

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari istilah yang menunjukkan proses membina, memperbaiki, dan membangun, sedangkan akhiran isme merujuk pada suatu paham atau aliran. Menurut Von Glasersfeld, konstruktivisme merupakan pandangan tentang pengetahuan yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif, melainkan dibentuk melalui konstruksi individu itu sendiri (Herliani dkk., 2020: 114). Dalam perspektif ini, pembelajaran lebih berfokus pada proses dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggali pengetahuannya serta membangun pengalaman belajar secara mandiri. Siswa diberi ruang untuk mengemukakan gagasan, sehingga mereka terdorong menjadi lebih kreatif, imajinatif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Bruner menekankan bahwa proses belajar adalah kegiatan aktif di mana siswa membangun sendiri pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman dan informasi yang telah dimiliki sebelumnya. Menurut Bruner menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswamembangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman sebelumnya. Bruner menolak pandangan bahwa belajar sekadar menyerap informasi dari guru: sebaliknya, ia menekankan makna dibentuk melalui interaksi sosial dan refleksi diri (Sundari dkk, 2023: 129). Mengajukan tiga prinsip inti: kesiapan belajar (readiness), yaitu materi harus disesuaikan dengan pengalaman dan latar siswa; struktur pengetahuan (structure), yaitu konten harus disusun secara sistematis dan terorganisir agar sesuai dengan perkembangan kognitif siswa; dan penyajian materi dalam urutan berulang (sequence dan reinforcement), yakni konsep dasar diajarkan kembali dalam kedalaman semakin kompleks Menurut Bruner, penggunaan bahasa dan berbagai bentuk simbol meliputi tahap enaktif, ikonik, dan simbolikmembantu siswa membangun pola pikir atau representasi mental yang memudahkan mereka memahami dan mengolah pengetahuan baru.(Rahmania dkk, 2025:12).

Model Creative Problem Solving (CPS) sangat selaras dengan teori belajar konstruktivisme Bruner karena keduanya memandang bahwa pengetahuan tidak diberikan secara langsung, tetapi dibangun secara aktif oleh siswa. Bruner menegaskan bahwa belajar terjadi ketika siswa mengonstruksi makna melalui proses eksplorasi, interaksi sosial, serta penalaran reflektif terhadap pengalaman mereka sendiri. Prinsip ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model CPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tahapan eksploratif seperti pengumpulan fakta, perumusan masalah, penciptaan ide, dan pemilihan solusi (Fitri dkk, 2025: 75-83).

Guru memiliki peran sebagai fasilitator yang membantu menciptakan situasi belajar yang mendorong siswa membangun pemahaman melalui kegiatan menggali informasi dan meninjau kembali apa yang mereka pelajari. Peran ini terlihat ketika guru mengatur materi secara bertahap dan berulang mengikuti pola spiral sebagaimana dijelaskan dalam spiral curriculum Bruner sehingga siswa dapat mengembangkan konsep baru berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Pendekatan tersebut sejalan dengan model Creative Problem Solving (CPS) yang menawarkan langkah pembelajaran yang terstruktur dan melibatkan kerja sama untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Ashraffi & Untari, 2024: 44). Dengan demikian CPS dapat dipahami sebagai penerapan nyata dari teori konstruktivisme Bruner karena mendorong siswa untuk membangun memperbaiki dan mengelola pengetahuan melalui kegiatan pemecahan masalah secara kreatif serta melalui interaksi dengan teman sebaya.

2.1.2 Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)

Model Creative Problem Solving (CPS) menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terbiasa menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan pola pikirnya sendiri. Model ini berfokus pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah yang disertai dengan penguatan keterampilan berpikir siswa. CPS pertama kali dikemukakan oleh Alex F. Osborn dan kemudian dikembangkan bersama Sidney J. Parnes pada tahun 1940 sebagai pendekatan sistematis untuk melatih kemampuan berpikir kreatif dalam menemukan berbagai alternatif solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Adella & Marta, 2022: 4).

Osborn menegaskan bahwa kreativitas bukanlah kemampuan bawaan semata, melainkan dapat dikembangkan secara sengaja melalui proses pembelajaran yang terarah dan terstruktur. Sejalan dengan pandangan tersebut, Dayanti dkk. (2021: 335) menyatakan bahwa CPS merupakan model pembelajaran yang berfokus pada proses pemecahan masalah dan diikuti dengan penguatan keterampilan siswa. Nur dkk. (2017: 72) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving menekankan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam merancang gagasan kreatif guna menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Creative Problem Solving merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, di mana siswa diberikan permasalahan dan dilibatkan secara aktif dalam proses pemecahan masalah melalui pengembangan solusi yang kreatif disertai dengan penguatan keterampilan berpikir.

Model Creative Problem Solving (CPS) memiliki kesamaan dengan model pembelajaran berbasis masalah, khususnya Problem Based Learning (PBL). Namun, keduanya memiliki perbedaan mendasar dalam tujuan dan penekanan pembelajaran. Model CPS lebih menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif melalui proses berpikir divergen dan kebebasan dalam mengemukakan ide. Perbedaan antara kedua model tersebut tercermin pada tahapan pembelajaran, peran guru dan siswa, serta orientasi hasil belajar yang ingin dicapai. Oleh karena itu, pemahaman terhadap perbedaan CPS dan PBL penting agar pemilihan model pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian. Perbedaan kedua model pembelajaran tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Perbandingan Model Creative Problem Solving (CPS) dan Problem Based Learning (PBL)

No	Aspek	Model Creative Problem Solving (CPS)	Model Problem Based Learning (PBL)
1.	Fokus Pembelajaran	Pengembangan kreativitas siswa dalam menghasilkan dan memilih solusi masalah secara beragam	Menekankan pemecahan masalah kontekstual melalui penyelidikan dan diskusi berbasis masalah nyata
2.	Tahapan pembelajaran	Klarifikasi masalah, pengungkapan gagasan, evaluasi dan pemilihan solusi, implementasi	Orientasi masalah, pengorganisasian belajar, penyelidikan, penyajian hasil, evaluasi
3.	Peran guru	Fasilitator yang memberi pertanyaan pemantik dan penguatan tanpa langsung menilai benar-salah	Fasilitator yang mengarahkan proses investigasi dan diskusi kelompok
4.	Peran Siswa	Siswa aktif mengembangkan ide secara bebas dan kreatif sebelum dievaluasi	Siswa aktif menganalisis masalah dan mencari solusi berdasarkan informasi yang relevan
5.	Posisi Siswa dalam Kelompok	Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengemukakan ide dan berperan aktif tanpa dominasi tertentu	Siswa bekerja dalam kelompok dengan pembagian peran yang lebih terstruktur sesuai tugas investigasi
6.	Kontribusi terhadap Berpikir Kreatif	Sangat mendorong kelancaran, keluwesan, dan keaslian ide karena siswa diberi ruang untuk berpikir divergen	Mengembangkan kreativitas melalui pemecahan masalah, namun lebih terarah pada solusi logis dan sistematis
7.	Penilaian dan evaluasi	Penilaian menekankan proses dan hasil, terutama pada kreativitas ide, keberagaman solusi, dan penerapan strategi pemecahan masalah	Penilaian menekankan proses penyelidikan, kualitas analisis masalah, dan ketepatan solusi yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil perbandingan antara model Creative Problem Solving (CPS) dan Problem Based Learning (PBL), model CPS dipandang lebih relevan dengan tujuan penelitian ini, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, uraian berikutnya akan membahas secara rinci sintaks atau tahapan pembelajaran dalam model Creative Problem Solving (CPS).

1. Sintak

Model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara kreatif dan sistematis. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari mengidentifikasi permasalahan, menghasilkan berbagai alternatif solusi, mengevaluasi setiap alternatif, hingga menentukan dan menerapkan solusi yang paling tepat. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memperoleh jawaban yang benar, tetapi juga dilatih mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, mengambil keputusan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Menurut Pepkin (2004, sebagaimana dikutip dalam Dayanti dkk., 2021:335), model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) memiliki empat tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu klarifikasi masalah (*problem clarification*), pengungkapan pendapat (*brainstorming/idea finding*), evaluasi dan pemilihan (*evaluation and selection*), serta implementasi (*implementation*). Keempat tahapan tersebut disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami permasalahan secara mendalam, menghasilkan berbagai alternatif gagasan, menentukan solusi yang paling tepat berdasarkan hasil analisis, kemudian menerapkan solusi tersebut dalam penyelesaian masalah. Dengan demikian, setiap tahapan dalam model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses berpikir kreatif dan pemecahan masalah.

Adapun sintaks model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) menurut Pepkin (2004, sebagaimana dikutip dalam Dayanti dkk., 2021:335) adalah sebagai berikut.

1. Klarifikasi Masalah (Problem Clarification)

Tahap klarifikasi masalah bertujuan membantu peserta didik memahami permasalahan yang akan diselesaikan. Guru memberikan penjelasan mengenai konteks permasalahan, tujuan pembelajaran, serta hasil yang diharapkan sehingga

peserta didik memiliki pemahaman yang sama terhadap permasalahan yang diberikan. Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi informasi yang relevan, merumuskan inti permasalahan, serta memahami ruang lingkup masalah sebagai dasar dalam menentukan alternatif penyelesaian.

2. Pengungkapan Pendapat (Brainstorming/Idea Finding)

Setelah memahami permasalahan, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan berbagai ide, gagasan, maupun alternatif penyelesaian masalah secara bebas tanpa adanya kritik atau penilaian terhadap pendapat yang disampaikan. Tahap ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang terbuka sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kreatif, berani menyampaikan pendapat, serta menghasilkan berbagai kemungkinan solusi berdasarkan pengetahuan, pengalaman, maupun informasi yang diperoleh.

3. Evaluasi dan Pemilihan (Evaluation and Selection)

Pada tahap ini peserta didik mendiskusikan seluruh alternatif solusi yang telah dihasilkan, kemudian mengevaluasi kelebihan dan kekurangan masing-masing alternatif berdasarkan pertimbangan yang logis dan rasional. Selanjutnya peserta didik menentukan solusi yang dianggap paling efektif dan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Tahap ini melatih peserta didik dalam berpikir analitis, mengambil keputusan, serta bekerja sama dalam kelompok.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap akhir dalam model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). Pada tahap ini peserta didik menerapkan solusi yang telah dipilih untuk menyelesaikan permasalahan, kemudian mempresentasikan hasil penyelesaiannya disertai alasan yang mendukung pemilihan solusi tersebut. Selain itu, peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan tahapan tersebut, model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) tidak hanya membantu peserta didik memperoleh solusi terhadap suatu permasalahan, tetapi juga melatih kemampuan menghasilkan berbagai ide, melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, memilih alternatif penyelesaian yang

paling tepat, serta mengembangkan gagasan secara sistematis. Oleh karena itu, model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik sehingga berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.

2. Sistem Sosial

Sistem sosial mencerminkan pola interaksi yang terjalin antara guru dan siswa maupun antar siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Utomo yang dipadukan dengan model Creative Problem Solving (CPS), peran guru tidak lagi sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator, pembimbing, dan pemberi motivasi (Utomo, 2020:60-61). Siswa ditempatkan sebagai pelaku utama pembelajaran yang aktif bekerja dalam kelompok yang beragam, berdiskusi, bertukar gagasan, serta terlibat secara langsung dalam memahami permasalahan, mengembangkan berbagai alternatif solusi, dan menentukan solusi yang paling sesuai. Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana kelas yang kondusif, terbuka, dan demokratis dengan menjunjung tinggi penghargaan terhadap perbedaan kepribadian dan pendapat, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dan mengekspresikan ide-ide kreatif tanpa adanya dominasi dari individu tertentu.

3. Prinsip reaksi

Prinsip reaksi menjelaskan cara guru merespons perilaku, pertanyaan, dan hasil kerja siswa selama proses pembelajaran. Dalam penerapan model Creative Problem Solving (CPS), respons guru bersifat membimbing dan mendorong kreativitas siswa, bukan dengan memberikan penilaian benar atau salah secara langsung, melainkan melalui pemberian umpan balik, penguatan, dorongan, serta pertanyaan pemantik dan pengarah yang konstruktif (Utomo, 2020: 61–62). Reaksi guru difokuskan pada proses berpikir siswa, khususnya dalam mengidentifikasi masalah, mengembangkan berbagai alternatif solusi, dan menentukan solusi yang paling tepat. Selain itu, respons guru disesuaikan dengan karakteristik dan kepribadian siswa, sehingga mampu mengurangi dominansi yang berlebihan serta

mendorong siswa yang cenderung submisif agar lebih berani berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

4. Sistem pendukung

Sistem pendukung merujuk pada seluruh perangkat, fasilitas, serta kondisi yang berfungsi menunjang pelaksanaan pembelajaran agar berlangsung secara efektif. Dalam penerapan model Creative Problem Solving (CPS), sistem pendukung meliputi berbagai perangkat pembelajaran, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja peserta didik, media pembelajaran, serta instrumen evaluasi yang dirancang untuk membantu siswa memahami permasalahan, mengembangkan ide, dan menemukan solusi secara kreatif. Selain itu, pengelolaan lingkungan belajar yang kondusif dan fleksibel juga menjadi bagian penting dari sistem pendukung agar proses interaksi dan diskusi antar siswa dapat berlangsung secara optimal. Dengan adanya sistem pendukung tersebut, guru dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik model yang digunakan dan kebutuhan belajar siswa (Utomo, 2020: 62–63).

5. Dampak Pengiring (Kompensional)

Penerapan model Creative Problem Solving (CPS) tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang bersifat instruksional, tetapi juga menimbulkan dampak pengiring atau dampak kompensional sebagai hasil tidak langsung dari proses pembelajaran. Dampak tersebut tercermin dalam berkembangnya sikap percaya diri, kemampuan bekerja sama, keterampilan komunikasi, sikap toleran terhadap perbedaan pendapat, serta keberanian siswa dalam menyampaikan ide dan gagasan. Dampak pengiring ini memiliki peran penting dalam pembentukan sikap sosial dan karakter siswa, meskipun tidak dirumuskan secara eksplisit sebagai tujuan utama dalam perencanaan pembelajaran (Utomo, 2020: 64).

2.1.3 Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai alternatif pemecahan masalah melalui ide-ide yang beragam, baru, dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Secara umum, berpikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide, atau gagasan baru dalam memperoleh penyelesaian suatu permasalahan yang dihadapi. Seseorang yang

berpikir kreatif akan menghasilkan berbagai macam kemungkinan ide secara luas dan beragam, sehingga dapat menemukan solusi yang tepat dari suatu masalah (Malisa dkk, 2018: 5)

Hidayah & Mushoddik (2023: 4) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan daya cipta siswa dalam menemukan ide-ide baru, segar, serta relevan dengan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Kemampuan ini muncul ketika siswa didorong untuk melalui tahap-tahap pemecahan masalah kreatif, seperti mengidentifikasi tujuan, mengumpulkan fakta, menemukan masalah inti, memunculkan ide, memilih solusi terbaik, dan menyepakati penerapan solusi. Dengan demikian, berpikir kreatif dipahami sebagai keterampilan yang membantu siswa tidak hanya menemukan banyak jawaban, tetapi juga mengembangkan solusi yang tepat, efektif, dan inovatif.

Siswa yang kurang terampil akan mudah melakukan kesalahan karena cenderung terpaku pada satu cara berpikir atau mengandalkan hafalan tanpa mampu mengadaptasi strategi ketika menghadapi masalah baru. Keterampilan berpikir kreatif memainkan peran penting dalam membantu siswa mengenali berbagai kemungkinan solusi, memilih pendekatan yang paling sesuai, serta merinci langkah pelaksanaan sehingga kesalahan dapat diminimalkan dan solusi yang dihasilkan lebih efektif. Selain itu, berpikir kreatif mendorong keterbukaan terhadap perspektif lain, kemampuan berpindah strategi ketika pendekatan awal gagal, dan Kemampuan memahami cara berpikir sendiri untuk merefleksikan serta memperbaiki proses berpikir sendiri semua hal ini meningkatkan ketepatan dalam menyelesaikan tugas akademik dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari berpikir kreatif yaitu untuk membuat siswa mampu menghasilkan ide-ide baru, mengembangkan berbagai alternatif pemecahan, serta mengekspresikan gagasan secara orisinal dalam menghadapi suatu permasalahan. Dengan berpikir kreatif, siswa dapat meningkatkan kualitas pemikirannya dalam menemukan pendekatan yang beragam, memperluas wawasan, serta merekonstruksi pengetahuan yang dimilikinya sehingga mampu memecahkan masalah secara inovatif dan efektif.

Menurut Guilford (1967: 138), berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir divergen (*divergent thinking*), yaitu kemampuan seseorang dalam menghasilkan berbagai alternatif ide atau solusi terhadap suatu permasalahan. Berpikir kreatif tidak hanya berorientasi pada menemukan satu jawaban yang benar, tetapi juga menekankan kemampuan menghasilkan berbagai gagasan yang beragam, unik, dan orisinal melalui proses berpikir yang fleksibel. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan secara inovatif dan sistematis.

1. Kelancaran (Fluency)

Kelancaran merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan banyak ide, gagasan, atau alternatif jawaban terhadap suatu permasalahan dalam waktu yang relatif singkat. Semakin banyak ide yang dihasilkan, semakin tinggi tingkat kelancaran berpikir kreatif yang dimiliki.

2. Keluwesan (Flexibility)

Keluwesan merupakan kemampuan peserta didik dalam melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang serta menghasilkan beragam alternatif penyelesaian. Peserta didik yang memiliki keluwesan berpikir tidak terpaku pada satu cara, tetapi mampu mengembangkan berbagai strategi dalam menyelesaikan suatu masalah.

3. Keaslian (Originality)

Keaslian merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide atau gagasan yang baru, unik, serta berbeda dari kebanyakan orang. Ide yang dihasilkan menunjukkan adanya kreativitas dalam menemukan solusi terhadap suatu permasalahan.

4. Elaborasi (Elaboration)

Elaborasi merupakan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan, memperinci, dan menyempurnakan suatu ide sehingga menjadi lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami. Kemampuan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mampu menghasilkan ide, tetapi juga mampu mengembangkan ide tersebut menjadi solusi yang lebih lengkap.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ahmad Zaky El Islami (2024:26) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan mengolah informasi menjadi imajinasi sehingga mampu menghasilkan ide-ide baru dalam memecahkan suatu permasalahan. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting untuk dikembangkan dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan lebih mudah menghasilkan berbagai alternatif solusi, mengembangkan gagasan secara inovatif, serta menyelesaikan permasalahan secara efektif.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian pertama dilakukan oleh Malisa, Bakti, dan Iriani (2020) dengan judul “Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model CPS mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, hasil belajar, serta kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan pada setiap siklus pembelajaran.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menempatkan kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu fokus penting dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada pendekatan dan tujuan penelitian, di mana penelitian Malisa, Bakti, dan Iriani menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan pendekatan quasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh model CPS terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa secara lebih komparatif.

Penelitian kedua, yang dilakukan oleh Hidayah dan Mushoddik (2023) berjudul “Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif SMA pada Mata Pelajaran Geografi” menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Desain. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 13 Depok pada siswa kelas X IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model CPS secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 58,72 menjadi post-test sebesar 79,30 pada kelas eksperimen.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan adalah kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) serta tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbedaannya, penelitian terdahulu diterapkan pada mata pelajaran geografi, sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pembelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini menggunakan indikator berpikir kreatif berdasarkan dimensi fluency, flexibility, originality, dan elaboration, yang juga dapat menjadi acuan dalam penelitian yang akan dilaksanakan.

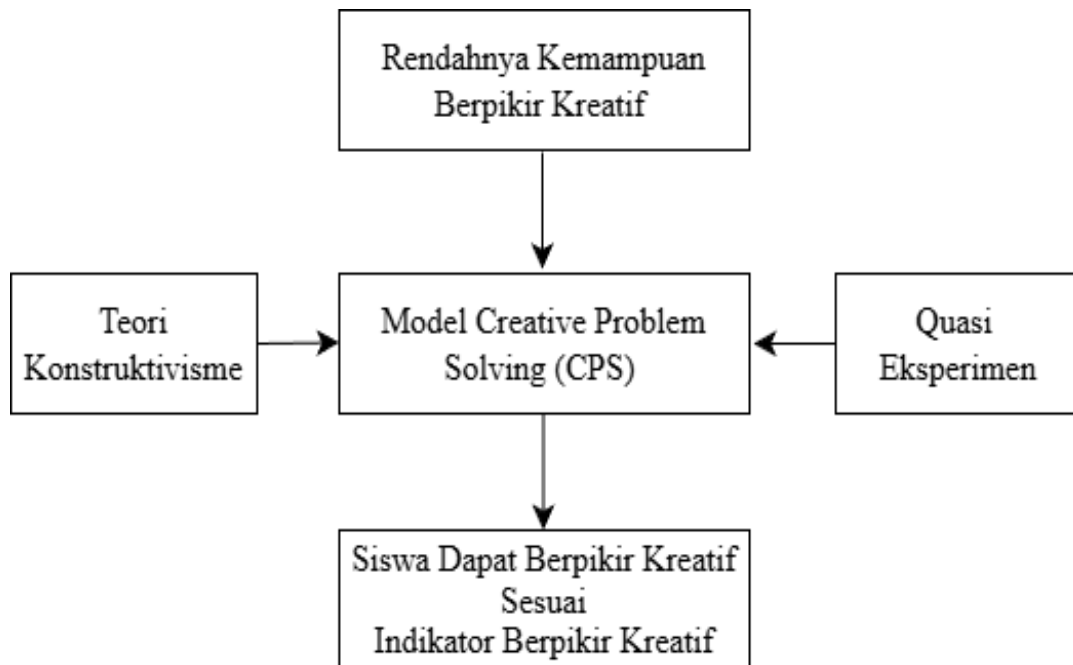
Penelitian ketiga, oleh Shintya Novita Sari, Samadi, dan Aris Munandar (2024) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri 7 Tambun Selatan pada Materi Dinamika Penduduk” menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain Randomized Post-test Only Control Group Design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model CPS terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, dibuktikan melalui uji t dengan hasil hitung $(2,494) > \text{tabel } (1,997)$. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih tinggi (84,03%) dibandingkan kelas kontrol (66,85%).

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada kesamaan desain penelitian (kuasi eksperimen) dan fokus pada pengaruh model CPS terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, namun konteksnya berbeda karena penelitian terdahulu dilakukan pada materi geografi (dinamika penduduk), sementara.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini disusun karena rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswadalam pembelajaran sejarah masih belum berkembang secara maksimal. Berdasarkan teori konstruktivisme, siswa perlu terlibat aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman dan kegiatan pemecahan masalah. Oleh karena itu, model Creative Problem Solving (CPS) digunakan karena dapat melatih siswa mengidentifikasi masalah, menghasilkan ide, memilih solusi, dan menerapkannya secara kreatif Untuk melihat pengaruh model ini terhadap kemampuan berpikir kreatif, penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dengan membandingkan hasil antara kelas yang menggunakan CPS dan kelas yang belajar secara konvensional (Sugiyono, 2020: 112). Melalui cara ini, penelitian bertujuan mengetahui sejauh mana CPS dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan membentuk sebuah kerangka konseptual yang di tabel sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban awal terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses pengumpulan dan analisis data. Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis yang digunakan, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a), sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya.

H_a Terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya.