



UNIVERSITAS
MAJALENGKA

e-ISSN: 2548-6756
p-ISSN: 2459-9522

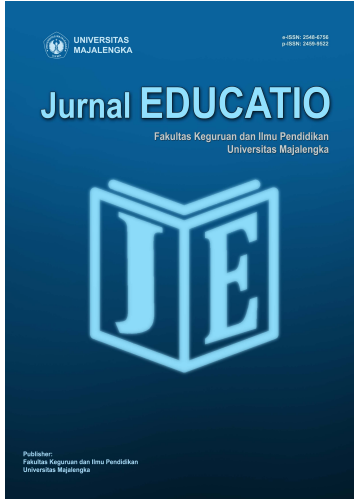
Jurnal EDUCATIO

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Majalengka



Publisher:
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Majalengka

Vol. 9 No. 4 (2023)



This page contains articles in press. It means that the articles have been reviewed properly according to Jurnal Educatio standards and policies and are accepted to be published in the upcoming issue.

Published: 2023-10-01

Articles

Media Bahan Ajar Digital Makanan Sehat bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar

 Tasha Rukmana, Prayogi Dwina Angga, Moh Irawan Zain
2086-2095

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6003>

 Abstract Views : 40 / Downloads Count: 72

Motivasi Belajar Siswa SMK pada Materi Limit Fungsi Aljabar


 Sumiati, Redo Martila Ruli
1618-1623

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5454>


 Abstract Views : 172 / Downloads Count: 151

Media Papan Kebun Operasi Hitung Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar


 Edi Nugroho, Lovika Ardana Riswari, Lintang Kironoratri
1624-1630

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5472>

 Abstract Views : 51 / Downloads Count: 38

Model Experiential Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar


 Muhamad Fajar Sidiq, Irna Khaleda Nurmeta, Luthfi Hamdani Maula
1631-1637

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5482>

 Abstract Views : 130 / Downloads Count: 91

Analisis Implementasi Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar


 Sri Mulyani, Irna Khaleda Nurmeta, Luthfi Hamdani Maula
1638-1645

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5515>

 Abstract Views : 800 / Downloads Count: 535

Model Inquiry Learning Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar


 Noor Mim Fachmi, Luthfi Hamdani Maula, Irna Khaleda Nurmeta
1646-1652

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5558>

 Abstract Views : 184 / Downloads Count: 105

Perubahan Budaya Sekolah Penggerak Ditinjau Dari 2 Standar Nasional Pendidikan di SDN Kabupaten Sukabumi


 Muthia Hamduuna, Dyah Lyesmaya, Iis Nurasih
1653-1659

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5608>

 Abstract Views : 59 / Downloads Count: 53

Media Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar


 Sindi Selpia Pebriana, Iis Nurasih, Irna Khaleda Nurmeta
1660-1667

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5656>


 Abstract Views : 126 / Downloads Count: 133

Metode Latihan Lompat Untuk Meningkatkan Tinggi Lompatan Smash Bola Voli


 Lauzia Zauharudin, Firman Maulana, Wening Nugraheni
1668-1672

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5693>

 Abstract Views : 300 / Downloads Count: 163

Aspek Afektif Dalam Pembelajaran Penjas: Bagaimana Kontribusi Metode Permainan Terhadap Level Taksonomi Bloom Siswa?

 Novita Ramdani, Wening Nugraheni, Firman Septiadi
1673-1678

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5679>

 Abstract Views : 176 / Downloads Count: 90

Media Mainan Peta Anak Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

 Khairunnisa Pulungan, Febrina Dafit

1679-1684

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5741>

 Abstract Views : 36 / Downloads Count: 40

Tingkat Kebugaran Siswa SMK Pasca Penghapusan Mata Pelajaran PJOK

 Maulana Akbar Herlambang, Wening Nugraheni , Muhammad Saleh

1685-1691

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5750>

 Abstract Views : 40 / Downloads Count: 34

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write dan Concept Sentence Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa

 Ayuni Agustina Sumanto, Eunice Widyanti Setyangingtyas

1692-1700

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5779>

 Abstract Views : 60 / Downloads Count: 54

The Fundamental Concept of Islamic Education Perspective K.H. Hasyim Asy'ari

 Jihan, Wiwin Rif'atul Fauziyati, Nova Krisnawati


1701-1708

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5711>

 Abstract Views : 43 / Downloads Count: 57

Pengembangan E-Book Berbantuan Flip Pdf Profesional Pada Materi Tumbuhan dan Hewan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

 Dinar Prasetyo, Zulherman


1709-1718

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5826>

 Abstract Views : 80 / Downloads Count: 71

Identifikasi Kebugaran Jasmani Siswa SMK: Dampak Penghapusan Mata Pelajaran PJOK

 Ashri Septiani Pratiwi, Wening Nugraheni, Firman Maulana


1719-1725

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5774>

 Abstract Views : 84 / Downloads Count: 65

Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Cerdas Cermat Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah


 Siti Qotrunnada, Aritsya Imswatama, Pujia Siti Balkist
1726-1733

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6021>

 Abstract Views : 59 / Downloads Count: 42

Latihan Fartlek dan Latihan Cross Country Untuk Meningkatkan VO2MAX Pemain Sekolah Sepakbola


 Aridin Manggala, Firman Maulana, Bachtiar
1734-1739

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6020>

 Abstract Views : 164 / Downloads Count: 60

Dampak Penghapusan Mata Pelajaran PJOK Kelas XII Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa


 Fikadila Tsania, Wening Nugraheni, Bachtiar
1740-1745

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6028>

 Abstract Views : 76 / Downloads Count: 38

Metode Drill dan Estafet: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Renang Gaya Bebas?


 Annisa Dwi Wahyuni, Firman Maulana, Ahmad Alwi Nurudin
1746-1751

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6079>

 Abstract Views : 198 / Downloads Count: 78

Latihan Light Sled Versus Latihan Up Hill: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Kecepatan Lari Pemain Sepak Bola?


 Kisin Prayoga, Firman Maulana, Muhammad Saleh
1752-1758

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6019>


 Abstract Views : 49 / Downloads Count: 38

Hubungan Antara Pengetahuan Materi Pelajaran Amdal Dengan Sikap Peduli Lingkungan Siswa


 Aliza Natasya Putri, Mohammad Balya Ali Sya'ban
1759-1768

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6108>

 Abstract Views : 131 / Downloads Count: 128

Model Student Team Achievement Division Berbantuan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa


 Hana Kurnia Putri, Ika Ari Pratiwi, Siti Masfuah
1769-1776

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6153>

 Abstract Views : 100 / Downloads Count: 86

Dampak Penghapusan Mata Pelajaran PJOK Terhadap Kebugaran Siswa Kelas XII SMK


 Abdul Zalal, Wening Nugraheni, Muhammad Saleh
1777-1782

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5798>

 Abstract Views : 86 / Downloads Count: 61

Kecerdasan Emosional, Intelektual, Spiritual, Moral dan Sosial Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam Perspektif Al-Qur'an


 Nur'aini, Hamzah
1783-1790

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5867>

 Abstract Views : 418 / Downloads Count: 285

Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Karakter Lokal dan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pembelajaran SD


 Siti Maryam, Mukhlis Lubis, Dharma Gyta Sari Harahap
1791-1799

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5712>

 Abstract Views : 59 / Downloads Count: 65

Model Pembelajaran Living History Berbasis PjBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Histografi Mahasiswa


 Mukhlis Lubis , Siti Maryam, Salman Alparis Sormin
1800-1809

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5595>

 Abstract Views : 64 / Downloads Count: 42

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV

 Dwi Rizky Utari, Zaka Hadikusuma Ramadan

1810-1817

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>

 Abstract Views : 107 / Downloads Count: 111

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif

 Munawatus Sholikha, Alwin


1818-1824

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6260>

 Abstract Views : 120 / Downloads Count: 70

Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Geografi

 Aulia Putri Hidayah, Mushoddik

1825-1831

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6254>

 Abstract Views : 123 / Downloads Count: 78

Profil Pemahaman Guru Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

 Netri, Zaka Hadikusuma Ramadan

1832-1839

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6303>

 Abstract Views : 100 / Downloads Count: 73

Pemanfaatan Program Bimbingan Konseling Untuk Perkembangan Bahasa Anak

 Yulia Alawiyah, Septiyani Endang Yunitasari

1840-1848

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6352>

 Abstract Views : 166 / Downloads Count: 144


Strategi Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Probolinggo

 Abdurrahman, Usamah bin Muhammad


1849-1856

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6327>

 Abstract Views : 128 / Downloads Count: 105

Korelasi Antara Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dengan Kecemasan Matematis

 Hesti Salsapriia Ismail, Rafiq Zulkarnaen

1857-1862

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6122>

 Abstract Views : 142 / Downloads Count: 108

Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

 Deva Elfrisca, Erdhita Oktrifianty, Dilla Fadhillah

1863-1868

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5770>

 Abstract Views : 39 / Downloads Count: 43

Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD

 Friska Andriani, Wahyudi

1869-1875

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>

 Abstract Views : 120 / Downloads Count: 51

Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran PAI

 Adi Rosadi, Bambang Qomaruzzaman, Qiqi Yuliati Zaqiah


1876-1883

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6222>

 Abstract Views : 119 / Downloads Count: 72

Modul Flipbook pada Materi Interaksi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa

 Atina Maulaya Fadlilah, Sofyan Hasanuddin Nur, Asep Ginanjar Arip

1884-1891

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5757>

 Abstract Views : 45 / Downloads Count: 41

Kemandirian Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik

 Siti Nur Alviah, Erdhita Oktrifianty, Yayah Huliatusisa


1892-1898

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5827>

 Abstract Views : 43 / Downloads Count: 36

Inovasi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam


 Adah Aliyah, Bambang Qomaruzzaman, Qiqi Yuliati Zaqiah
1899-1904

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6223>

 Abstract Views : 175 / Downloads Count: 93

Literasi Dasar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar


 Nopika Ayu Lestari, Mawardi, Sunaryo
1905-1909

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5866>

 Abstract Views : 243 / Downloads Count: 129

Implementasi Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Multiple Intelligences di Sekolah Menengah Kejuruan


 Ani Ramayanti, Bambang Qomaruzzaman, Qiqi Yuliati Zaqiah
1910-1915

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6234>

 Abstract Views : 87 / Downloads Count: 68

Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition dan Round Table Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD


 Putri Prasetyaningtyas, Sunardi
1916-1922

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5901>

 Abstract Views : 143 / Downloads Count: 67


Peran Pendidik Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Kualitas Karakter Siswa

 Winda Novita Warouw, Edwin Melky Lumingkewas
1923-1930

 PDF

 Abstract Views : 82 / Downloads Count: 93

Identifikasi Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran IPA


 Fadliyah, I. Ketut Widiada, Muhammad Syazali
1931-1939

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5762>

 Abstract Views : 713 / Downloads Count: 419

Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Masa Pandemi Covid-19 di SDN 1 Lembuak

 Rezki Triviananda, Muhammad Makki, Heri Hadi Saputra, Muhammad Syazali


1940-1946

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5786>

 Abstract Views : 42 / Downloads Count: 30

Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

 Mesiyanti Putri Pradila, Firosalia Kristin


1947-1953

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5759>

 Abstract Views : 232 / Downloads Count: 157

Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Sinektik Dan Direct Instruction Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Joko Tingkir

 Domina Kristina Benu, Henny Dewi Koeswanti

1954-1960

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5772>

 Abstract Views : 75 / Downloads Count: 33

Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Light Up Cergam Dengan Pendekatan Discovery Learning Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar

 Septiana Yusfa Sari Dewi, I Nyoman Karma, Mansur Hakim

1961-1968

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5910>

 Abstract Views : 60 / Downloads Count: 37

Implementasi Pendidikan Karakter di SDN 1 Marong Lombok Tengah

 Ririn Dwi Fatmawati, Moh. Irawan Zain, Muhammad Sobri

1699-1977

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5911>

 Abstract Views : 29 / Downloads Count: 41

Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar

 Eka Apriyanti, Asrin, Asri Fauzi

1978-1986

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5940>

 Abstract Views : 123 / Downloads Count: 91

Strategi Pembelajaran yang digunakan Guru dalam Membelajarkan Bilangan Bulat Negatif di Kelas VI SDN 28 Cakranegara

 Ni Kadek Sri Sudewi, Vivi Rachmatul Hidayati, Khairun Nisa

1987-1994

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5670>

 Abstract Views : 54 / Downloads Count: 65

Pelaksanaan Pendidikan Karakter dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di SDN 3 Lembuak

 Nila Ulfiani Saputri, Khairun Nisa, Muhammad Turmuzi

1995-2004

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5708>

 Abstract Views : 103 / Downloads Count: 116

Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 13 Ampenan dan Hubungannya Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn

 Lolita Yulis Pusvita, Nurhasanah, Dyah Indraswati

2005-5010

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6015>

 Abstract Views : 135 / Downloads Count: 38

E-LKPD Berbasis HOTS Materi Pecahan Berbantu Liveworksheets Berorientasi Pada Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V

 Devitha Octaviana Wirawan, Ida Ermiana, Asri Fauzi


2011-2021

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5998>

 Abstract Views : 65 / Downloads Count: 81

Media Koin Bermuatan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Pada Siswa Sekolah Dasar

 Era Naila Putri, Asrin, Iva Nurmawanti

2022-2027

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5973>

 Abstract Views : 80 / Downloads Count: 83

Media Pembelajaran Popscrap Book Pada Mata Pelajaran IPS Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Untuk Kelas IV Sekolah Dasar

 Siti Sari Ainun Muslimah Jamaludin, Nurhasanah, Ida Ermiana

2028-2035

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5717>

 Abstract Views : 21 / Downloads Count: 20

Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar

 Maul Hayati, Iva Nurmawanti, Muhammad Makki


2036-2042

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5795>

 Abstract Views : 318 / Downloads Count: 240

Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Inquiry Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

 Thomas Andre Setiawan, Gamaliel Septian Airlanda

2043-2051

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5751>

 Abstract Views : 76 / Downloads Count: 46

Media Monopoli Truth or Dare pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan untuk Siswa Sekolah Dasar

 Aulia Patra Nirmala, Prayogi Dwina Angga, Husniati

2052-2061

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6045>

 Abstract Views : 16 / Downloads Count: 23

Kesulitan Guru dalam Menyusun Soal Evaluasi Berbasis Higher Order Thinking Skills dalam Pembelajaran Kurikulum 2013

 Rakyal Aini, I Nyoman Karma, Lalu Hamdian Affandi


2062-2069

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6035>

 Abstract Views : 65 / Downloads Count: 40

Buku Cerita Bergambar Bermuatan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD


 Nilawan Sahbana Putri, Khairun Nisa, Nurwahidah

2070-2077

 PDF

 Abstract Views : 46 / Downloads Count: 17

Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar

 Aisyah Satifa, Nurul Kemala Dewi, Nurwahidah

2078-2085

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5691>

 Abstract Views : 48 / Downloads Count: 45

The Challenges and Strategies in Writing Descriptive Text on Local Places in the EFL Essay Writing Course

 M. Akram Mulyasin, Ahmad Zamzam, Lalu Jaswadi Putera, Muhammad Amin, Hajriana Arfah


2086-2092

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6017>

 Abstract Views : 41 / Downloads Count: 29

Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Inovasi Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis

 Bayu Bambang Nur Fauzi, Bambang Qomaruzzaman, Qiqi Yuliaty Zaqiah

2093-2098

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6249>

 Abstract Views : 106 / Downloads Count: 60

Student's Learning Strategies During Pandemic To Get A High Score On TOEIC Test

 Titin Kustini, Afief Fakhruddin

2099-2105

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6294>

 Abstract Views : 15 / Downloads Count: 9

Media Buku Mathstory Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Matematika Materi KPK Siswa Kelas 4 SD

 Winda Ayu Puspaningrum, Yohana Setiawan


2106-2113

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6084>

 Abstract Views : 18 / Downloads Count: 13

Peran Pendidikan Agama Dalam Membentengi Remaja dari Pergaulan Bebas

 Juwinner Dedy Kasingku, Alan Hubert Frederick Sanger


2114-2122

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6061>

 Abstract Views : 163 / Downloads Count: 120

Media Pembelajaran Puzzle dengan Kartu Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

 Laksmi Murti Harsih, Wahyudi


2123-2131

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5764>

 Abstract Views : 27 / Downloads Count: 38

The Impact of Artificial Intelligence on Education: Opportunities and Challenges

 Sri Rahayu

2132-2140

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6110>

 Abstract Views : 54 / Downloads Count: 62

Media Pop-Up Book Bermuatan Permainan Tradisional Sasak Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

 Wafiqoh Nurul Azizah, Prayogi Dwina Angga, Moh. Irawan Zain

2141-2154

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6038>

 Abstract Views : 57 / Downloads Count: 27

Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS dan Keterampilan Berpikir Siswa Kelas IV SD

 Anastasya Yolanti, Adi Winanto

2155-2163

 PDF

 Abstract Views : 7 / Downloads Count: 10

Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

 Dahlia, Siti Rohana Hariana Intiana, Husniati


2164-2170

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6250>

 Abstract Views : 45 / Downloads Count: 7

Media Critical Money Integers Berbasis Metode Socrates untuk Meningkatkan Berpikir Kritis pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas 6

 Sagita Putri Maharani, Yohana Setiawan

2171-2179

 PDF

 DOI : <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6139>

 Abstract Views : 7 / Downloads Count: 3

Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Geografi

Aulia Putri Hidayah*, Mushoddik

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: auliaputrihidayah1@gmail.com

Abstract

Geography has an important role in developing students' creative abilities. Even so, students' creative thinking abilities in Indonesia are still low. This research aims to overcome students' low creative thinking abilities by applying the Creative Problem Solving Model in geography learning. This research used a quasi-experimental method with a control and experimental group in a high school. The population for this research was class X IPS students. For the research sample, 2 classes in class X IPS were chosen. The instrument in this research is a test of creative thinking questions in the form of descriptions. The research results show that the application of the Creative Problem Solving Model significantly increases students' creative thinking abilities in Geography subjects. These results are supported by an increase in pre-test to post-test scores in the experimental group. The results of this research conclude that the Creative Problem Solving Model is effective in improving students' creative thinking abilities in Geography subjects. This model helps students develop creative ideas, focus on problems, and find innovative solutions. Therefore, this model could be an alternative solution in improving Geography learning at the high school level.

Keywords: creative problem solving, creative thinking, geography learning

Abstrak

Geografi memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan kreatif siswa. Meskipun begitu, kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan Model Creative Problem Solving dalam pembelajaran geografi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan kelompok kontrol dan eksperimen di sebuah SMA. Populasi untuk penelitian ini adalah siswa kelas X IPS untuk sampel penelitian memilih 2 kelas pada kelas X IPS 4 menjadi kelas eksperimen dan untuk kelas X IPS 2 menjadi kelas kontrol. Instrumen pada penelitian ini yaitu tes soal berpikir kreatif yang berbentuk uraian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Creative Problem Solving secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Geografi. Hasil ini didukung oleh peningkatan nilai pre-test ke post-test pada kelompok eksperimen. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Model Creative Problem Solving efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Geografi. Model ini membantu siswa mengembangkan ide-ide kreatif, fokus pada permasalahan, dan mencari solusi yang inovatif. Oleh karena itu, model ini bisa menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan pembelajaran Geografi di tingkat SMA.

Kata Kunci: creative problem solving, berpikir kreatif, pembelajaran geografi

Article History:

Received 2023-07-25

Revised 2023-09-13

Accepted 2023-09-26

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.6254

PENDAHULUAN

Geografi adalah ilmu yang mempelajari keterkaitan fakta pada permukaan bumi, fisik atau permasalahan berkaitan pada kehidupan makhluk hidup maupun permasalahannya secara spasial, ekologis, dan regional. Pembelajaran Geografi memiliki tujuan terutama pada sekolah menengah atas yaitu menumbuhkan tiga ranah seperti kognitif, afektif, maupun psikomotor siswa pada fenomena Geografi (fisik

ataupun sosial) pada kondisi sosial, lingkungan maupun kompleks wilayah dan untuk meningkatkan pemahaman pada lingkungan (Mukhlis & Anwar, 2020). Pembelajaran geografi juga bertujuan agar para siswa mampu berpikir secara kreatif. Oleh karenanya, pelajaran geografi sangat penting dalam mengembangkan kreativitas dalam diri seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan (Wiguna et al., 2018).

Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir yang dimulai melalui datangnya kerentanan pada satu persoalan perlu diatasi. Kemampuan yang datang dari daya cipta siswa, yaitu kemampuan untuk menciptakan materi atau inspirasi baru untuk memecahkan suatu problem (Khamdanah et al., 2023). Berpikir kreatif menumbuhkan imajinasi, mengungkapkan peluang baru, menciptakan pendapat yang menarik serta membangunkan ide yang tidak dapat terduga (Putri & Ratu, 2018; Sayoga, 2013). Berpikir kreatif dapat membuat kemahiran dalam berpikir mendasar yang membawa kemampuan untuk membagikan penyelesaian dalam memecahkan masalah melalui karya yang mengarah baru (Hasanah et al., 2023). Menyadari pentingnya berpikir kreatif untuk kesuksesan, siswa harus mampu berpikir kreatif dalam aktivitasnya untuk menemui tantangan jaman yang semakin maju yaitu kegiatan pada kurikulum 2013 yaitu mengembangkan maupun melatih berpikir kreatif siswa (Nur et al., 2021). Dengan berpikir kreatif yang dimiliki, siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikan dan memberikan jawaban yang berbeda. Menurut Munandar dalam (Rasnawati et al., 2019) berpikir kreatif dapat dilihat berdasarkan *Fluency* (Kelancaran), *Flexibility* (Keluwesan), *Originality* (Keaslian) dan *Elaboration* (Elaborasi).

Namun faktanya, kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah. Sebuah studi yang dilakukan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) serta *Programme for International Student Assessment* (PISA) melaporkan rendahnya daya berpikir kreatif siswa untuk menangani pertanyaan literasi. Pada keputusan PISA periode 2018 menetapkan urutan Indonesia berada pada bawah di sekitar negara yaitu Malaysia, Thailand maupun Singapura. Kategori pada kemampuan literasi di Indonesia mencapai skor rata-rata pada 371, sedangkan Matematika di Indonesia terdapat skor rata-rata yaitu 379. Bagi sains, Indonesia terdapat skor rata-rata 396 (Schleicher, 2019).

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif dikarenakan selama pembelajaran siswa kurangnya memunculkan ide kreatif pada saat berdiskusi. Hasil observasi yang dilaksanakan kepada Ketua MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Geografi Kota Depok melalui wawancara, peneliti menemukan penyebab pada pembelajaran Geografi belum sepenuhnya memberikan kesempatan pada siswa dalam menggunakan kreativitasnya dalam berpikir selama mengikuti pembelajaran, selain itu pada pembelajaran geografi belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang bisa mengembangkan kreativitas pada siswa.

Beberapa model pembelajaran yang mampu menggerakkan siswa selama kegiatan belajar, model pembelajaran tersebut salah satunya yaitu *Creative Problem Solving*. Model *creative problem solving* membentuk model yang bertujuan mengajak siswa untuk berkreasi secara kreatif untuk memecahkan suatu masalah melalui *openended* yaitu mengamati beragam fakta yang penting pada sekiatr kemudian memaparkan bermacam-macam pendapat maupun *many ways* serta menentukan solusi yang benar untuk menerapkan secara nyata (Putri et al., 2019). Pada model ini, siswa diminta untuk mengemukakan pikiran maupun ide kreatif untuk mengatasi satu masalah, siswa dapat melatih daya pikir maupun keilmuan dengan menangani masalah pada kegiatan setiap hari.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving*, tidak cuma berdiam ditempat, tetapi siswa dapat diberi giliran untuk membagikan pendapat mengenai masalah. Siswa diberikan kebebasan mengungkapkan ide kreatifnya untuk mencari bermacam-macam bentuk rencana pemecahan pada masalah (Safitri & Ardana, 2020). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki 6 tahapan yang bisa membantu siswa selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengatasi permasalahan. Tahap *Creative Problem Solving* berdasarkan *Osborn-Parners* yaitu: 1) *Objective finding*, 2) Menemukan fakta (*fact finding*), 3) Menemukan masalah (*problem finding*) 4) Menentukan beragam ide atau gagasan pilihan (*idea finding*) 5) Menemukan solusi (*solution finding*) 6) Memilih tindakan (*acceptand finding*) (Situmorang & Gultom, 2018). Tahap ini membuat siswa aktif dan dapat produktif dalam menemukan dan menentukan solusi permasalahan, sehingga siswa dapat berpikir lebih mendalam. Selama proses berlangsungnya pembelajaran, siswa terlibat dalam kegiatan selain mendengarkan

dan mencatat. Mengajukan pendapat, pertanyaan kepada teman saat diskusi, maupun kegiatan yang dengan mental, fisik, ataupun sosial kemudian siswa mampu memanfaatkan bermacam cara daya kreatif dalam memecahkan permasalahan tersebut (Asmawati et al., 2018). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran memerlukan suasana yang menyenangkan dan kebebasan untuk mencapai hasil yang baik. Hasil ini akan menumbuhkan keunggulan baik dalam pemahaman materi dan berpikir (Mushoddik et al., 2016). Pembelajaran model *Creative Problem Solving* memiliki kelebihan seperti membagikan pada siswa untuk mengetahui konsep bagaimana upaya memecahkan suatu masalah, menjadikan siswa giat pada pelajaran, meningkatkan daya berpikirnya dan menciptakan siswa untuk mengimplementasikan pengetahuan yang ada (Asmawati et al., 2018). Keunggulan pada model *Creative Problem Solving* yaitu (1) mengembangkan siswa agar bersungguh-sungguh selama pembelajaran, (2) meningkatkan keingintahuan siswa, (3) mengarahkan keahlian berpendapat siswa untuk menyelesaikan permasalahan, (4) membangunkan partisipasi dan hubungan antar siswa (Situmorang & Gultom, 2018).

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini berupaya mengatasi rendahnya kemampuan berpikir keratif siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dengan penelitian ini, diharapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat menjadi salah satu alternatif solusi permasalahan pembelajaran geografi di SMA, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis pada penelitian adalah eksperimen semu atau *quasi experimental*. Eksperimen semu ini terdapat kelompok kontrol, yang tidak bisa seluruhnya berperan untuk mengatur variabel luar adapun dapat mempengaruhi penerapan eksperimen (Sugiyono, 2021). Desain pada penelitian merupakan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian dilakukan di sekolah SMA Negeri 13 Depok semester genap tahun 2022/2023. Populasi untuk penelitian yaitu siswa kelas X IPS yang memiliki 5 kelas untuk sampel yang didapat yaitu dengan memilih 2 kelas untuk menjadi kelas eksperimen ataupun kelas kontrol dan melalui teknik sampling yang menggunakan *Non-Probability Sampling*. Dipilih 2 kelas pada kelas X IPS 4 menjadi kelas eksperimen dengan jumlah 43 siswa akan mengaplikasikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* selain itu ada kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol berjumlah 42 siswa.

Instrumen untuk penelitian ini merupakan tes berpikir kreatif, untuk soal tes berbentuk uraian sejumlah 5 soal. Soal uraian pada penelitian ini merupakan materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan pada mata pelajaran Geografi. Sebelum digunakan soal tes kepada siswa divalidasi oleh validator yang telah ditentukan, uji validasi untuk mengetahui kelayakan pada lembar soal berpikir kreatif sebelum diujikan kepada siswa.

Pelaksanaan pada penelitian di kelas eksperimen maupun kontrol dibagikan *pre-test* untuk melihat kemampuan pertama, sesudah itu kelas eksperimen menerapkan model *Creative Problem Solving* yang terdapat 6 tahap yaitu *objectif finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding* dan *acceptence finding*. sementara itu kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional, kemudian untuk akhir pembelajaran kelas eksperimen maupun kontrol melaksanakan *post-test* untuk melihat hasil berpikir kreatif setelah mendapatkan perlakuan. Teknik analisis data diaplikasikan pada penelitian meliputi tiga tahapan yaitu uji normalitas, uji homogenitas maupun uji *independent sample t-test* dengan melalui program SPSS 25.0 *for Windows* melalui taraf signifikansi sebesar 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2022/2023. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan ini dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu model *Creative Problem Solving* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan berupa model pembelajaran konvensional.

Untuk memperoleh data *pre-test* maupun *post-test* kemampuan berpikir kreatif, siswa diberikan soal uraian yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Hasil *pre-test* maupun *post-test* kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran geografi disajikan di Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	43	45	75	58,72	8,025
<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	43	60	95	79,30	8,768
<i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	42	35	65	49,05	7,827
<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	42	45	75	60,24	7,647

Tabel 1 menunjukkan hasil nilai mean *pre-test* untuk kelas eksperimen sebelum adanya penerimaan dengan memakai model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah 58,72 dengan standar deviasi 8,025 untuk nilai minimum yaitu 45 dan nilai maksimum yaitu 75. Sesudah diberikan perlakuan dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diperoleh dengan nilai mean pada *post-test* kelas eksperimen menjadi 79,30 standar deviasi 8,768 untuk nilai minimum 60 dan nilai maksimum 95.

Sementara itu untuk hasil nilai mean *pre-test* pada kelas kontrol yaitu 49,05 dan standar deviasi 7,827 untuk nilai minimum 35 dan nilai maksimum 65. Hasil pada nilai mean *post-test* kelas kontrol yaitu 60,24 standar deviansi 7,647 nilai minimum 45 dan untuk nilai maksimum 75.

Selesai mendapatkan hasil kelas eksperimen maupun kelas kontrol berikutnya menguraikan data dengan uji normalitas buat memahami data tersebut mempunyai distribusi normal ataupun tidak. Uji normalitas penelitian ini melalui taraf signifikansi 0,05 di Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig	α	Keterangan
Kelas Eksperimen	0,185	0,05	Normal
Kelas Kontrol	0,106	0,05	Normal

Tabel 2 menunjukkan pengujian normalitas didapatkan bahwa skor *post-test* di kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terdapat nilai signifikansi $0,185 > 0,05$, sementara itu pada kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi $0,106 > 0,05$, bisa disimpulkan hasil *post-test* untuk kedua kelas ini berdistribusi normal.

Sesudah data berdistribusi normal di kelas eksperimen maupun kelas kontrol kemudian dilaksanakan pengujian homogenitas untuk menunjukkan nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat hasil homogen maupun tidak homogen. Uji homogenitas diperlukan pada penelitian dengan melalui taraf signifikansi 0,05 dilihat Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Sig	α	Keterangan
Kelas Eksperimen	0,307	0,05	Homogen
Kelas Kontrol			

Tabel 3 menunjukkan hasil pengujian pada homogenitas didapatkan pada skor rata-rata berpikir kreatif kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat nilai signifikansi $0,307 > 0,05$ bahwa untuk kedua kelas tersebut terdapat hasil homogen atau varian yang sama.

Analisis selanjutnya yaitu menentukan uji *Independent Samples t-test* dengan memakai taraf signifikansi 0,05 yang menggunakan nilai *post-test* berpikir kreatif siswa. Hasil untuk pengujian seperti tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Independent Samples t-test

Kelas	Sig (2-tailed)	α	Keterangan
Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	0,000	0,05	H0 ditolak dan H1 diterima

Tabel 4 menunjukkan uji *Independent Samples t-test* untuk kelas eksperimen melalui penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang memperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* yaitu $0,000 < 0,05$ bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, kemudian dapat diberi kesimpulan terdapat pengaruh pada berpikir kreatif antara siswa dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* bagi kelas eksperimen maupun untuk siswa yang belajar di kelas kontrol.

Jika merujuk pada kategori kemampuan berpikir kreatif berdasarkan pendapat Rupalestari & Prabawanto (2020), rata-rata hasil *pre-test* di kelas eksperimen dengan skor 58,72 dikategorikan cukup kreatif dan hasil rata-rata untuk *post-test* dengan skor 79,30 dikategorikan kreatif sehingga terdapat peningkatan secara kuantitatif dari hasil *pre-test* dengan *post-test*.

Penelitian ini menyatakan bahwasanya di kelas eksperimen yaitu siswa pada aktif dan kreatif selama proses pembelajaran dikarenakan terbiasa dilatih melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang bisa membagikan peluang bagi siswa untuk menumbuhkan pendapat maupun pandangan yang dimiliki. Dikatakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu memajukan daya pikir kreatif dikarenakan adanya penerapan model pembelajaran ini siswa banyak memunculkan ide kreatif pada saat berdiskusi untuk memecahkan masalah, dan ide kreatif tersebut dipertimbangkan kembali untuk menghasilkan solusi akhir untuk permasalahan tersebut.

Ada 6 tahapan 1) tahap *objective finding*, siswa menuliskan tujuan yang ingin dicapai untuk memecahkan masalah, 2) tahap *fact finding*, guru membimbing siswa untuk mencari tahu fakta yang ada pada masalah yang disajikan, 3) tahap *problem finding*, siswa dibimbing untuk dapat fokus pada permasalahan yang disediakan, 4) tahap *idea finding*, masing-masing anggota kelompok menyampaikan pandangan atau gagasan yang dapat menyelesaikan masalah, 5) tahap *solution finding*, siswa mencatatkan ide pada permasalahan, setiap kelompok agar mendapatkan solusi berlandaskan ide yang siswa tulis pada tahap *ide finding*, 6) tahap *acceptance finding*, siswa diarahkan dapat menyampaikan keputusan pada situasi yang sudah disampaikan, setelah itu terdapat satu kelompok untuk memberikan hasil akhir pada diskusi dan kelompok lain dapat menyampaikan tanggapan pada hasil dari diskusi yang sudah dipaparkan pada kelompok yang sebelumnya.

Tahapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam mengembangkan daya berpikir kreatif yaitu memahami permasalahan dan bagaimana siswa memunculkan ide untuk memilih solusi yakni *Objective Finding*, *Fact Finding*, *Idea Finding* dan *Solution Finding*. Bagi tahap ini hanya meminta siswa dapat membahas masalah akan disampaikan melalui guru, dan meminta siswa akan mengemukakan beberapa ide untuk mengatasi masalah. Selanjutnya pada tahap *Idea Finding* pada *Creative Problem Solving* siswa menghasilkan cara baru dalam mengatasi permasalahan. Pada tahap *Solution Finding* siswa dapat menjelaskan ulang suatu masalah agar siswa dapat memahami masalah tersebut sehingga kemungkinan dapat mendapatkan penyelesaian yang pasti, disini siswa dapat mendapatkan sesuatu yang baru bahwa mereka paling menguasai dalam menyelesaikan masalah (Tria et al., 2021).

Siswa yang berpikir kreatif lebih tinggi dapat mempengaruhi hasil pada *pre-test* maupun *post-test* terlihat bahwa siswa kreatif dapat menghasilkan nilai lebih baik. Maka dari itu adanya penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu mengubah daya pikir tinggi selama pembelajaran karena dapat membantu siswa agar terfokus dan terarah dalam memilih solusi untuk menangani suatu masalah yang disediakan, memberikan kesempatan pada siswa aktif dan lebih memahami materi pada dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan pada mata pelajaran Geografi dan mampu mempengaruhi peningkatan kreativitas siswa.

Hasil yang dapat diperkuat melalui penelitian (Pramestika et al., 2020), terdapat pengaruh dan perbedaan pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas. Dengan penggunaan model pembelajaran yaitu *Creative Problem Solving* membentuk siswa berupaya mengimplementasikan ide atau gagasannya tersebut selama pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis pada hasil maupun pembahasan dapat menyimpulkan bahwasanya nilai pada rata-rata untuk berpikir kreatif dalam penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* memperoleh nilai tinggi dengan membanding siswa pada kelas kontrol. Sehingga kesimpulan penelitian pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh signifikan terhadap berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi kelas X IPS SMA Negeri 13 Depok. Hal ini karena melalui penerapan pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa menguasai kemampuan memecahkan permasalahan dan mampu mengembangkan berpikir kreatifnya. Guru dapat mempraktikkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran geografi karena terdapat kelebihan yang dapat membantu siswa selama pelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, E. Y. S., Rosidin, U., & Abdurrahman. (2018). Efektivitas Instrumen Asesmen Model Creative Problem Solving Pada Pembelajaran Fisika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Hasanah, M., Supeno, S., & Wahyuni, D. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 44–58. <https://doi.org/10.21093/twt.v10i1.5424>
- Khamdanah, Sabrina, F. P., & Nabila, J. S. (2023). Studi Literatur: Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan*, 4, 517–528.
- Mukhlis, D., & Anwar, S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Dinamika Planet Bumi Sebagai RuangKehidupan Pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Padang. *Jurnal Buana*.
- Mushoddik, Utaya, S., & Budijanto. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa MAN 6 Jakarta. *Jurnal Swarnabhumi*, 1(1).
- Nur, M. N., Lubis, H. A., Amalia, A., Sitepu, S. Br., & Wandini, R. R. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 369–378.
- Pramestika, R. A., Suwignyo, H., & Utaya, S. (2020). Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan-Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 361–366. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Putri, C. S., Sesunan, F., & Wahyudi, I. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pemecahan Masalah Fisika Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 149–155.
- Putri, M. W. T., & Ratu, N. (2018). Analisis Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Luas Gabungan pada Materi Bangun Datar di SMP Negeri 8 Salatiga Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*.
- Rasnawati, A., Rahmawati, W., Akbar, P., & Putra, H. D. (2019). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMK Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Di Kota Cimahi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 164–177. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.87>
- Rupalestari, D., & Prabawanto, S. (2020). Students' creative thinking skill and its influential factors in quadrilateral topic viewed by students' cognitive. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032054>
- Safitri, N. P. L., & Ardana, I. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Eksperimen Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(1).
- Schleicher, A. (2019). PISA 2018: Insights and Interpretations. *OECD Publish*.
- Situmorang, A. S., & Gultom, S. P. (2018). Desain Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa FKIP UHN. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 24(2).

-
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabet.
- Tria, E., Susanta, A., & Djuwita, P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Coreative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa di Kelas VA SD Negeri 99 Rejang Lebong Puspawidya Djuwita. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Wiguna, C. S., Sumaatmadja, N., & Nigrum, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran POE Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Geografi*.

Mushodikk, M.Pd - Model
Pembelajaran Creative Problem
Solving Untuk Meningkatkan
Kemampuan Berpikir Kreatif
Siswa SMA Pada Mata
Pelajaran Geografi

by Mushodikk, M.pd Uploaded By Irfan

Submission date: 26-Dec-2023 09:18AM (UTC+0700)

Submission ID: 2264823626

File name: Artikel_6.pdf (494.92K)

Word count: 3368

Character count: 21756



Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Geografi

Julia Putri Hidayah*, Mushoddik

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: auliaputrihidayah1@gmail.com

Abstract

Geography has an important role in developing students' creative abilities. Even so, students' creative thinking abilities in Indonesia are still low. This research aims to overcome students' low creative thinking abilities by applying the Creative Problem Solving Model in geography learning. This research used a quasi-experimental method with a control and experimental group in a high school. The population for this research is class X IPS students. For the research sample, 2 classes in class X IPS were chosen. The instrument in this research is a test of creative thinking questions in the form of descriptions. The research results show that the application of the Creative Problem Solving Model significantly increases students' creative thinking abilities in Geography subjects. These results are supported by an increase in pre-test to post-test scores in the experimental group. The results of this research conclude that the Creative Problem Solving Model is effective in improving students' creative thinking abilities in Geography subjects. This model helps students develop creative ideas, focus on problems, and find innovative solutions. Therefore, this model could be an alternative solution in improving Geography learning at the high school level.

Keywords: creative problem solving, creative thinking, geography learning

Abstrak

Geografi memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan kreatif siswa. Meskipun begitu, kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan Model Creative Problem Solving dalam pembelajaran geografi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan kelompok kontrol dan eksperimen di sebuah SMA. Populasi untuk penelitian ini adalah siswa kelas X IPS untuk sampel penelitian memilih 2 kelas pada kelas X IPS 4 menjadi kelas eksperimen dan untuk kelas X IPS 2 menjadi kelas kontrol. Instrumen pada penelitian ini yaitu tes soal berpikir kreatif yang berbentuk uraian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Creative Problem Solving secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Geografi. Hasil ini didukung oleh peningkatan nilai pre-test ke post-test pada kelompok eksperimen. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Model Creative Problem Solving efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Geografi. Model ini membantu siswa mengembangkan ide-ide kreatif, fokus pada permasalahan, dan mencari solusi yang inovatif. Oleh karena itu, model ini bisa menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan pembelajaran Geografi di tingkat SMA.

Kata Kunci: creative problem solving, berpikir kreatif, pembelajaran geografi

46

Article History:

Received 2023-07-25

Revised 2023-09-13

Accepted 2023-09-26

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.6254

PENDAHULUAN

Geografi adalah ilmu yang mempelajari keterkaitan fakta pada permukaan bumi, fisik atau permasalahan berkaitan pada kehidupan makhluk hidup maupun permasalahannya secara spasial, ekologis, dan regional. Pembelajaran Geografi memiliki tujuan terutama pada sekolah menengah atas yaitu menumbuhkan tiga ranah seperti kognitif, afektif, maupun psikomotor siswa pada fenomena Geografi (fisik



ataupun sosial) pada kondisi sosial, lingkungan maupun kompleks wilayah dan untuk meningkatkan pemahaman pada lingkungan (Mukhlis & Anwar, 2020). Pembelajaran geografi juga bertujuan agar para siswa mampu berpikir secara kreatif. Oleh karenanya, pelajaran geografi sangat penting dalam mengembangkan kreativitas dalam diri seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan (Wiguna et al., 2018).

Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir yang dimulai melalui datangnya kerentanan pada satu persoalan perlu diatasi. Kemampuan yang datang dari daya cipta siswa, yaitu kemampuan untuk menciptakan materi atau inspirasi baru untuk memecahkan suatu problem (Khamdanah et al., 2023). Berpikir kreatif menumbuhkan imajinasi, mengungkapkan peluang baru, menciptakan pendapat yang menarik serta membangunkan ide yang tidak dapat terduga (Putri & Ratu, 2018; Sayoga, 2013). Berpikir kreatif dapat membuat kemahiran dalam berpikir mendasar yang membawa kemampuan untuk membagikan penyelesaian dalam memecahkan masalah melalui karya yang mengarah baru (Hasanah et al., 2023). Menyadari pentingnya berpikir kreatif untuk kesuksesan, siswa harus mampu berpikir kreatif dalam aktivitasnya untuk menemui tantangan jaman yang semakin maju yaitu kegiatan pada kurikulum 2013 yaitu mengembangkan maupun melatih berpikir kreatif siswa (Nur et al., 2021). Dengan berpikir kreatif yang dimiliki, siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikan dan memberikan jawaban yang berbeda. Menurut Munandar dalam (Rasawati et al., 2019) berpikir kreatif dapat dilihat berdasarkan *Fluency* (Kelancaran), *Flexibility* (Keluwesan), *Originality* (Keaslian) dan *Elaboration* (Elaborasi).

Namun faktanya, kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah. Sebuah studi yang dilakukan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) serta *Programme for International Student Assessment* (PISA) melaporkan rendahnya daya berpikir kreatif siswa untuk menangani pertanyaan literasi. Pada keputusan PISA periode 2018 menetapkan urutan Indonesia berada pada bawah di sekitar negara Malaysia, Thailand maupun Singapura. Kategori pada kemampuan literasi di Indonesia mencapai skor rata-rata pada 371, sedangkan Matematika di Indonesia terdapat skor rata-rata yaitu 379. Bagi sains, Indonesia terdapat skor rata-rata 396 (Schleicher, 2019).

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif dikarenakan selama pembelajaran siswa kurangnya memunculkan ide kreatif pada saat berdiskusi. Hasil observasi yang dilaksanakan kepada Ketua MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Geografi Kota Depok melalui wawancara, peneliti menemukan penyebab pada pembelajaran Geografi belum sepenuhnya memberikan kesempatan pada siswa dalam menggunakan kreativitasnya dalam berpikir selama mengikuti pembelajaran, selain itu pada pembelajaran geografi belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang bisa mengembangkan kreativitas pada siswa.

Beberapa model pembelajaran yang mampu menggerakkan siswa selama kegiatan belajar, model pembelajaran tersebut salah satunya yaitu *Creative Problem Solving*. Model *creative problem solving* membentuk model yang bertujuan mengajak siswa untuk berkreasi secara kreatif untuk memecahkan suatu masalah melalui *openended* yaitu mengamati beragam fakta yang penting pada sekiatr kemudian memaparkan bermacam-macam pendapat maupun *many ways* serta menentukan solusi yang benar untuk menerapkan secara nyata (Putri et al., 2019). Pada model ini, siswa diminta untuk mengemukakan pikiran maupun ide kreatif untuk mengatasi satu masalah, siswa dapat melatih daya pikir maupun keilmuan dengan menangani masalah pada kegiatan setiap hari.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving*, tidak cuma berdiam ditempat, tetapi siswa dapat diberi giliran untuk membagikan pendapat mengenai masalah. Siswa diberikan kebebasan mengungkapkan ide kreatif untuk mencari bermacam-macam bentuk rencana pemecahan pada masalah (Safitri & Ardana, 2020). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki 6 tahapan yang bisa membantu siswa selama proses pembelajaran langsung untuk mengatasi permasalahan. Tahap *Creative Problem Solving* berdasarkan *Osborn-Parners* yaitu: 1) *Objective finding*, 2) Menemukan fakta (*fact finding*), 3) Menemukan masalah (*problem finding*) 4) Menentukan beragam ide atau gagasan pilihan (*idea finding*) 5) Menemukan solusi (*solution finding*) 6) Memilih tindakan (*acceptand finding*) (Situmorang & Gultom, 2018). Tahap ini membuat siswa aktif dan dapat produktif dalam menemukan dan menentukan solusi permasalahan, sehingga siswa dapat berpikir lebih mendalam. Selama proses berlangsungnya pembelajaran, siswa terlibat dalam kegiatan selain mendengarkan

dan mencatat. Mengajukan pendapat, pertanyaan kepada teman saat diskusi, maupun kegiatan yang dengan mental, fisik, ataupun sosial kemudian siswa mampu memanfaatkan²³ bermacam cara daya kreatif dalam memecahkan permasalahan tersebut (Asmawati et al., 2018). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran memerlukan suasana yang menyenangkan dan kebebasan untuk mencapai hasil yang baik. Hasil ini akan menumbuhkan keunggulan baik dalam pemahaman materi dan berpikir (Mushoddik et al., 2016). Pembelajaran model *Creative Problem Solving* memiliki kelebihan seperti membagikan pada siswa untuk mengetahui konsep bagaimana upaya memecahkan suatu masalah, menjadikan siswa giat pada pelajaran, meningkatkan daya berpikirnya dan menciptakan siswa untuk mengimplementasikan pengetahuan yang ada (Asmawati et al., 2018). Keunggulan pada model *Creative Problem Solving* yaitu (1) mengembangkan siswa agar bersungguh-sungguh selama pembelajaran, (2) meningkatkan keingintahuan siswa, (3) mengarahkan keahlian berpendapat siswa untuk menyelesaikan permasalahan, (4) membangunkan partisipasi dan hubungan antar siswa (Situmorang & Gultom, 2018).

Berdasarkan pemaparan⁴⁴ latar belakang masalah tersebut, penelitian ini berupaya mengatasi rendahnya kemampuan berpikir keratif siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dengan penelitian ini, diharapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat menjadi salah satu alternatif solusi permasalahan pembelajaran geografi di SMA, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

1 METODE PENELITIAN

Penelitian ini⁶⁸ merupakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pada penelitian adalah eksperimen semu atau *quasi experimental*. Eksperimen semu ini terdapat kelompok kontrol, yang tidak bisa seluruhnya berperan untuk mengatur variabel lu⁴ adapun dapat mempengaruhi penerapan eksperimen (Sugiyono, 2021). Desain pada penelitian merupakan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian dilakukan di sekolah SMA Negeri 13 Depok semester genap tahun 2022/2023. Populasi⁶⁶ untuk penelitian yaitu siswa kelas X IPS yang memiliki 5 kelas untuk sampel yang didapat yaitu dengan memilih 2 kelas untuk menjadi kelas eksperimen ataupun⁶⁰ kelas kontrol dan melalui teknik sampling yang menggunakan *Non-Probability Sampling*.³⁴ Pilih 2 kelas pada kelas X IPS 4 menjadi kelas eksperimen dengan⁵⁵ jumlah 43 siswa akan mengaplikasikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* selain itu ada kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol berjumlah 42 siswa.

Instrumen untuk penelitian ini merupakan tes berpikir kreatif, untuk soal tes berbentuk uraian sejumlah 5 soal. Soal uraian pada penelitian ini merupakan materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan pada mata pelajaran Geografi. Sebelum digunakan soal tes kepada siswa divalidasi oleh validator yang telah ditentukan, uji validasi untuk mengetahui kelayakan pada lembar soal berpikir kreatif sebelum diujikan kepada siswa.

Pelaksanaan pada penelitian di kelas eksperimen maupun kot³⁶ dibagikan *pre-test* untuk melihat kemampuan pertama, sesudah itu kelas eksperimen menerapkan model *Creative Problem Solving* yang terdapat 6¹ hap yaitu *objectif finding, fact finding, problem finding, idea finding, solution finding* dan *acceptence finding*. sementara itu kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional, kemudian untuk akhir pembelajaran kelas eksperimen¹⁵ maupun kontrol melaksanakan *post-test* untuk melihat hasil berpikir kreatif setelah mendapatkan perlakuan. Teknik ana⁵⁴ data diaplikasikan pada penelitian meliputi tiga tahapan yaitu uji normalitas, uji homogenitas maupun uji *independent sample t-test* dengan melalui program SPSS 25.0 for Windows melalui taraf signifikansi sebesar 0,05.

13 HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2022/2023. Data dalam penelitian ini³¹ dikumpulkan melalui tes kemampuan⁵¹ berpikir kreatif sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan ini dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu model *Creative Problem Solving* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan berupa model pembelajaran konvensional.

Untuk memperoleh data *pre-test* maupun *post-test* kemampuan berpikir kreatif, siswa diberikan soal uraian yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Hasil *pre-test* maupun *post-test* kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran geografi disajikan di Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	43	45	75	58,72	8,025
<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	43	60	95	79,30	8,768
<i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	42	35	65	49,05	7,827
<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	42	45	75	60,24	7,647

Tabel 1 menunjukkan hasil nilai mean *pre-test* untuk kelas eksperimen sebelum adanya penerimaan dengan memakai model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah 58,72 dengan standar deviasi 8,025 untuk nilai minimum yaitu 45 dan nilai maksimum yaitu 75. Setelah diberikan perlakuan dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diperoleh dengan nilai mean pada *post-test* kelas eksperimen menjadi 79,30 standar deviasi 8,768 untuk nilai minimum 60 dan nilai maksimum 95.

Sementara itu untuk hasil nilai mean *pre-test* pada kelas kontrol yaitu 49,05 dan standar deviasi 7,827 untuk nilai minimum 35 dan nilai maksimum 65. Hasil pada nilai mean *post-test* kelas kontrol yaitu 60,24 standar deviasi 7,647 nilai minimum 45 dan untuk nilai maksimum 75.

Selesai mendapatkan hasil kelas eksperimen maupun kelas kontrol berikutnya menguraikan data dengan uji normalitas buat memahami data tersebut mempunyai distribusi normal ataupun tidak. Uji normalitas penelitian ini melalui taraf signifikansi 0,05 di Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig	α	Keterangan
Kelas Eksperimen	0,185	0,05	Normal
Kelas Kontrol	0,106	0,05	Normal

Tabel 2 menunjukkan pengujian normalitas didapatkan bahwa skor *post-test* di kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terdapat nilai signifikansi 0,185 > 0,05, sementara itu pada kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi 0,106 > 0,05, bisa disimpulkan hasil *post-test* untuk kedua kelas ini berdistribusi normal.

Sesudah data berdistribusi normal di kelas eksperimen maupun kelas kontrol kemudian dilaksanakan pengujian homogenitas untuk menunjukkan nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat hasil homogen maupun tidak homogen. Uji homogenitas diperlukan pada penelitian dengan melalui taraf signifikansi 0,05 dilihat Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Sig	α	Keterangan
Kelas Eksperimen	0,307	0,05	Homogen
Kelas Kontrol			

Tabel 3 menunjukkan hasil pengujian pada homogenitas didapatkan pada skor rata-rata berpikir kreatif kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat nilai signifikansi 0,307 > 0,05 bahwa untuk kedua kelas tersebut terdapat hasil homogen atau varian yang sama.

Analisis selanjutnya yaitu menentukan uji *Independent Samples t-test* dengan membandingkan taraf signifikansi 0,05 yang menggunakan nilai *post-test* berpikir kreatif siswa. Hasil untuk pengujian seperti tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Independent Samples t-test

Kelas	Sig (2-tailed)	α	Keterangan
Kelas Eksperimen	0,000	0,05	H0 ditolak dan H1 diterima
Kelas Kontrol			

Tabel 4 menunjukkan uji *Independent Samples t-test* untuk kelas eksperimen melalui penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang memperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* yaitu $0,000 < 0,05$ bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, kemudian dapat diberi kesimpulan terdapat pengaruh pada berpikir kreatif antara siswa dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* bagi kelas eksperimen maupun untuk siswa yang belajar di kelas kontrol.

Jika merujuk pada kategori kemampuan berpikir kreatif berdasarkan pendapat Rupalestari & Prabawanto (2020), rata-rata hasil *pre-test* di kelas eksperimen dengan skor 58,72 dikategorikan cukup kreatif dan hasil rata-rata untuk *post-test* dengan skor 79,30 dikategorikan kreatif sehingga terdapat peningkatan secara kuantitatif dari hasil *pre-test* dengan *post-test*.

Penelitian ini menyatakan bahwasanya di kelas eksperimen yaitu siswa pada aktif dan kreatif selama proses pembelajaran dikarenakan terbiasa dilatih melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang bisa membagikan peluang bagi siswa untuk menumbuhkan pendapat maupun pandangan yang dimiliki. Dikatakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu memajukan daya pikir kreatif dikarenakan adanya penerapan model pembelajaran ini siswa banyak memunculkan ide kreatif pada saat berdiskusi untuk memecahkan masalah, dan ide kreatif tersebut dipertimbangkan kembali untuk menghasilkan solusi akhir untuk permasalahan tersebut.

Ada 6 tahapan 1) tahap *objective finding*, siswa menuliskan tujuan yang ingin dicapai untuk memecahkan masalah, 2) tahap *fact finding*, guru membimbing siswa untuk mencari tahu fakta yang ada pada masalah yang disajikan, 3) tahap *problem finding*, siswa dibimbing untuk dapat fokus pada permasalahan yang disediakan, 4) tahap *idea finding*, masing-masing anggota kelompok menyampaikan pandangan atau gagasan yang dapat menyelesaikan masalah, 5) tahap *solution finding*, siswa mencatatkan ide pada permasalahan, setiap kelompok agar mendapatkan solusi berlandaskan ide yang siswa tulis pada tahap *ide finding*, 6) tahap *acceptance finding*, siswa diarahkan dapat menyampaikan keputusan pada situasi yang sudah disampaikan, setelah itu terdapat satu kelompok untuk memberikan hasil akhir pada diskusi dan kelompok lain dapat menyampaikan tanggapan pada hasil dari diskusi yang sudah dipaparkan pada kelompok yang sebelumnya.

Tahapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam mengembangkan daya berpikir kreatif yaitu memahami permasalahan dan bagaimana siswa memunculkan ide untuk memilih solusi yakni *Objective Finding*, *Fact Finding*, *Idea Finding* dan *Solution Finding*. Bagi tahap ini hanya meminta siswa dapat membahas masalah akan disampaikan melalui guru, dan meminta siswa akan mengemukakan beberapa ide untuk mengatasi masalah. Selanjutnya pada tahap *Idea Finding* pada *Creative Problem Solving* siswa menghasilkan cara baru dalam mengatasi permasalahan. Pada tahap *Solution Finding* siswa dapat menjelaskan ulang suatu masalah agar siswa dapat memahami masalah tersebut sehingga kemungkinan dapat mendapatkan penyelesaian yang pasti, disini siswa dapat mendapatkan sesuatu yang baru bahwa mereka paling menguasai dalam menyelesaikan masalah (Triana et al., 2021).

Siswa yang berpikir kreatif lebih tinggi dapat mempengaruhi hasil pada *pre-test* maupun *post-test* terlihat bahwa siswa kreatif dapat menghasilkan nilai lebih baik. Maka dari itu adanya penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu mengubah daya pikir tinggi selama pembelajaran karena dapat membantu siswa agar terfokus dan terarah dalam memilih solusi untuk menanganai suatu masalah yang disediakan, memberikan kesempatan pada siswa aktif dan lebih memahami materi pada dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan pada mata pelajaran Geografi dan mampu mempengaruhi peningkatan kreativitas siswa.

Hasil yang dapat diperkuat melalui penelitian (Pramesatika et al., 2020), terdapat pengaruh dan perbedaan pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas. Dengan penggunaan model pembelajaran yaitu *Creative Problem Solving* membentuk siswa berupaya mengimplementasikan ide atau gagasannya tersebut selama pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis pada hasil maupun pembahasan dapat menyimpulkan bahwasanya nilai pada rata-rata untuk berpikir kreatif dalam penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* memperoleh nilai tinggi dengan membandingkan siswa pada kelas kontrol. Sehingga kesimpulan penelitian pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh signifikan terhadap berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi kelas X IPS SMA Negeri 13 Depok. Hal ini karena melalui penerapan pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa menguasai kemampuan memecahkan permasalahan dan mampu mengembangkan berpikir kreatifnya. Guru dapat mempraktikkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran geografi karena terdapat kelebihan yang dapat membantu siswa selama pelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, E. Y. S., Rosidin, U., & Abdurrahman. (2018). Efektivitas Instrumen Asesmen Model Creative Problem Solving Pada Pembelajaran Fisika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Hasanah, M., Supeno, S., & Wahyuni, D. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 44–58. <https://doi.org/10.21093/twt.v10i1.5424>
- Khamdanah, Sabrina, F. P., & Nabila, J. S. (2023). Studi Literatur: Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan*, 4, 517–528.
- Mukhlis, D., & Anwar, S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Dinamika Planet Bumi Sebagai Ruang Kehidupan Pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Padang. *Jurnal Buana*.
- Mushoddiq, Utaya, S., & Budijanto. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa MAN 6 Jakarta. *Jurnal Swarnabhumi*, 1(1).
- Nur, M. N., Lubis, H. A., Amalia, A., Sitepu, S. Br., & Wandini, R. R. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 369–378.
- Pramestika, R. A., Suwignyo, H., & Utaya, S. (2020). Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan-Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 361–366. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Putri, C. S., Sesunan, F., & Wahyudi, I. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pemecahan Masalah Fisika Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 149–155.
- Putri, M. W. T., & Ratu, N. (2018). Analisis Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Luas Gabungan pada Materi Bangun Datar di SMP Negeri 8 Salatiga Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*.
- Rasnawati, A., Rahmawati, W., Akbar, P., & Putra, H. D. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Di Kota Cimahi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 164–177. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.87>
- Rupalestari, D., & Prabawanto, S. (2020). Students' creative thinking skill and its influential factors in quadrilateral topic viewed by students' cognitive. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032054>
- Safitri, N. P. L., & Ardana, I. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Eksperimen Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(1).
- Schleicher, A. (2019). PISA 2018: Insights and Interpretations. *OECD Publish*.
- Situmorang, A. S., & Gultom, S. P. (2018). Desain Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa FKIP UHN. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 24(2).

9 Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabet.

Tria, E., Susanta, A., & Djuwita, P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Coreative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa di Kelas VA SD Negeri 99 Rejang Lebong Pusp Djuwita. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1).

24 Wiguna, C. S., Sumaatmadja, N., & Nigrum, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran POE Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Geografi*.

Mushodikk, M.Pd - Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Geografi

ORIGINALITY REPORT

43%

SIMILARITY INDEX

40%

INTERNET SOURCES

31%

PUBLICATIONS

18%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	2%
2	journal.unnes.ac.id Internet Source	2%
3	www.researchgate.net Internet Source	2%
4	repository.upi.edu Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.iainbatanghari.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	1%

9	Arina Wulandari, Wulida Makhtuna, Mashud. "Dasar Kemampuan Mengajar: Analisis Deskriptif Pada Mahasiswa PGSD Sebagai Bahan Tindak Lanjut Perkuliahan", Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 2023 Publication	1 %
10	www.jptam.org Internet Source	1 %
11	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	1 %
12	jpm.uho.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnal.ummi.ac.id Internet Source	1 %
14	publicatio.bibl.u-szeged.hu Internet Source	1 %
15	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1 %
16	journal.institutpendidikan.ac.id Internet Source	1 %
17	journal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
18	journalfkipunipa.org Internet Source	1 %

19	www.jonedu.org Internet Source	1 %
20	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1 %
21	Jeni Rahmayanti, Connie Connie, Iwan Setiawan. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DAN KETERAMPILAN GENERIK SAINS SISWA", Jurnal Kumparan Fisika, 2020 Publication	1 %
22	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1 %
23	jurnalnasional.ump.ac.id Internet Source	1 %
24	repo.umb.ac.id Internet Source	1 %
25	www.scribd.com Internet Source	1 %
26	docplayer.info Internet Source	1 %
27	conference.um.ac.id Internet Source	1 %
28	ejournal.unib.ac.id Internet Source	1 %

1 %

29

geografi.ppj.unp.ac.id

Internet Source

1 %

30

www.ejournal.unma.ac.id

Internet Source

1 %

31

text-id.123dok.com

Internet Source

1 %

32

biologi.fkip.uns.ac.id

Internet Source

1 %

33

www.e-journal.my.id

Internet Source

1 %

34

Lilis Karlina, Edi Fitriana Afriza, Astri Srigustini.
"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUKAN
MEDIA ARTICULATE STORYLINE UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
ANALITIS", EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Ekonomi, 2023

Publication

<1 %

35

jurnal.unej.ac.id

Internet Source

<1 %

36

Submitted to Universitas Sultan Ageng
Tirtayasa

Student Paper

<1 %

37	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
38	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
39	Andi Fitriani, Baharullah Baharullah, Andi Husniati. "Pengaruh Pendekatan Problem Solving Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif", PEDAGOGIKA, 2022 Publication	<1 %
40	Asyifa Rahmawati, Dadang Juandi, Kartika Yulianti. "META ANALISIS: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2023 Publication	<1 %
41	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
42	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1 %
43	jonedu.org Internet Source	<1 %

44	jurnal.stitnualhikmah.ac.id Internet Source	<1 %
45	sipeg.unj.ac.id Internet Source	<1 %
46	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
47	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
48	repositori.unsil.ac.id Internet Source	<1 %
49	repository.um.ac.id Internet Source	<1 %
50	www.frontiersin.org Internet Source	<1 %
51	pmat-unsika.eu5.org Internet Source	<1 %
52	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	<1 %
53	journal.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
54	mulok.library.um.ac.id Internet Source	<1 %
55	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %

56

e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id

Internet Source

<1 %

57

proceeding.unindra.ac.id

Internet Source

<1 %

58

repository.radenfatah.ac.id

Internet Source

<1 %

59

Devany Nur Masythoh, Ishaq Nuriadin.
"Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif
Matematis Peserta Didik Ditinjau Dari Gender
Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa
Covid-19 Di SMK", Jurnal Cendekia : Jurnal
Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

60

Fajri Basyirun. "Pengaruh Penerapan Media
Peta Pikiran dan Motivasi Belajar terhadap
Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS di
SMA Negeri 1 Gunung Talang Kabupaten
Solok", JUSIE (Jurnal Sosial dan Ilmu
Ekonomi), 2016

Publication

<1 %

61

Umi Muti'ah, St. Budi Waluya, Mulyono
Mulyono. "Creative Thinking Skills based on
Self-efficacy in Creative Problem Solving
Learning with Scaffolding", IJECA
(International Journal of Education and
Curriculum Application), 2022

Publication

<1 %

62	jurnal.uhn.ac.id Internet Source	<1 %
63	online-journal.unja.ac.id Internet Source	<1 %
64	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
65	www.dspace.uce.edu.ec Internet Source	<1 %
66	Monica Clara Purba, Nurlina Ariani Harahap. "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Aplikasi Geogebra di SMA Negeri 1 Rantau Utara", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
67	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	<1 %
68	zombiedoc.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off