

## BAB IV HASIL PENELITIAN

### A. Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik, data hasil kemampuan Kolaborasi peserta didik, data hasil keterlaksanaan pembelajaran model *Creative Problem Solving* (CPS), dan respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan model CPS.

#### 1. Data hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik

Data hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik diperoleh dari tes yang diujikan berdasarkan indikator berpikir kreatif. Data disajikan seperti pada tabel 4.1 dibawah ini.

**Tabel 4.1 Data Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik**

No	X2			X3		
	Nama	Pre-Test	Post-Test	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	AJ	46	89	AA	25	86
2	AN	31	87	AZ	12	88
3	AA	23	85	AH	42	87
4	AG	56	88	AS	43	88
5	AS	42	85	BP	41	89
6	CA	67	85	DR	32	87
7	DI	66	78	EF	46	88
8	ES	44	90	IR	23	85
9	FS	34	80	KN	34	89
10	FR	23	80	MA	33	87
11	SH	45	86	MK	32	89
12	IH	31	80	AI	57	87
13	NK	45	87	MH	35	80
14	RC	42	81	MI	32	88
15	RA	43	88	MR	33	86
16	MF	32	82	MS	49	90
17	TA	43	85	MW	21	85
18	MU	23	90	NA	34	89
19	VD	42	88	NS	35	88

20	VS	22	85	NZ	40	88
21	TU	55	88	NF	23	87
22	CZ	42	85	RA	31	89

## 2. Data Hasil Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik

Data hasil kemampuan kolaborasi peserta didik diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran sedang berlangsung terutama di dalam kelompok kecil yang dibentuk oleh guru model.

**Tabel 4.2 Data hasil Observasi kemampuan kolaborasi peserta didik pertemuan 1**

No	Kelas X2					Kelas X3						
	Nama	Indikator					Nama	Indikator				
		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5
1	AJ	3	3	3	3	4	AA	3	3	3	3	2
2	AN	1	2	1	1	2	AZ	4	3	4	3	3
3	AA	3	2	3	3	3	AH	1	1	1	1	1
4	AG	1	1	1	1	1	AS	2	2	2	3	2
5	AS	2	3	3	2	1	BP	3	4	3	3	3
6	CA	4	3	4	4	3	DR	4	4	4	4	4
7	DI	3	3	3	2	2	EF	3	3	2	2	2
8	ES	3	3	2	3	2	IR	3	3	3	3	3
9	FS	3	3	4	4	3	KN	2	3	3	2	2
10	FR	3	3	3	3	3	MA	4	4	3	3	4
11	SH	4	4	4	3	2	MK	4	4	2	1	4
12	IH	2	3	2	3	3	AI	4	4	3	4	4
13	NK	3	4	4	1	3	MH	3	3	2	2	2
14	RC	3	2	3	2	2	MI	4	4	4	4	4
15	RA	2	3	2	2	2	MR	3	3	2	1	2
16	MF	3	4	4	4	4	MS	2	1	2	2	2
17	TA	1	1	1	1	1	MW	1	1	1	1	1
18	MU	1	1	1	1	1	NA	2	3	3	3	3
19	VD	3	3	3	2	2	NS	2	3	2	3	2
20	VS	4	4	2	3	4	NZ	1	1	1	1	1
21	TU	4	3	4	2	3	NF	2	2	2	2	2
22	CZ	4	3	4	4	3	RA	4	3	3	4	4

**Tabel 4.3 Data hasil Observasi kemampuan kolaborasi peserta didik pertemuan 2**

No	Kelas X 2					Kelas X 3						
	Nama	Indikator					Nama	Indikator				
		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5
1	AJ	3	3	3	4	4	AA	4	3	4	4	4
2	AN	3	2	3	3	3	AZ	2	3	3	3	3
3	AA	3	2	3	3	3	AH	2	2	2	2	2
4	AG	1	1	1	1	1	AS	4	4	4	4	4
5	AS	4	3	3	3	3	BP	1	1	1	1	1
6	CA	4	3	4	4	4	DR	3	3	3	3	3
7	DI	3	4	4	4	3	EF	2	3	3	2	2
8	ES	2	2	2	2	2	IR	4	4	3	3	3
9	FS	2	3	3	3	3	KN	4	3	4	3	3
10	FR	4	4	3	3	4	MA	2	3	3	3	3
11	SH	4	3	4	3	3	MK	4	3	3	3	3
12	IH	4	3	4	4	4	AI	2	2	3	3	3
13	NK	3	3	3	3	3	MH	4	4	4	3	3
14	RC	4	3	3	3	3	MI	3	3	3	2	2
15	RA	2	2	3	2	2	MR	1	1	1	1	1
16	MF	3	3	3	2	2	MS	2	3	2	2	2
17	TA	2	2	3	3	3	MW	2	2	2	2	2
18	MU	3	4	4	3	3	NA	3	3	3	2	2
19	VD	4	4	4	4	4	NS	4	3	2	3	3
20	VS	3	3	3	3	3	NZ	3	4	4	3	3
21	TU	3	3	3	4	4	NF	2	3	2	2	2
22	CZ	3	3	3	3	3	RA	4	3	4	4	4

**3. Data hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS)**

Data observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model CPS dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4 Data hasil keterlaksanaan pembelajaran  
pertemuan ke-1**

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
<b>Kegiatan awal</b>	1. Melakukan pembukaan dengan memberikan salam pembuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran	Terlaksana	3	4	3
	2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	Terlaksana	3	3	4
	3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran	Terlaksana	3	3	3
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung	Terlaksana	4	3	3
<b>Kegiatan Inti</b>					
Tahap 1 : <i>Objective Finding</i>	1. Membagi kelompok kecil secara heterogen (3-4 orang)	Terlaksana	3	4	4
	2. Membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok	Terlaksana	3	3	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	3. Memberikan sejumlah tujuan yang dapat digunakan peserta didik untuk mengerjakan LKPD	Terlaksana	3	4	3
	4. Peserta didik menyasikan sajian video dan Wacana terkait interaksi antar komponen ekosistem	Terlaksana	3	4	4
<i>Fact finding</i>	1. Peserta didik memulai berdiskusi terkait situasi yang diberikan oleh guru (video dan wacana) untuk menjawab beberapa pertanyaan yang ada di LKPD dengan kemampuan kreatif peserta didik	Terlaksana	3	4	4
	2. Peserta didik mengamati masalah yang terdapat pada sajian Video dan Wacana dengan tuntunan LKPD	Terlaksana	4	4	4
	3. Peserta didik bersama kelompoknya menuliskan informasi atau	Terlaksana	4	4	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	fakta-fakta yang penting dan relevan dari masalah yang telah diamati				
<i>Problem finding</i>	1. Peserta didik menentukan atau memahami pertanyaan-pertanyaan penting dari masalah yang disajikan dengan bimbingan guru.	Terlaksana	3	3	4
	2. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan penting untuk dapat menemukan solusi yang jelas	Terlaksana	4	3	3
<i>Idea finding</i>	1. Peserta didik menggali sebanyak-banyaknya ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sumber cetak atupun online	Terlaksana	3	3	3
	2. Peserta didik menganalisis kembali atas gagasan yang telah dirancang bersama kelompoknya	Terlaksana	4	4	4
	3. Mencatat semua gagasan yang diajukan peserta	Terlaksana	4	4	4

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	didik yang akan dijadikan solusi pemecahan masalah				
<i>Solution finding</i>	1. Membrainstroming peserta didik terkait kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi terbaik untuk memecahkan masalah	Terlaksana	4	4	4
	2. Peserta didik bersama kelompoknya sudah menentukan ide/gagasan yang dipilih sebagai solusi dari permasalahan	Terlaksana	3	3	3
	3. Peserta didik menerapkan ide/gagasan ke dalam permasalahan sebagai solusi	Terlaksana	3	3	3
<i>Acceptance Finding</i>	1. Menunjuk kelompok untuk mempresentasikan jawabannya sebagai bentuk proses pemecahan masalah berdasarkan LKPD atas bimbingan guru.	Terlaksana	3	4	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	2. Peserta didik membandingkan jawaban sebagai bentuk solusi pemecahan masalah kelompoknya dengan kelompok penyaji.	Terlaksana	4	3	3
	3. Seluruh kelompok membuat kesepakatan untuk menentukan jawaban yang dapat digunakan sebagai solusi terbaik.	Terlaksana	4	3	4
	4. Peserta didik telah menuliskan berbagai informasi penting yang menjadi solusi kreatif terhadap permasalahan yang telah analisis sebelumnya.	Terlaksana	4	3	4
	5. Memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik seputar materi dan kegiatan yang telah dipelajari dan dilakukan.	Terlaksana	4	4	3
<b>Kegiatan penutup</b>	1. Membimbing peserta didik untuk merumuskan kesimpulan	Terlaksana	4	3	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	pembelajaran yang telah dilakukan				
	2. Memberikan informasi kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	Terlaksana	4	4	4
	3. Menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.	Terlaksana	4	4	4

**Tabel 4.5 Data keterlaksanaan pembelajaran pertemuan ke-2**

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
<b>Kegiatan awal</b>	1. Melakukan pembukaan dengan memberikan salam pembuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran	Terlaksana	3	4	4
	2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	Terlaksana	4	3	4
	3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam	Terlaksana	3	4	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	mengawali kegiatan pembelajaran				
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung	Terlaksana	3	4	4
<b>Kegiatan Inti</b>					
Tahap 1 : <i>Objective Finding</i>	1. Membagi kelompok kecil secara heterogen (3-4 orang)	Terlaksana	4	4	4
	2. Membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok	Terlaksana	3	3	3
	3. Memberikan sejumlah tujuan yang dapat digunakan peserta didik untuk mengerjakan LKPD	Terlaksana	3	4	4
	4. Peserta didik menyasikan sajian video dan Wacana terkait interaksi antar komponen ekosistem	Terlaksana	3	4	4
<i>Fact finding</i>	1. Peserta didik memulai	Terlaksana	3	4	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	berdiskusi terkait situasi yang diberikan oleh guru (video dan wacana) untuk menjawab beberapa pertanyaan yang ada di LKPD dengan kemampuan kreatif peserta didik				
	2. Peserta didik mengamati masalah yang terdapat pada sajian Video dan Wacana dengan tuntunan LKPD	Terlaksana	3	3	3
	3. Peserta didik bersama kelompoknya menuliskan informasi atau fakta-fakta yang penting dan relevan dari masalah yang telah diamati	Terlaksana	4	3	3
<i>Problem finding</i>	1. Peserta didik menentukan atau memahami pertanyaan- pertanyaan penting dari masalah yang	Terlaksana	4	4	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	disajikan dengan bimbingan guru.				
	2. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan penting untuk dapat menemukan solusi yang jelas	Terlaksana	3	4	4
<i>Idea finding</i>	1. Peserta didik menggali sebanyak-banyaknya ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sumber cetak atupun online	Terlaksana	3	3	3
	2. Peserta didik menganalisis kembali atas gagasan yang telah dirancang bersama kelompoknya	Terlaksana	4	4	4
	3. Mencatat semua gagasan yang diajukan peserta didik yang akan dijadikan solusi pemecahan masalah	Terlaksana	4	3	3
<i>Solution finding</i>	1. Membrainstroming peserta didik terkait kriteria-	Terlaksana	4	3	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi terbaik untuk memecahkan masalah				
	2. Peserta didik bersama kelompoknya sudah menentukan ide/gagasan yang dipilih sebagai solusi dari permasalahan	Terlaksana	4	4	4
	3. Peserta didik menerapkan ide/gagasan ke dalam permasalahan sebagai solusi	Terlaksana	3	3	3
<i>Acceptance Finding</i>	1. Menunjuk kelompok untuk mempresentasikan jawabannya sebagai bentuk proses pemecahan masalah berdasarkan LKPD atas bimbingan guru.	Terlaksana	4	4	4
	2. Peserta didik membandingkan jawaban sebagai bentuk solusi	Terlaksana	3	3	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	pemecahan masalah kelompoknya dengan kelompok penyaji.				
	3. Seluruh kelompok membuat kesepakatan untuk menentukan jawaban yang dapat digunakan sebagai solusi terbaik.	Terlaksana	4	3	4
	4. Peserta didik telah menuliskan berbagai informasi penting yang menjadi solusi kreatif terhadap permasalahan yang telah analisis sebelumnya.	Terlaksana	4	4	3
	5. Memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik seputar materi dan kegiatan yang telah dipelajari dan dilakukan.	Terlaksana	4	4	3
Kegiatan penutup	1. Membimbing peserta didik untuk	Terlaksana	4	4	3

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Hasil Observer		
			O1	O2	O3
	merumuskan kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan				
	2. Memberikan informasi kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	Terlaksana	4	4	4
	3. Menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.	Terlaksana	4	4	4

#### 4. Data respon peserta didik terhadap model *Creative Problem Solving* (CPS)

Data hasil respon belajar peserta didik diperoleh dari lembar respon belajar siswa kelas X 2 selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model CPS dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini.

**Tabel 4.6 Data respon peserta didik**

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat mempermudah	15	7	0	0

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	saya dalam memahami materi				
2	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan memberikan pengalaman baru dan solusi saya dalam memecahkan masalah, dan hal tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	12	9	1	0
3	LKPD yang diberikan dalam proses pembelajaran dapat membantu melatih keterampilan kolaborasi	12	10	0	0
4	LKPD yang diberikan dalam proses pembelajaran dapat membantu melatih keterampilan berpikir kreatif	17	5	0	0

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5	Model pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu melatih keterampilan kolaborasi	11	9	2	0
6	Model pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu saya membangun kreativitas	12	10	0	0
7	Model pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu melatih keterampilan kreatif	14	7	1	0
8	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membuat saya mampu bekerja sama dengan baik dan tidak	13	9	0	0

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	bosan dalam pembelajaran				
9	Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk pelajaran lain dengan karakteristik yang sama	13	7	0	2
10	Guru dapat bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu untuk melatih keterampilan kolaborasi	10	12	0	0
11	Guru dapat bertindak sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu untuk membangun keterampilan berpikir kreatif	17	5	0	0

## B. Analisis Data

### a. Analisis Deskriptif

#### 1. Analisis data hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik

Analisis data hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif menggunakan *Gain Score* dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini.

**Tabel 4.7 Data hasil analisis selisih pre-test dan post test**

No	X 2				X3			
	Nama	Pre-Test	Post-Test	Pre-Post	Nama	Pre-Test	Post-Test	Pre-Post
1	AA	46	89	43	AJ	25	86	61
2	AZ	31	87	56	AN	12	88	76
3	AH	23	85	62	AA	42	87	45
4	AS	56	88	32	AG	43	88	45
5	BP	42	85	43	AS	41	89	48
6	DR	67	85	18	CA	32	87	55
7	EF	66	78	12	DI	46	88	42
8	IR	44	90	46	ES	23	85	62
9	KN	34	80	46	FS	34	89	55
10	MA	23	80	57	FR	33	87	58
11	MK	45	86	41	SH	32	89	57
12	AI	31	80	49	IH	57	87	33
13	MH	45	87	42	NK	35	80	45
14	MI	42	81	39	RC	32	88	56
15	MR	43	88	45	RA	33	86	53
16	MS	32	82	50	MF	49	90	41
17	MW	43	85	42	TA	21	85	64
18	NA	23	90	67	MU	34	89	55
19	NS	42	88	46	VD	35	88	33
20	NZ	22	85	63	VS	40	88	48
21	NF	55	88	33	TU	23	87	64
22	RA	42	85	43	CZ	31	89	58

**Tabel 4.8 Data analisis deskriptif N-Gain berpikir kreatif**

No	X 2			
	Nama	Pre-Test	Post-Test	N-Gain
1	AA	46	89	0,8
2	AZ	31	87	0,8
3	AH	23	85	0,8
4	AS	56	88	0,7
5	BP	42	85	0,7
6	DR	67	85	0,5
7	EF	66	78	0,4
8	IR	44	90	0,8
9	KN	34	80	0,7
10	MA	23	80	0,7
11	MK	45	86	0,7
12	AI	31	80	0,7
13	MH	45	87	0,8
14	MI	42	81	0,7
15	MR	43	88	0,8
16	MS	32	82	0,7
17	MW	43	85	0,7
18	NA	23	90	0,9
19	NS	42	88	0,8
20	NZ	22	85	0,8
21	NF	55	88	0,7
22	RA	42	85	0,7
<b>Mean</b>		<b>40,77</b>	<b>85,09</b>	<b>0,73</b>

Dari hasil nilai N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,73. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada kategori “tinggi”.

## 2. Analisis data hasil kemampuan kolaborasi peserta didik

Data hasil kemampuan kolaborasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kriteria kolaborasi

peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.9 dibawah ini.

**Tabel 4.9 Data hasil analisis kemampuan Kolaborasi peserta didik pertemuan 1**

No	X 2					Jumlah Skor	kemampuan kolaborasi (%)	Kriteria	
	Nama	Indikator							
		1	2	3	4				5
1	AA	3	3	3	3	4	16	80 %	Baik
2	AZ	1	2	1	1	2	7	35 %	Kurang Baik
3	AH	3	2	3	3	3	14	70 %	Baik
4	AS	1	1	1	1	1	5	25 %	Kurang Baik
5	BP	2	3	3	2	1	11	55 %	Cukup Baik
6	DR	4	3	4	4	3	18	90 %	Sangat Baik
7	EF	3	3	3	2	2	13	65 %	Baik
8	IR	3	3	2	3	2	13	65 %	Baik
9	KN	3	3	4	4	3	17	85 %	Sangat Baik
10	MA	3	3	3	3	3	15	75 %	Baik
11	MK	4	4	4	3	2	17	85 %	Sangat Baik
12	AI	2	3	2	3	3	13	65 %	Baik
13	MH	3	4	4	1	3	15	75 %	Baik
14	MI	3	2	3	2	2	12	60 %	Cukup Baik
15	MR	2	3	2	2	2	11	55 %	Cukup Baik
16	MS	3	4	4	4	4	19	95 %	Sangat Baik
17	MW	1	1	1	1	1	5	25 %	Kurang Baik
18	NA	1	1	1	1	1	5	25 %	Kurang Baik
19	NS	3	3	3	2	2	13	65 %	Baik
20	NZ	4	4	2	3	4	17	85 %	Sangat Baik

No	X 2					Jumlah Skor	kemampuan kolaborasi (%)	Kriteria	
	Nama	Indikator							
		1	2	3	4				5
21	NF	4	3	4	2	3	16	80 %	Baik
22	RA	4	3	4	4	3	18	90 %	Sangat Baik
	<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>61</b>	<b>61</b>	<b>54</b>	<b>54</b>	<b>290</b>		

No	X 3					Junlah Skor	kemampuan kolaborasi (%)	Kriteria	
	Nama	Indikator							
		1	2	3	4				5
1	AJ	3	3	3	3	2	14	70%	Baik
2	AN	4	3	4	3	3	17	85%	Sangat Baik
3	AA	1	1	1	1	1	5	25%	Kurang Baik
4	AG	2	2	2	3	2	11	55%	Baik
5	AS	3	4	3	3	3	16	80%	Baik
6	CA	4	4	4	4	4	20	100%	Sangat Baik
7	DI	3	3	2	2	2	12	60%	Cukup Baik
8	ES	3	3	3	3	3	15	75%	Baik
9	FS	2	3	3	2	2	12	60%	Cukup Baik
10	FR	4	4	3	3	4	18	90%	Sangat Baik
11	SH	4	4	2	1	4	15	75%	Baik
12	IH	4	4	3	4	4	19	95%	Sangat Baik
13	NK	3	3	2	2	2	12	60%	Cukup Baik
14	RC	4	4	4	4	4	20	100%	Sangat Baik
15	RA	3	3	2	1	2	11	55%	Cukup Baik
16	MF	2	1	2	2	2	9	45%	Cukup Baik

No	X 3					Junlah Skor	kemampuan kolaborasi (%)	Kriteria	
	Nama	Indikator							
		1	2	3	4				5
17	TA	1	1	1	1	1	5	25%	Kurang Baik
18	MU	2	3	3	3	3	14	70%	Baik
19	VD	2	3	2	3	2	12	60%	Cukup Baik
20	VS	1	1	1	1	1	5	25%	Kurang Baik
21	TU	2	2	2	2	2	10	50%	Cukup Baik
22	CZ	4	3	3	4	4	18	90%	Sangat Baik
	<b>Total</b>	<b>61</b>	<b>62</b>	<b>55</b>	<b>55</b>	<b>57</b>	<b>290</b>		

**Tabel 4.10 Data analisis kemampuan Kolaborasi peserta didik pertemuan 2**

No	X 2					Junlah Skor	kemampuan kolaborasi (%)	Kriteria	
	Nama	Indikator							
		1	2	3	4				5
1	AA	3	3	3	4	4	17	85%	Sangat Baik
2	AZ	3	2	3	3	3	14	70%	Baik
3	AH	3	2	3	3	3	14	70%	Baik
4	AS	1	1	1	1	1	5	25%	Kurang Baik
5	BP	4	3	3	3	3	16	80%	Baik
6	DR	4	3	4	4	4	19	95%	Sangat Baik
7	EF	3	4	4	4	3	18	90%	Sangat Baik
8	IR	2	2	2	2	2	10	50%	Cukup Baik
9	KN	2	3	3	3	3	14	70%	Baik
10	MA	4	4	3	3	4	18	90%	Sangat Baik

11	MK	4	3	4	3	3	17	85%	Sangat Baik
12	AI	4	3	4	4	4	19	95%	Sangat Baik
13	MH	3	3	3	3	3	15	75%	Baik
14	MI	4	3	3	3	3	16	80%	Baik
15	MR	2	2	3	2	2	11	55%	Cukup Baik
16	MS	3	3	3	2	2	13	65%	Baik
17	MW	2	2	3	3	3	13	65%	Baik
18	NA	3	4	4	3	3	17	85%	Baik
19	NS	4	4	4	4	4	20	100%	Sangat Baik
20	NZ	3	3	3	3	3	15	75%	Baik
21	NF	3	3	3	4	4	17	85%	Baik
22	RA	3	3	3	3	3	15	75%	Baik
	<b>Total</b>	67	63	69	67	67	333		

No	Nama	X 3					Jumlah Skor	kemampuan kolaborasi (%)	Kriteria
		Indikator							
		1	2	3	4	5			
1	AJ	4	3	4	4	4	19	95%	Sangat Baik
2	AN	2	3	3	3	3	14	70%	Baik
3	AA	2	2	2	2	2	10	50%	Cukup Baik
4	AG	4	4	4	4	4	20	100%	Sangat Baik
5	AS	1	1	1	1	1	5	25%	Kurang Baik
6	CA	3	3	3	3	3	15	75%	Baik
7	DI	2	3	3	2	2	12	60%	Cukup Baik
8	ES	4	4	3	3	3	17	85%	Sangat Baik
9	FS	4	3	4	3	3	17	85%	Sangat Baik
10	FR	2	3	3	3	3	14	70%	Baik
11	SH	4	3	3	3	3	16	80%	Baik

No	X 3						Jumlah Skor	kemampuan kolaborasi (%)	Kriteria
	Nama	Indikator							
		1	2	3	4	5			
12	IH	2	2	3	3	3	13	65%	Baik
13	NK	4	4	4	3	3	18	90%	Sangat Baik
14	RC	3	3	3	2	2	13	65%	Baik
15	RA	1	1	1	1	1	5	25%	Kurang Baik
16	MF	2	3	2	2	2	11	55%	Cukup Baik
17	TA	2	2	2	2	2	10	50%	Cukup Baik
18	MU	3	3	3	2	2	13	65%	Cukup Baik
19	VD	4	3	2	3	3	15	75%	Baik
20	VS	3	4	4	3	3	17	85%	Sangat Baik
21	TU	2	3	2	2	2	11	55%	Cukup Baik
22	CZ	4	3	4	4	4	19	95%	Sangat Baik
	<b>Total</b>	62	63	63	58	58	304		

Berdasarkan analisis deskriptif data kemampuan kolaborasi peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model CPS pada pertemuan 1 di kelas X2 diperoleh nilai peserta didik yang memperoleh kategori kurang baik sebanyak 27,5%, kategori cukup baik sebanyak 55,6%, kategori baik sebanyak 71,1%, dan peserta didik yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 88,3 %, dengan rerata persentase 69% . Sedangkan pada pertemuan ke-2 di kelas X 2 diperoleh nilai peserta didik yang memperoleh kategori kurang baik sebanyak 25%, kategori cukup baik sebanyak 52,5%, kategori baik sebanyak 74,5% dan kategori sangat baik sebanyak 92% dengan rerata persentase 76%. Sedangkan

pada kelas kontrol didapati rerata persentase pada pertemuan pertama 65% dan pada pertemuan kedua 69%. Dari hasil rerata persentase pada tabel 4.10 dapat terlihat adanya perkembangan kemampuan kolaborasi peserta didik setelah pembelajaran model *Creative problem Solving* (CPS).

### 3. Analisis data hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS).

**Tabel 4.11 Analisis keterlaksanaan pembelajaran pertemuan 1**

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
<b>Kegiatan awal</b>	1. Melakukan pembukaan dengan memberikan salam pembuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran	Terlaksana	3,3	Sangat baik
	2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
	3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran	Terlaksana	3,0	Baik
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
<b>Modus kategori</b>				<b>Sangat baik</b>
<b>Kegiatan Inti</b>				

<b>Tahapan</b>	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Terlaksana/ Tidak</b>	<b>Skor Rerata</b>	<b>Kategori</b>
<i>Tahap 1 : Objective Finding</i>	1. Membagi kelompok kecil secara heterogen (3-4 orang)	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
	2. Membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok	Terlaksana	3,0	Baik
	3. Memberikan sejumlah tujuan yang dapat digunakan peserta didik untuk mengerjakan LKPD	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
	4. Peserta didik menyasikan sajian video dan Wacana terkait interaksi antar komponen ekosistem	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<i>Fact finding</i>	1. Peserta didik memulai berdiskusi terkait situasi yang diberikan oleh guru (video dan wacana) untuk menjawab beberapa pertanyaan yang ada di LKPD dengan kemampuan kreatif peserta didik	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
	2. Peserta didik mengamati masalah yang terdapat pada sajian Video dan Wacana dengan tuntunan LKPD	Terlaksana	4,0	Sangat Baik
	3. Peserta didik bersama kelompoknya menuliskan	Terlaksana	3,7	Sangat Baik

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
	informasi atau fakta-fakta yang penting dan relevan dari masalah yang telah diamati			
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<i>Problem finding</i>	1. Peserta didik menentukan atau memahami pertanyaan-pertanyaan penting dari masalah yang disajikan dengan bimbingan guru.	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
	2. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan penting untuk dapat menemukan solusi yang jelas	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<i>Idea finding</i>	4. Peserta didik menggali sebanyak-banyaknya ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sumber cetak atupun online	Terlaksana	3,0	Baik
	5. Peserta didik menganalisis kembali atas gagasan yang telah dirancang bersama kelompoknya	Terlaksana	4,0	Sangat Baik

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
	6. Mencatat semua gagasan yang diajukan peserta didik yang akan dijadikan solusi pemecahan masalah	Terlaksana	4,0	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<i>Solution finding</i>	1. Membrainstorming peserta didik terkait kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi terbaik untuk memecahkan masalah	Terlaksana	4,0	Sangat Baik
	2. Peserta didik bersama kelompoknya sudah menentukan ide/gagasan yang dipilih sebagai solusi dari permasalahan	Terlaksana	3,0	Baik
	3. Peserta didik menerapkan ide/gagasan ke dalam permasalahan sebagai solusi	Terlaksana	3,0	Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Baik</b>
<i>Acceptance Finding</i>	1. Menunjuk kelompok untuk mempresentasikan jawabannya sebagai bentuk proses pemecahan masalah berdasarkan LKPD atas bimbingan guru.	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
	2. Peserta didik membandingkan	Terlaksana	3,3	Sangat Baik

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
	jawaban sebagai bentuk solusi pemecahan masalah kelompoknya dengan kelompok penyaji.			
	3. Seluruh kelompok membuat kesepakatan untuk menentukan jawaban yang dapat digunakan sebagai solusi terbaik.	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
	4. Peserta didik telah menuliskan berbagai informasi penting yang menjadi solusi kreatif terhadap permasalahan yang telah analisis sebelumnya.	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
	5. Memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik seputar materi dan kegiatan yang telah dipelajari dan dilakukan.	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<b>Kegiatan penutup</b>	1. Membimbing peserta didik untuk merumuskan kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
	2. Memberikan informasi kepada peserta didik terkait materi yang akan	Terlaksana	4,0	Sangat Baik

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
	dipelajari pada pertemuan berikutnya.			
	3. Menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.	Terlaksana	4,0	Sangat Baik
	<b>Modus Kategori</b>			<b>Sangat Baik</b>
<b>Total Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<b>% Jumlah tahapan yang terlaksana</b>		<b>100%</b>		

**Tabel 4.12 Analisis data hasil keterlaksanaan pembelajaran pertemuan 2**

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
<b>Kegiatan awal</b>	1. Melakukan pembukaan dengan memberikan salam membuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
	2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
	3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
<b>Kegiatan Inti</b>				
Tahap 1 : <i>Objective Finding</i>	1. Membagi kelompok kecil secara heterogen (3-4 orang)	Terlaksana	4,0	Sangat Baik
	2. Membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok	Terlaksana	3,0	Baik
	3. Memberikan sejumlah tujuan yang dapat digunakan peserta didik untuk mengerjakan LKPD	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
	4. Peserta didik menyasikan sajian video dan Wacana terkait interaksi antar komponen ekosistem	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<i>Fact finding</i>	1. Peserta didik memulai berdiskusi terkait situasi yang diberikan oleh guru (video dan wacana) untuk menjawab beberapa pertanyaan yang ada di LKPD dengan kemampuan kreatif peserta didik	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
	2. Peserta didik mengamati masalah yang terdapat pada sajian Video dan Wacana dengan tuntunan LKPD	Terlaksana	3,0	Baik

<b>Tahapan</b>	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Terlaksana/ Tidak</b>	<b>Skor Rerata</b>	<b>Kategori</b>
	3. Peserta didik bersama kelompoknya menuliskan informasi atau fakta-fakta yang penting dan relevan dari masalah yang telah diamati	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<i>Problem finding</i>	1. Peserta didik menentukan atau memahami pertanyaan-pertanyaan penting dari masalah yang disajikan dengan bimbingan guru.	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
	2. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan penting untuk dapat menemukan solusi yang jelas	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<i>Idea finding</i>	1. Peserta didik menggali sebanyak-banyaknya ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sumber cetak ataupun online	Terlaksana	3,0	Baik

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
	2. Peserta didik menganalisis kembali atas gagasan yang telah dirancang bersama kelompoknya	Terlaksana	4,0	Sangat Baik
	3. Mencatat semua gagasan yang diajukan peserta didik yang akan dijadikan solusi pemecahan masalah	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<i>Solution finding</i>	1. Membrainstroming peserta didik terkait kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi terbaik untuk memecahkan masalah	Terlaksana	3,3	Sangat Baik
	2. Peserta didik bersama kelompoknya sudah menentukan ide/gagasan yang dipilih sebagai solusi dari permasalahan	Terlaksana	4,0	Sangat Baik
	3. Peserta didik menerapkan ide/gagasan ke dalam permasalahan sebagai solusi	Terlaksana	3,0	Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<i>Acceptance Finding</i>	1. Menunjuk kelompok untuk	Terlaksana	4,0	Sangat Baik

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
	mempresentasikan jawabannya sebagai bentuk proses pemecahan masalah berdasarkan LKPD atas bimbingan guru.			
2.	Peserta didik membandingkan jawaban sebagai bentuk solusi pemecahan masalah kelompoknya dengan kelompok penyaji.	Terlaksana	3,0	Baik
3.	Seluruh kelompok membuat kesepakatan untuk menentukan jawaban yang dapat digunakan sebagai solusi terbaik.	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
4.	Peserta didik telah menuliskan berbagai informasi penting yang menjadi solusi kreatif terhadap permasalahan yang telah analisis sebelumnya.	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
5.	Memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik seputar materi dan kegiatan yang telah dipelajari dan dilakukan.	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>

Tahapan	Aspek yang diamati	Terlaksana/ Tidak	Skor Rerata	Kategori
Kegiatan penutup	1. Membimbing peserta didik untuk merumuskan kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan	Terlaksana	3,7	Sangat Baik
	2. Memberikan informasi kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	Terlaksana	4,0	Sangat Baik
	3. Menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.	Terlaksana	4,0	Sangat Baik
<b>Modus Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>
<b>Total Modus Kategori</b>			<b>3,7</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>% Jumlah tahapan yang terlaksana</b>		<b>100%</b>		

Berdasarkan tabel analisis data keterlaksanaan pembelajaran model *Creative Problem Solving* (CPS) pada setiap pertemuan terlaksana 100% dan penilaian observer setiap kegiatan pembelajaran 3,7 dengan modus kategori sangat baik.

#### 4. Analisis data respon peserta didik terhadap model *Creative Problem Solving* (CPS)

**Tabel 4.13 Analisis Respon Peserta didik**

No	Pernyataan	Persentase jawaban (%)			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat mempermudah saya dalam memahami materi	68,2	31,8	0,0	0,0
2	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan memberikan pengalaman baru dan solusi saya dalam memecahkan masalah, dan hal tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	54,5	40,9	4,5	0,0
3	LKPD yang diberikan dalam proses pembelajaran dapat membantu melatih keterampilan kolaborasi	54,5	45,5	0,0	0,0
4	LKPD ynag diberikan dalam proses pembelajaran dapat membantu melatih	77,3	22,7	0,0	0,0

No	Pernyataan	Persentase jawaban (%)			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	keterampilan berpikir kreatif				
5	Model pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu melatih keterampilan kolaborasi	50,0	40,9	9,1	0,0
6	Model pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu saya membangun kreativitas	54,5	45,5	0,0	0,0
7	Model pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu melatih keterampilan kreatif	63,6	31,8	4,5	0,0
8	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membuat saya mampu bekerja sama dengan baik dan tidak bosan dalam pembelajaran	59,1	40,9	0,0	0,0
9	Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk pelajaran lain dengan	59,1	31,8	0,0	9,1

No	Pernyataan	Persentase jawaban (%)			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	karakteristik yang sama				
10	Guru dapat bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu untuk melatih keterampilan kolaborasi	45,5	54,5	0,0	0,0
11	Guru dapat bertindak sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu untuk membangun keterampilan berpikir kreatif	77,3	22,7	0,0	0,0
<b>Jumlah</b>		<b>663,6</b>	<b>409,1</b>	<b>18,2</b>	<b>9,1</b>
<b>Rarata (%)</b>		<b>60,3</b>	<b>37,2</b>	<b>1,7</b>	<b>0,8</b>

Berdasarkan tabel 4.13 diperoleh sebanyak 37,2% peserta didik memberikan respon setuju dan 60,3% memberikan respon sangat setuju. Sehingga dapat diketahui sebesar 97,5% peserta didik memberikan respon sangat positif terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

## b. Analisis Statistiek Uji-T

Keterampilan berpikir kreatif siswa kelas X 2 dianalisis menggunakan inferensial Uji-t dengan aplikasi SPSS versi 26 ( $\alpha=0.05$ ) yang sebelumnya data diuji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungan yang menggunakan SPSS. Untuk mengetahui data berdistribusi normal tidaknya apabila nilai Sig > 0.05 maka data berdistribusi normal, dan apabila nilai sig < 0.05 maka dapat dikatakan data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan yang telah diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kreatif**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Selisih Hasil Belajar Kelas Eksperimen	.173	22	.086	.935	22	.154
	Selisih Hasil Belajar Kelas Kontrol	.135	22	.200*	.974	22	.797

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.14 hasil uji normalitas data pada seluruh variabel keterampilan berpikir kreatif diperoleh nilai signifikansi (sig) > 0.05. hal tersebut menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan diperolehnya data yang berdistribusi normal, maka uji beda dapat digunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0.05. Adapun kriteria hipotesis sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah

penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Adapun hasil Uji-t sebagai berikut:

**Tabel 4.15 Hasil uji-t Keterampilan Berpikir kreatif**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Kelas Eksperimen - Kelas Kontrol	-8.136	16.214	3.457	-15.325	-.948	-2.354	21	.028

Berdasarkan tabel 4.14 di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* yakni nilai signifikansi  $<0.05$ . Sehingga Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPPS).

### C. Pembahasan

#### 1. Kemampuan berpikir kreatif

Kondisi awala kemampuan berpikir kreatif peserta didik berada pada rata-rata 40,77, akan tetapi setelah diberikannya perlakuan dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi interaksi antar komponen ekosistem, kemampuan berpikir kreatif peserta didik

meningkat, hal tersebut ditunjukkan dengan perubahan nilai rata-rata hasil *post-test* peserta didik menjadi 85,09.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif juga terlihat pada nilai *N-Gain*, kelas X 2 Sebagai kelas eksperimen adalah 0,73 dengan kategori “tinggi”. Pada hasil uji statistik uji-t dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) yang ditunjukkan pada tabel 4.14 yaitu sig (*2-tailed*) sebesar 0,00, dengan nilai sig < 0,05. Hal tersebut berarti terdapat pengaruh penerapan model kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS).

Perkembangan berpikir kreatif digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik selama proses belajar, hal tersebut akan meningkatkan aktualisasi diri dan kemampuan peserta didik dalam melihat potensi solusi. *Torrance Test of Crative Thinking* (TTCT) menentukan kreativitas seseorang dalam menganalisis masalah, menemukan solusi, dan membuat argumen untuk mengatasi masalah dengan cara yang lebih inovatif (Lestari & Ansori, 2023).

Pendidikan abad 21 mengharuskan peserta didik menggunakan kreativitas untuk memecahkan masalah. Mereka harus berpikir tentang masalah yang dihadapi sehari-hari, membuat ide-ide baru, dan memilih yang paling kreatif untuk diterapkan sebagai solusi. (Hooijdonk et al., 2020). Dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik, *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang menggabungkan strategi pembelajaran aktif yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam situasi dan kondisi yang rumit. Oleh karena itu, model CPS dianggap mampu mengaktifkan peserta didik dan mendorong mereka untuk mengembangkan strategi baru dengan menggunakan segala kemampuan mereka (Azizah & Santoso, 2023).

Penelitian sebelumnya (Susanti et al., 2023) menemukan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian ini menemukan bahwa dengan rata-rata 77, model *Creative Problem Solving* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

## 2. Kemampuan Kolaborasi

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kemampuan kolaborasi peserta didik pada kelas X2 pada pertemuan pertama menunjukkan persentase 69% dan pada pertemuan ke dua 76%. Sedangkan pada kelas X3 pertemuan pertama mendapatkan rerata persentase 65% dan pertemuan kedua mendapatkan rerata 69%.

Kolaborasi adalah salah satu kemampuan yang ditumbuhkan melalui hasil diskusi dan pembagian tugas diantara anggota kelompok. Hal tersebut akan menumbuhkan sikap saling menghargai, memungkinkan peserta didik untuk berdebat dengan sesama teman, dan memungkinkan mereka untuk mengintegrasikan ide-ide yang dimiliki setiap individu (Khoiri, 2020).

Menurut Roshelle (1995), ada tiga indikator kolaborasi: (1) keterlibatan timbal balik anggota kelompok, (2) upaya koordinasi, (3) tujuan memecahkan masalah bersama. Dalam penelitian ini, ketiga indikator tersebut menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama, yang akan sangat penting dalam pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) (Rahmawati & Ikhsan, 2023).

Kemampuan kolaborasi peserta didik dalam memecahkan masalah dalam berbagai situasi dan kondisi dipengaruhi oleh pembelajaran dengan model pemecahan yaitu *Creative Problem Solving* (CPS). Menurut Effendi (2016) CPS memberikan peserta didik kondisi yang lebih sulit sehingga mereka akan berusaha menyelesaikan masalah dengan berbagai ide satu sama lain (Mulyani, 2022).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model CPS berdampak pada kemampuan kolaborasi peserta didik. Penelitian yang menggunakan model CPS untuk

kemampuan kolaborasi, yang didukung oleh penelitian Ayu (2020) yang menemukan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) berdampak signifikan pada kemampuan kolaborasi. Studi lain yang dilakukan oleh Maya (2020) menemukan bahwa lima elemen kemampuan kolaborasi memenuhi persyaratan dengan persentase 34%. Kriteria kemampuan kolaborasi menunjukkan bahwa peserta didik mampu berkolaborasi ketika mereka secara aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan memberikan ide, saran, dan solusi untuk memecahkan masalah bersama. Dengan demikian, kelompok belajar akan lebih mudah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

3. Keterlaksanaan pembelajaran

Osborn (1953/1979) pertama kali memperkenalkan model *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai metode penyelesaian masalah secara kreatif. CPS mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif dan memberikan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat mendorong peserta didik untuk menggunakan kemampuan kreatifnya dalam memecahkan masalah (Tarlina & Afriansyah, 2016). Hasil analisis model CPS menunjukkan hasil keterlaksanaan 100% terlaksana yang menunjukkan hasil sangat baik. Perolehan rata-rata pada pertemuan pertama menunjukkan modus sangat baik, dan perolehan rata-rata pada pertemuan kedua menunjukkan modus sangat baik.

Pada kegiatan inti pembelajaran peserta didik melakukan beberapa langkah pembelajaran. Pada tahapan menemukan sasaran (*objective finding*) peserta didik diberikan sajian video dan wacana terkait materi interaksi antar komponen ekosistem yang akan dipahami situasinya pada tahapan *fact finding* dengan menemukan informasi atau fakta-fakta yang penting dan relevan dari masalah yang diamati peserta didik dalam wacana dan video. Dari informasi atau fakta-fakta yang ditemukan, peserta didik akan

merumuskan/menemukan masalah apa yang sebenarnya terjadi pada tahapan *problem finding*, dari permasalahan tersebut peserta didik akan menggali sebanyak-banyaknya ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) menekankan bahwa peserta didik harus menguasai keterampilan pemecahan masalah dan pengaturan solusi kreatif saat menghadapi masalah atau pertanyaan. Model ini juga menekankan bahwa siswa harus dapat menggunakan keterampilan pemecahan masalah mereka untuk memilih dan mengembangkan solusi yang lebih baik (Octadianti et al., 2023).

Dengan menerapkan model Creative Problem Solving (CPS) dalam pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih cepat tentang materi dan keterampilan memecahkan masalah. Berdasarkan langkah-langkah yang ada dalam model CPS, peserta didik telah mengikuti kegiatan menemukan objek, menemukan fakta, menemukan masalah, menemukan ide, menemukan solusi, dan menemukan penerimaan. Dengan demikian, dalam praktik pembelajaran yang lebih lanjut, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.

#### 4. Respon peserta didik terhadap model *Creative Problem Solving* (CPS)

Hasil analisis data pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa persentase respon peserta didik terhadap model *Creative Problem Solving* (CPS) menunjukkan hasil yang positif. Respon peserta didik meliputi kemampuan berkolaborasi, kemampuan kreatif, keterlaksanaan pembelajaran, dan LKPD dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh keterlaksanaan pembelajaran adalah proses pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan mendapatkan persentase 100%, proses pembelajaran memberikan pengalaman baru dan solusi dalam memecahkan masalah 99,9%, dan proses pembelajaran

membuat peserta didik mampu bekerja sama dan tidak bosan dengan persentase 100%.

Dalam hal respon peserta didik terhadap LKPD dalam pembelajaran CPS, misalnya LKPD dapat membantu melatih keterampilan kolaborasi untuk mendapatkan persentase 100%, dan LKPD dapat membantu melatih keterampilan berpikir kreatif mendapatkan persentase 100%. Pada respon kemampuan kolaborasi, peserta didik menunjukkan respon yang positif terhadap model CPS, seperti model pembelajaran yang diterapkan dapat membantu melatih keterampilan kolaborasi mendapatkan persentase 100%, guru sebagai fasilitator dapat membantu melatih keterampilan kolaborasi mendapatkan persentase 100%. Pada respon peserta didik terhadap penerapan model CPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif juga menunjukkan respon positif seperti penerapan model CPS dapat membantu melatih keterampilan kreatif mendapatkan persentase 99,9% dan respon model pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu membangun kreativitas mendapatkan persentase 100%.