas	Persentase tuntas
Kontrol	34	7	27	20,59%
Eksperimen	34	26	8	76,47%

Ketuntasan belajar klasikal memperlihatkan perbedaan yang cukup jelas. Pada kelas kontrol, 7 dari 34 siswa atau 20,59% mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan pada kelas eksperimen 26 dari 34 siswa atau 76,47% mencapai kriteria tersebut. Pada pretest, ketuntasan masih rendah pada kedua kelompok, yaitu 2,94% pada kontrol dan 8,82% pada eksperimen. Data ini menunjukkan bahwa peningkatan ketuntasan terutama terlihat setelah proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil pengujian hipotesis

Hipotesis	Uji	Statistik	Sig.	Keputusan
H1: hasil belajar kognitif	Independent Samples t-test	t = -5,771; df = 66	0,000	H0 ditolak
H2: kreativitas	Independent Samples t-test	t = -14,439; df = 66	0,000	H0 ditolak
H3: simultan	MANOVA	Wilks' Lambda = 0,221; F = 114,515	0,000	H0 ditolak

Uji Independent Samples t-test pada hasil belajar kognitif menghasilkan nilai Levene's Test sebesar 0,155 sehingga varians dinyatakan homogen. Nilai t sebesar -5,771 dengan df 66 dan signifikansi 0,000 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pada keterampilan kreativitas, nilai Levene's Test sebesar 0,255 menunjukkan homogenitas varians. Nilai t sebesar -14,439 dengan df 66 dan signifikansi 0,000 juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, uji MANOVA menghasilkan Wilks' Lambda 0,221, F 114,515, df 2;65, dan signifikansi 0,000, sehingga model CPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan kreativitas secara bersama-sama.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan CPS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif. Perbedaan peningkatan rata-rata antara kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan pemahaman masalah, pencarian informasi, pengembangan gagasan, dan pemilihan solusi memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Dalam pembelajaran Informatika, aktivitas tersebut relevan karena materi Algoritma membutuhkan kemampuan menyusun langkah secara logis dan menyesuaikannya dengan masalah yang dihadapi. Hasil ini mendukung penelitian Munisah et al. (2018) yang melaporkan pengaruh CPS terhadap hasil belajar kognitif, serta temuan Chrisnawati et al. (2020) mengenai pemanfaatan CPS dalam meningkatkan hasil belajar.

Kenaikan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 23,50 poin juga diikuti peningkatan ketuntasan klasikal menjadi 76,47%. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa dampak pembelajaran tidak hanya terlihat pada rata-rata skor, tetapi juga pada jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan. Aktivitas pemecahan masalah memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi menggunakan pengetahuan untuk memahami dan menyelesaikan persoalan. Hal ini sesuai dengan gagasan bahwa proses belajar yang aktif dapat memperkuat penguasaan konsep dan penerapan pengetahuan.

Pada keterampilan kreativitas, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 51,00, lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 35,12. Hasil uji-t yang signifikan menunjukkan bahwa perbedaan tersebut bukan sekadar variasi deskriptif. Secara pembelajaran, tahapan CPS memberikan ruang untuk menghasilkan banyak ide sebelum memilih solusi. Situasi ini sejalan dengan kajian kreativitas yang menekankan pentingnya kesempatan untuk menghasilkan, mengembangkan, dan memodifikasi gagasan. (Nafiati, 2021) menjelaskan perkembangan taksonomi hasil belajar, sedangkan penelitian (Mz et al., 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pemecahan masalah dapat mendukung keterampilan berpikir kreatif.

Pengaruh simultan yang diperoleh melalui MANOVA memperkuat temuan bahwa CPS tidak hanya berkaitan dengan satu hasil belajar. Model ini bekerja melalui proses yang menghubungkan pemahaman masalah dengan aktivitas menghasilkan dan mengevaluasi ide. Dalam konteks Informatika, hubungan tersebut penting karena siswa perlu memahami konsep sekaligus menggunakannya untuk merancang langkah penyelesaian. Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan bahwa CPS memiliki relevansi untuk pembelajaran yang menggabungkan tujuan kognitif dan kreativitas.

Temuan penelitian juga memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang dirangkum dalam skripsi. (Sulistyawati, 2025) melaporkan peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui CPS pada pembelajaran matematika, sedangkan (Andayani et al., 2024) menemukan pengaruh positif CPS terhadap hasil belajar IPAS. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada konteks mata pelajaran Informatika, jenjang kelas X SMA, serta penggunaan dua variabel terikat yang dianalisis secara parsial dan simultan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan konteks penerapan CPS pada pembelajaran Informatika.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Informatika dapat mempertimbangkan CPS sebagai alternatif ketika materi membutuhkan aktivitas pemecahan masalah. Tahapan CPS dapat diarahkan agar siswa terlebih dahulu memahami situasi, mengumpulkan data, merumuskan masalah, menghasilkan beberapa ide, memilih solusi, kemudian mempertimbangkan penerapannya. Guru tetap berperan sebagai fasilitator yang menjaga agar masalah sesuai dengan kemampuan siswa dan diskusi tetap terarah. Penerapan tersebut juga perlu didukung oleh instrumen penilaian yang mampu menangkap hasil belajar kognitif dan kreativitas.

Meskipun demikian, temuan penelitian perlu dibaca sesuai ruang lingkup penelitian. Sampel hanya terdiri atas 68 siswa dari dua kelas pada satu sekolah dan perlakuan dilaksanakan pada materi Algoritma. Oleh karena itu, penerapan hasil penelitian pada jenjang, materi, atau sekolah lain perlu mempertimbangkan karakteristik konteks

pembelajaran. Penelitian lanjutan dapat memperluas jumlah partisipan, materi Informatika, dan indikator kreativitas agar bukti empiris mengenai CPS menjadi lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran Creative Problem Solving berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas X SMAN 2 Muara Bungo. Model yang sama juga berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kreativitas peserta didik. Secara simultan, Creative Problem Solving berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan kreativitas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa CPS dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran Informatika yang berpusat pada aktivitas pemecahan masalah, pengembangan gagasan, eksplorasi alternatif solusi, dan penentuan penyelesaian yang sesuai. Dalam penerapannya, guru perlu memilih masalah yang kontekstual dan sesuai dengan kemampuan peserta didik agar proses pemecahan masalah dapat berlangsung efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Andayani, N. P., Siska, Y., & Juwantara, R. A. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 4 SD NEGERI 1 KALIAWI TAHUN PELAJARAN 2023/2024*.

Chrisnawati, N., & Rosowulan, R. A. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Bangun Datar Segitiga melalui Metode*.

Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. (2024). LITERATUR REVIEW: URGENSI KETERAMPILAN ABAD 21 PADA PESERTA DIDIK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *4*(4), 1. https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1

Kasih Septin Pangestu, Heny Kusuma Widyaningrum, & Siti Khuzaimah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 02 Josenan. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, *2*(4), 347–356. https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i4.1091

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA*, *4*(1), 1–27. https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441

Mz, A. F. S. A., Rusijono, R., & Suryanti, S. (2021). Pengembangan dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2685–2690. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1260

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, *21*(2), 151–172. https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252

Sulistyawati, W. T. (2025). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Creative Problem Solving (CPS). *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *10*(1), 1–6. https://doi.org/10.14421/jpm.2025.1-6