

Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif para Peserta Didik

The Effect of Creative Problem Solving Learning Model on Students' Creative Thinking Ability

Milanda Viona Delfiza*, Sa'diatul Fuadiyah

Biology Departement, Faculty Mathematics & Natural Sciences, Universitas Negeri Padang
Jl. Prof Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Sumatera Barat

* Email: milandadelfiza@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Kata Kunci <i>Creative Problem Solving</i> <i>Creative Thinking</i> <i>Creative Skill</i> <i>Thinking Skill</i></p>	<p><i>In this 21st century, humans are required to have skills. One of the things that can be done to improve these skills is by using and implementing HOTS-based learning. This study aims to conduct a literature review of several articles to examine the effect of Creative Problem Solving (CPS) on students' creative thinking skills. Five articles were selected based on their relevance to the research question. The results of the analysis showed that there was a significant effect of CPS on students' creative thinking skills in the context of biology learning. The study showed that students in the experimental group taught using the CPS model had higher mean scores in creative thinking compared to the control group. In addition, it was also found that the application of CPS not only improved students' creative thinking skills but also had a positive impact on their cognitive learning outcomes. Overall, this study contributes to the understanding of the effectiveness of CPS as a learning model in promoting creative thinking skills among students. The results of this study can provide insights for educators and researchers in developing innovative and effective teaching strategies that can improve students' creativity and learning outcomes.</i></p> <p><i>Di abad ke-21 ini, manusia dituntut untuk memiliki keterampilan. Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan dan menerapkan pembelajaran berbasis HOTS. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan literatur terhadap beberapa artikel untuk menguji pengaruh Creative Problem Solving (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Dari artikel 5 yang dipilih berdasarkan relevansinya dengan pertanyaan penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa ditemukan pengaruh yang signifikan dari CPS terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dalam konteks pembelajaran biologi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen yang diajar dengan menggunakan model CPS memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dalam berpikir kreatif dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, ditemukan juga bahwa penerapan CPS tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar kognitif mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang efektivitas CPS sebagai model pembelajaran dalam mempromosikan keterampilan berpikir kreatif di kalangan siswa. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi para pendidik dan peneliti dalam mengembangkan strategi pengajaran yang inovatif dan efektif yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.</i></p>

PENDAHULUAN

Di era Society 5.0 masyarakat adalah penyeimbang antara dunia maya dan dunia nyata. Era ini ditandai dengan digunakannya teknologi *artificial intellegent* atau yang sering kita sebut dengan kecerdasan buatan, *Internet of Things (IoT)*, *imachine learning*, dan juga big data. Pada dasarnya teknologi tersebut sudah sangat banyak dipergunakan di era ini. Karena memang pada dasarnya semakin maju suatu dunia maka semakin canggih pula teknologinya. Menurut Samsul (2019) dalam artikelnya mengatakan bahwa Semakin tinggi teknologi suatu negara berarti juga mengarah pada meningkatnya kemampuan cara berpikir kita atau dikenal juga dengan *Higher Order of Thinking Skill* atau singkatnya kita kenal dengan nama HOTS.

Pada abad 21 ini manusia dituntut untuk mempunyai keterampilan (*skill*) dimana, diantaranya yaitu Pemikiran yang Kreatif, Keterampilan pada dasarnya juga perlu dilatihkan kepada peserta didik di sekolah. Menurut Widia dkk, (2020) mengatakan dalam artikelnya penyebab yang memicu munculnya kemampuan berpikir kreatif adalah ketika para peserta didik menghadapi sebuah masalah, dan untuk menyelesaikan masalah tersebut pasti peserta didik berusaha untuk memunculkan ide-ide baru kemudian dari ide ini nantinya akan diambil langkah dalam penyelesaiannya.

Hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keterampilan ini yaitu sebuah kegiatan berprogram yang berlandaskan pada HOTS yang telah dintegrasikan dengan kemampuan menyelesaikan isu permasalahan (*problem solving*), berpikiran secara kritis (*critical thinking*) dan berkreatifitas tinggi (*creative Thinking*) di era seperti zaman sekarang ini. Kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif juga di perlukan agar peserta didik memperoleh pengalaman dalam usaha membangun pengetahuan baru. kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif merupakan keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide-ide baru, konstruktif, berdasarkan konsep-konsep yang masuk akal, persepsi dan intuisi individu. Kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif sebagai produk (Samsul 2019).

Pada dasarnya tenaga pendidik selalu dilihat kan dengan permasalahan yang sangat diperlukan dalam menciptakan pola pikir dan cara belajar peserta didik. Belajar itu sendiri adalah proses yang pasti terjadi pada setiap orang. Proses Belajar itu sendiri terjadi disebabkan adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Itu sebabnya pembelajaran bisa terjadi kapan saja dan dimana saja, guru sendiri memiliki peran penting dalam mengajar. Peserta didik diharapkan mampu mengajak dan melatih siswa untuk berpikir ke level yang lebih tinggi.

Model pembelajaran *problem solving* merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir tinggi. Pembelajaran CPS itu sendiri adalah sebuah proyeksi dan cara agar peserta didik dapat teransang pola pikirnya sehingga hasil belajarnya meningkat melalui latihan secara tertulis maupun tidak tertulis. Fungsi dari guru sendiri adalah sebagai motivator selain pengajar agar dan juga dalam pemberian masalah yang akan diolah peserta didik harus disesuaikan pula dengan kemampuan dari peserta didik itu sendiri. Pada dasarnya permasalahan yang diluar kemampuan peserta didik dapat menurunkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Penerapan model pembelajaran yang dimaksudkan agar dapat menjadikan peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu pentingnya partisipasi dari peserta didik dalam pengembangan ilmunya sehingga mereka bisa lebih kreatif (Hamid, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan berbasis *literatur review* (SLR), dalam melakukannya diperlukan strategi dan metode yang tepat dalam penelitiannya, hal pertama yang dilakukan adalah mencari dasar yang akan dicari, setelahnya dianalisis melalui sumber bacaan dari luar, kemudian tahapan terakhir, peneliti melakukan penyeleksian (Yudin, 2020). Pencarian artikel dilakukan di berbagai sumber pencarian artikel ilmiah, baik itu dari Google Scholar, Garuda, dan Scencedirect. Dengan menggunakan kata kunci *Creative Problem Solving dan Berfikir Kreatif, dan Peserta Didik*. Artikel Review yang digunakan dalam penelitian literatur ini harus memenuhi kriteria dari kata kunci pencarian yang telah digunakan, diantaranya artikel yang dijadikan literatur harus memiliki judul dan isi yang relevan dengan tujuan penelitian, Berbahasa inggris ataupun indonesia, free access, dan rentang artikel yang digunakan berkisar dari 2017-2022. Penelitian ini menggunakan *content analysis* atau kajian isi sebagai metode analisis datanya, Metode analisis dilakukan dengan mengkaji secara detail terhadap sumber literatur yang digunakan, dalam hal ini penulis mengkaji isi dari hasil penelitian dalam artikel jurnal nasional maupun internasional yaitu mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif para Peserta Didik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya penelitian ini digunakan untuk melakukan studi literatur terhadap beberapa artikel. Studi literatur yang berbasis review ini menggunakan 20 jurnal artikel. Dari 20 jurnal ini diperoleh jurnal berbahasa Inggris sebanyak 4 jurnal artikel dan yang berbahasa Indonesia sebesar 16 jurnal artikel. Semua artikel ini dilakukan proses literatur review menggunakan gaya analisis untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif para Peserta Didik. Ke 20 artikel ini akan dipilih nantinya 5 artikel yang sangat sesuai dengan kriteria ide yang diangkat dalam literatur ini. Hasil studi dari review tersebut akan dituliskan pada tabel yang meliputi Kode jurnal, judul jurnal, serta yang akan terjadi review artikel. Untuk penjabaran dari analisis artikel itu sendiri akan dijabarkan dalam bentuk tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Analisis Artikel tentang Hasil dari *Creative Problem Solving* dalam Pembelajaran

Kode Artikel	\bar{X}_c	\bar{X}_e	Uji Hipotesis	Uji Homogenitas	Uji Normalitas
J1	72,49	83,46	5,490 > 2,001	1,74 < 1.8608	0,1225 < 0,161
J2	78,55	85,33	2,581 > 2,048	1,30 < 1,84	4,15 < 11,07
J3	48,6	72,4	1,699 > 0,00	0,05 < 0,816	0,05 < 0,281
J4	57,91%	81,41%	0,00 > 0,05	-	-
J5	37,3%	61,6%	7.061 > 2,000	0.195 > 0.847	0,200 > 0,050

Dari artikel yang sudah di analisis tersebut diketahui bahwa J1 pada penelitian yang dilakukan oleh Puspita dkk (2018) Penelitian beliau meneliti tentang apakah memang terdapat pengaruh dari model *Creative Problem Solving* ini kepada para peserta didik terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif nya dengan berbantuan teknik diagram Vee. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memfokuskannya pada mata pembelajaran biologi dengan materi fungsi kelas X SMA. Pada penelitiannya didapatkan bahwa Siswa di kelas eksperimen rata-rata memiliki skor berpikir kreatif 95,83 dengan skor terendah 75, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata tertinggi 87,5 dengan skor terendah 50. dari data tersebut dapat diketahui bahwa Nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, jadi Kelas eksperimen memiliki kemampuan berpikir kreatif (sudah diterapkan oleh model cps) yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dari data data yang diperoleh dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa Model CPS ini sangat memberikan efek yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada artikel dengan kode J2 yaitu penelitian yang dilakukan oleh Munisah dkk (2018) Penelitian ini menggunakan model *Creative Problem Solving* yang pada penelitiannya, ini bertujuan untuk mengetahui apakah CPS ini memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif dari peserta didik. Pada penelitian beliau diketahui bahwa data nilai dari kelas kontrol yang tidak diterapkan model *creative problem solving* memiliki dampak yang kurang efektif dimana hanya bernilai 78,55 poin dengan kategori yang cukup tinggi, akan tetapi setelah diterapkannya model ini pada kelas eksperimen ternyata mengalami kenaikan yang cukup signifikan dengan kategori tinggi pada kemampuan berpikir kreatif dari peserta didik dengan kategori tinggi yaitu sebesar 85,33. Sedangkan pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan pengujian post test dan pretest pada kelas kontrol berkisar dengan nilai rata rata 78,67 sedangkan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang bagus yaitu bernilai 80,83 pada pengujiannya. Jadi daei penelitian beliau dapat diketahui bahwa Peran dari model pembelajaran *creative problem solving* ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap meningkatnya proses berpikir kreatif siswa tetapi juga memberikan dampak yang bagus terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran

Pada Artikel kode J3 yaitu dimana penelitian ini dilaksanakan oleh Nurhamidah & Julianto diketahui bahwa beliau menggunakan siswa siswi dari sekolah dasar sebagai objek penelitiannya, yaitu pada kelas 4 dengan menggunakan model kreatif *problem solving*. Harapan yang diharapkan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh dan positif dari CPS ini dalam penelitian beliau untuk meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah yang terjadi pada maata pelajaran materi ipa SD. Hasil data penelitian yang didapatkan dari penelitian yang menggunakan Uji-t didapatkan hasil penilaian berupa t dan sig (2-tailed). pada dasarnya penilaian ini dipertimbangkan dengan adanya perbandingan antara thitung dan ttabel yaitu berupa (df=29)

1,699 di taraf yang signifikan yaitu 5%. Jadi dapat dijelaskan dari data diatas bahwa Creative problem solving sendiri memberikan dampak yang sangat positif dalam peningkatan kemampuan berpikir yang kreatif dengan berbantuan model kreatif problem solving.

Selanjutnya pada Artikel kode J4 penelitian yang dilakukan oleh Auliya & Siswono (2021) Pada dasarnya penelitian yang dilakukan oleh Auliya dan siswono ini menggunakan creative problem solving akan tetapi menggunakan bantuan sebuah media yang berbasis aplikasi maple. Aplikasi maple ini digunakan oleh peneliti memang diharapkan hal ini dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas matematis dari peserta didik. Daari penelitian beliau ternyata didapatkan Hasil yang memuaskan. Pengukuran dari penelitian ini menggunakan penilaian ui t dan menggunakan rata rata nilai n gain. Dari uji nilai n gain nya didapatkan hasil data penelitian sebesar 0,71, dimana intervalnya terletak antara N-gain $0,7 < 1$. dari data nya diketahui bahwa penelitian beliau ini berdistribusi normal, jadi tidak perlu diragukan bahwa memang terdapat secara positif efektifitas dari CPS ini dalam meningkatkan kreatifitas peserta didik. Tidak hanya melalui uji t berupa n gain, penilaiannya juga dilakukan dengan penggunaan uji normalitas yang memiliki signifikansi $> 0,05$. dari datanya juga membuktikan homogen yang dapat menguatkan bukti bahwa memang terdapat dampak CPS pada penelitian ini yang berbantuan maple application yang memudahkan siswanya dalam pemecahan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Sedangkan pada artikel dengan kode J5 yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lubis dkk (2022) pada dasarnya penelitian yang dilakukan oleh beliau menggunakan dua pengaruh model yang berbeda yaitu yang pertama menggunakan model Kreatif problem solving dan yang kedua yaitu DLPS. Menurut penelitian beliau penggunaan CPS dan DPLS ini sendiri Memberikan efek yang positif terhadap meningkatnya kualitas cara berpikir kreatifitas peserta didik, pada penelitian beliau sendiri itu menggunakan mata pembelajaran matematika sebagai sumber pembelajarannya tepatnya pada materi integral. Dari pendataan yang didapatkan dari artikel beliau diketahui bahwa nilai Thitung nya = $7,061 > T_{tabel} = 2.000$ dari nilai data ini terbukti bahwa creative problem solving itu sendiri dalam pemecahan masalah matematis yang dihadapi peserta didik memiliki dampak yang sangat signifikan , pada materi integral putaran ganda didapatkan nilai Thitungnya = $11.561 > T_{tabel} = 2.000$. nah dari hasil ini ternyata diketahui bahwa Pengaruh dari creative problem solving itu sendiri sudah memberikan dampak kuat dalam meningkatkan kemampuan berfir kreatif walaupun tidak seefektif dengan menggunakan kombinasi permasalahan ganda.

Menurut Faturahman (2020) & Pramestika (2020) Dewasanya Dalam peningkatan suatu kemampuan berpikir kreatif tentunya memerlukan yang namanya suatu model dalam pembelajarannya. Salah satunya menggunakan alternatifnya adalah model CPS (*Creative Problem Solving*). Tidak hanya dengan menggunakan model kreatif yang berbasis masalah ini saja, akan tetapi bisa juga dengan diaplikasikan dengan berbagai pendekatan salah satunya adalah pendekatan open-ended dimana pada dasarnya dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran, hal ini bisa terjadi karena disini siswa atau peserta didik sangat dibebaskan dalam berkreatifitas untuk pemecahan masalah yang diberikan pendidik.

Berbagai penelitian juga mendukung penelitian yang mengatakan bahwa pada dasarnya kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik ini sangat dan perlu diasah, cara meningkatkan hal tersebut salah satunya menggunakan model creative problem solving. Menurut Septian (2019) pada pembelajaran creative problem solving ini para peserta didik dilatih dan diarahkan untuk bisa mengerti tentang permasalahan yang diberikan oleh guru. Jadi disini guru hanya memberikan sedikit memberikan materi pengantar dan setelahnya nanti guru akan memberikan pertanyaan essensial dan nantinya akan menimbulkan sebuah permasalahan yang harus didiskusikan oleh siswa secara berkelompok atau hanya berdua dengan teman sebangkunya. Pada saat inilah nantinya siswa akan pemikiran kreatif siswa akan teransang dan akan menimbulkan sebuah ide oleh siswa terhadap permasalahan yang timbul.

Berpikir kreatif itu sendiri pada dasarnya merupakan sebuah kegiatan yang terdapat berbagai elemen elemen yang tercakup didalamnya seperti keterampilan orisinil, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Padaa setiap elemen ini sangat berarti dalam pengembangan diri siswa itu sendiri. Karena dengan berfikir kreatif siswa dapat mengembangkan diri dan dapat menemukan ataupun memunculkan ide ide baru yang mencakup pengetahuan yang sangat luas.

Tahapan berpikir kreatif ini sendiri terdiri dari 4 tahapan dimana yang pertama adalah tahapan persiapan dimana siswa itu disini menemukan atau menghasilkan banyak ide. Disini siswa akan berlomba lomba untuk mengumpulkan berbagai sumber informasi untuk memecahkan masalah yang sudah diberikan guru, lalu pada proses inilah nanti siswa akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan, waupun disini nantinya belum ada arahan tertentu tetapi disinilah pikiran siswa mencari alternatif permasalahan.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan inkubasi dimana disini siswa akan melepaskan diri dari permasalahan yang diberikan tadi, akan tetapi disini nantinya secara tidak sadar siswa akan tetap terpikirkan cara penyelesaian permasalahan karena inspirasi itu sendiri sangat penting, baik itu didapatkan melalui sumber informasi ataupun dari pemikirannya sendiri. Setelah mendapatkan berbagai sumber ide yang akan dijadikan jawaban dari permasalahan disinilah nantinya tahap ketiga akan berlangsung yaitu disebut tahap iluminasi, tahap iluminasi adalah tahap timbulnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahapan yang terakhir yaitu disebut dengan tahapan verifikasi dimana disini siswa akan mengujicobakan ide yang telah didapatkan, dengan tetap mempertimbangkan dimana pemikiran dari buah ide tersebut harus diikuti dengan pemikiran yang selektif, akseptasi totalnya harus diiringi dengan kritik, pemikiran logis, dan sikap yang hati-hati.

Dari buah pemikiran inilah peneliti beranggapan jika *creative problem solving* adalah sebuah model yang bagus dalam mengasah pemikiran kreatif siswa dan terbukti dari review artikel yang sudah dilakukan tidak hanya itu pemikiran didukung juga dari berbagai sumber yang melakukan penelitian seperti Prabandari & Kristin (2021), Sabaniah dkk, (2019), Apriana dkk, (2020), Ginting dkk, (2019), Malisa dkk, (2018), Hsm dkk, (2021), Yuliani dkk, (2018), Prawiyogi dkk, (2020), Yulias, tuti dkk, (2019), Nurhamidah, (2018), Kusdiwelirawan, (2022), Auliya & Siswano, (2021), Auliya & Siswano, (2021) dan Van Hooijdonk dkk, (2022) yang mengatakan bahwa *creative problem solving* memiliki dampak positif yang sangat signifikan terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik baik itu yang diselingi dengan media pembelajaran maupun yang tidak. Tidak hanya mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif tetapi juga meningkatkan keahlian dalam memecahkan masalah, hasil belajar, dan juga sikap sosial dalam pembelajaran.

PENUTUP

Hasil analisis dari berbagai artikel ini yang mana telah dilakukan memang terbukti bahwa model *creative problem solving* dapat dijadikan upaya yang sangat bisa membantu meningkatnya cara berpikir kreatif para peserta didik. Model pembelajaran kreativitas yang berbasis masalah ini juga bisa dikombinasikan dengan berbagai media dan instrumen pembelajaran, namun mungkin pada penelitian kali ini validasi yang digunakan belum tentu benar atau masih meragukan. Jadi langkah baiknya untuk penelitian seterusnya dapat menggunakan instrumen yang lebih valid dan literatur ini juga diharapkan dapat membantu dalam penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Alam, S. (2019). Higher Order Thinking Skills (HOTS): Kemampuan Memecahkan Masalah Retrieved October 31, 2022, from https://www.researchgate.net/publication/339945648_Higher_Order_Thinking_Skills_HOTS_Kemampuan_Memecahkan_Masalah_Berpikir_Kritis_dan_Kreatif_dalam_Pendidikan_Seni_untuk_Menghadapi_Revolusi_Industri_40_pada_Era_Society_50
- Apriana, Y., Wahyuningsih, S., & Samudera, W. (2020). Sikap Sosial dan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kimia SMA Berbasis *Reading Questioning and Answering* Dipadu *Creative Problem Solving*. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 1(2), 30–34.
- Auliya, A. S., Siswono, T. Y. E. (2021). Pengaruh Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis Aplikasi Maple untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 5(1), 10–18.
- Aziz, Z., & Prasetia, I. (2021). Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal EduTech*, 7(1), 107–113.
- Carmeli, A., Levi, A., & Peccei, R. (2021). Resilience and Creative Problem-Solving Capacities in Project Teams: A Relational View. *International Journal of Project Management*, 39(5), 546–556. <https://doi.org/10.1016/j.ijproman.2021.03.007>
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui *Creative Problem Solving*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118.
- Ginting, E. B., Purwanto, S. E., & Hamka, P. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Gammath*, 4(1), 1–8.
- Helen, & Kusdiwelirawan, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Hasil Belajar Fisika dan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal WaPFI*

- (*Wahana Pendidikan Fisika*), 7(1), 67–74.
- Hsm, S. A. A. P., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari *Self Regulated Learning* dengan Pendekatan *Open-Ended* pada Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(1), 11–22.
- Malisa, S., Bakti, I., & Iriana, R. (2018). Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Vidya Karya*, 33(1), 1–20.
- Nurhamidah, U. (2018). Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 6(6), 1009–1019.
- Prabandari, A. S., & Kristin, F. (2021). Pengembangan LKS IPS Berbasis *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(22), 355–363.
- 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*, 5(3), 361–366.
- Prawiyogi, A. G., Anggraeni, S. W., & Rahayu, T. G. (2020). Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 7–12.
- Puspita, L., Supriaadi, N., & Pangestika, A. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Disertai Teknik Diagram Vee Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Materi Fungi Kelas X MAN 2 Bandar Lampung. *BIOSFER Jurnal Tadris Pendidikan Biologi*, 9(1), 1–12.
- Sabaniah, N., Winarni, E. W., & Jumiarni, D. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Creative Problem Solving*. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 3(2), 230–239.
- Septian, A., Komala, E., & Komara, kurniawan A. (2019). Pembelajaran Dengan Model *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *PRISMA: Jurnal Unsur*, 8(2), 182–190.
- Ulmi, F. (2018). Tahap Validasi Lembar Essay Assessment Berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika di SMA. *Natural Science Journal*, 4(1), 561–571.
- Van Hooijdonk, M., Mainhard, T., Kroesbergen, E. H., & Van Tartwijk, J. (2022). Examining The Assessment Of Creativity With Generalizability Theory: An Analysis Of *Creative Problem Solving* Assessment Tasks. *Thinking Skills and Creativity*, 43.
- Wahid, A. H., & Karimah, R. A. (2018). Integrasi Higher Order Thinking Skill (Hots) Dengan Model *Creative Problem Solving*. *Jurnal Program Studi PGMI*, 5(1), 82–98.
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2021). Analisis metode pengembangan sistem informasi berbasis website: A literatur review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(3), 119–132.
- Widia, Sarnita, F., & Syahrir. (2020). Berpikir Kreatif Merupakan Bagian Terpenting Dalam Meningkatkan Life Skills Di Era Industri 4.0. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 01(01), 1–6.
- Yuliani, I., Kanzunnudin, M., & Rahayu, R. (2018). Penerapan Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Bongkar Pasang Untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 29–36.
- Yuliasuti, N. P., & Sukajaya, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Berbasis TIK Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bangli. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 171–179.

