

IDENTIFIKASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CPS (*CREATIVE PROBLEM SOLVING*)

Siti Zulaikah¹, Yunin Hidayati², Wiwin Puspita Hadi³, Laila Khamsatul Muharrami⁴

¹ Pendidikan IPA, FIP, Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, 69162, Indonesia
st.zulaikah.22@gmail.com

² Pendidikan IPA, FIP, Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, 69162, Indonesia
yunin.hidayati@gmail.com

³ Pendidikan IPA, FIP, Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, 69162, Indonesia
wiwin.puspitahadi@trunojoyo.ac.id

⁴ Pendidikan IPA, FIP, Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, 69162, Indonesia
laila@trunojoyo.ac.id

Diterima tanggal: 31 Juli 2023

Diterbitkan tanggal: 31 Juli 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) terhadap kemampuan berpikir kreatif. Penelitian dilakukan di SMPN 1 Arosbaya pada bulan April hingga Mei 2018. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Hasil Kemampuan berpikir kreatif siswa kelompok eksperimen (rata-rata = 73,00) lebih tinggi dari kelompok kontrol (rata-rata = 50,22) dan setelah dilakukan uji-t diperoleh nilai $-t_{hitung} \leq t_{tabel} \leq +t_{hitung}$ ($-7,599 \leq 2,021 \leq 7,599$) atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 yang menyatakan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: Berpikir kreatif, *Creative Problem Solving*.

Abstract

The aim of this study is to know the influency of CPS (Creative Problem Solving) learning model on creative thinking skills. The research was conducted at Junior High School 1 Arosbaya on April until May 2018. Method of this study was quasi experiment. This study was using nonequivalent control group design as the research design. The result of student' creative thinking skill in the experimental group (mean = 73,00) were higher than the control group (mean = 50,22) after t-test was done, it obtained $-t_{count} \leq t_{table} \leq +t_{count}$ ($-7,599 \leq 2,021 \leq 7,599$) atau $t_{count} \geq t_{table}$. Hence it can be concluded that H_0 was rejected and H_1 indicates the influence of applying CPS (Creative Problem Solving) learning model to students creative thinking skill.

Keywords: *Creative thinking, Creative Problem Solving.*

Pendahuluan

Siswa seharusnya dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang dilibatkan secara aktif ketika proses pembelajaran mempunyai potensi tersendiri dalam melatih kemampuannya sehingga proses belajar dapat bermakna terutama pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). (Ekapti, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran IPA sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu menekankan kepada siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif dengan menggunakan kemampuan-kemampuan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar dapat membentuk kemampuan dan sikap ilmiah. Menurut (Munawaroh, F, 2014) IPA yaitu salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk wawasan, keterampilan dan sikap ilmiah sejak awal bagi siswa. Ketiga perspektif tersebut bisa diterima dengan melakukan pengalaman secara langsung melalui serangkaian proses ilmiah mulai dari mengamati sampai menarik kesimpulan.

Proses ilmiah pada siswa dapat dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang sifatnya membentuk pengalaman langsung. Pengalaman langsung dapat diperoleh dengan menggunakan cara berkelompok ketika pembelajaran. Siswa dalam satu kelompok dapat saling berbagi ilmu dan

pengetahuan yang mereka miliki atau mereka ketahui. Menurut (Woolfolk, A, 2009) *brainstorming* (curah pendapat) dalam suatu kelompok dapat melahirkan ide-ide kreatif, tetapi upaya kelompok semacam ini cenderung kreatif apabila setiap siswa mencurahkan pendapatnya terlebih dahulu. Apabila siswa malu-malu atau bahkan tidak mau mengeluarkan pendapatnya maka ide-ide kreatif tersebut sulit untuk dimunculkan. Bekerja secara berkelompok juga dapat memancing siswa aktif dalam proses belajar mengajar untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru.

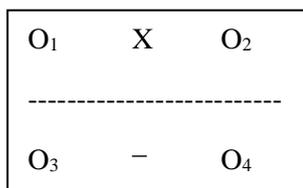
Pembelajaran IPA dengan berkelompok harus ada guru yang mendampingi dan mengarahkan, supaya setiap kelompok dapat fokus dalam berdiskusi untuk menyelesaikan tugasnya. Menurut (Siswadi, 2014) pada proses pembelajaran, guru hanya bertindak sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing jalannya diskusi yang dilakukan oleh siswa. Proses pembelajaran tersebut membuat materi yang telah dipelajari dapat bertahan lama serta lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran bermakna ketika berkelompok diharapkan dapat memecahkan masalah yang ada dengan cara berpikir kreatif. Menurut (Rose, 2015) berpikir kreatif yaitu cara berpikir yang dapat menghasilkan gagasan atau suatu produk kemudian menggabungkan gagasan-gagasan yang ada untuk menghasilkan suatu gagasan baru dan lebih baik. Menurut (Mubarikoh, 2014) berpikir kreatif dapat ditumbuhkembangkan melalui perancangan suatu pembelajaran yang menekankan pada pengeksploasian kemampuan siswa, karena pada pembawaannya siswa menyimpan kemampuan dalam berpikir kreatif yang berbeda, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan sendiri.

Proses pembelajaran perlu mengembangkan model-model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif di dalam kelas. Guru dalam pembelajaran diharapkan dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam menyelesaikan masalah menggunakan kemampuan berpikir kreatif yaitu model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*). Menurut (Radif, 2016) model pembelajara CPS merupakan model pembelajaran yang terstruktur secara metodologis dalam membantu memecahkan masalah dengan menggunakan berpikir secara kreatif untuk mencapai tujuan, mengatasi hambatan dan meningkatkan kemungkinan kinerja kreatif. Menurut (Zulyadaini, 2017) di jurnal internasional mengemukakan bahwa model pembelajaran CPS, ketika siswa dihadapkan pada sebuah pertanyaan, maka mereka dapat melakukan kemampuan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan respon. Tidak hanya dengan mengingat di luar kepala tanpa merenung, kemampuan pemecahan masalah juga memperluas proses berpikir siswa.

Siswa dapat melakukan kemampuan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan ide serta pemikiran dalam menyelesaikan suatu masalah. Menurut (Totiana, 2012) macam-macam model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melatih siswa dalam mengatasi masalah yaitu model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif yang dikenal dengan CPS. Salah satu materi IPA yang sering dirasakan oleh siswa dan menjadi permasalahan pada akhir-akhir ini yaitu materi perubahan iklim. Materi perubahan iklim dapat melibatkan siswa untuk menganalisis penyebab dan dampaknya bagi ekosistem serta diharapkan dapat menemukan solusi. Siswa dapat memecahkan permasalahan pada perubahan iklim dengan cara berpikir kreatif dan curah pendapat bersama kelompoknya. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian tentang “Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa : Penerapan Model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*)”.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Jenis eksperimen yang akan digunakan adalah *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental* digunakan karena dapat membedakan pengaruh antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian adalah *non-equivalent control group design* dengan desain penelitian yang terdapat dalam gambar 1.



Gambar 1. Non-equivalent control group design

Sumber : (Sugiyono, 2016)

Keterangan:

- O₁ dan O₃ = Tes awal yang diberikan sebelum proses pembelajaran
- X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan pembelajaran berbasis proyek
- = Penerapan pembelajaran konvensional (ceramah)
- O₂ dan O₄ = Tes akhir yang diberikan setelah proses pembelajaran
- = Menunjukkan kelas *control* dan *experiment* tidak *equivalent*

Penelitian ini akan dilakukan di SMPN 1 Arosbaya pada kelas VII Tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap sekitar bulan Maret-Mei 2018. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII H dan Kelas VII I, dengan siswa kelas VII H sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran CPS dan kelas VII I sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Adapun pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan desain *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes uraian (C4-C6) untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Sebelum pengambilan data, dilakukan uji validasi untuk menentukan layak serta tidaknya instrumen penelitian yang akan digunakan. Uji validasi dilakukan oleh 3 pakar sesuai bidangnya dengan rumus Aiken's V berikut:

$$V = \frac{\sum x}{[n(c-1)]} \quad (1)$$

Keterangan:

- V = Koefisien validitas isi
- n = banyaknya validator
- s = r-l_o
- r = angka yang diberikan validator
- l_o = angka penilaian validitas terendah
- c = angka penilaian validitas yang tertinggi (Azwar, 2015)

Setelah melakukan perhitungan menggunakan rumus Aiken's V didapatkan hasil validator ahli materi 0,75 dengan kategori "sangat valid", validator perangkat dihasilkan 0,81 dengan kategori "sangat valid". Data hasil penelitian meliputi tes kemampuan berpikir kreatif (tes uraian). Setelah nilai kecakapan akademik siswa diperoleh, maka dilakukan perhitungan pada analisis statistik deskriptif.

Terdapat 4 indikator yang akan dinilai meliputi berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*orisinality*) dan berpikir memerinci (*elaboration*). Untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa maka digunakan skala 1-10 dengan komponen berpikir kreatif, dipersentasikan dengan rumus 2.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

- NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan
- R : Skor mentah yang diperoleh
- SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Selanjutnya, menurut Muis dalam (Firdaus, 2016) persentase yang diperoleh dikategorikan berdasarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Ketercapaian kemampuan berpikir kreatif

Keberhasilan Tindakan (%)	Kriteria
$85 \leq PK \leq 100$	Sangat Kreatif
$70 \leq PK < 85$	Kreatif
$55 \leq PK < 70$	Cukup Kreatif
$PK < 55$	Kurang Kreatif

Sumber: Adaptasi (Firdaus, 2016)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh melalui tes uraian. Tes uraian dibuat berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif diantaranya berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinalitas dan berpikir memerinci. Pada kelas eksperimen, pretest diberikan sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran CPS, sedangkan posttest dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran CPS. Adapun hasil analisis statistik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Statistik deskriptif nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Deskriptif			
Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen		Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	
Mean	31,13	Mean	35,89
Median	31,50	Median	39,00
Varian	169,982	Varian	127,026
Standar Deviasi	13,038	Standar Deviasi	11,271
<i>Minimum</i>	0	<i>Minimum</i>	0
<i>Maximum</i>	57	<i>Maximum</i>	52
Range	57	Range	52
Jumlah Siswa	30	Jumlah Siswa	27
Interquartile Range	16	Interquartile Range	17
Skewness	-,349	Skewness	-1,186
Kurtosis	,528	Kurtosis	2,556

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa statistik deskriptif pada nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda namun perbedaannya tidak terlalu signifikan. Pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 31,13%. Pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 35,89%. Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang menerapkan model pembelajaran CPS pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol sedikit berbeda sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen dengan kelas kontrol perbedaannya tidak terlalu jauh karena kedua kelas tersebut belum diberi perlakuan. Sedangkan untuk statistik deskriptif nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Statistik deskriptif nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

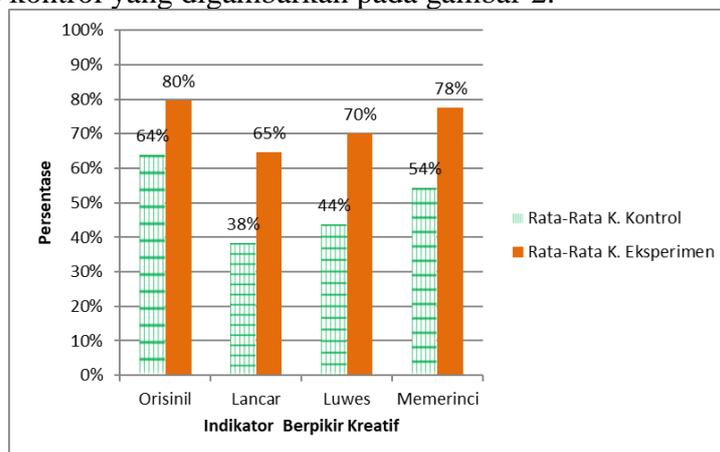
Deskriptif			
Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen		Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	
Mean	73,00	Mean	50,22
Median	74,00	Median	50,00
Varian	166,276	Varian	84,641
Standar Deviasi	12,895	Standar Deviasi	9,200
<i>Minimum</i>	40	<i>Minimum</i>	38
<i>Maximum</i>	98	<i>Maximum</i>	72
Range	58	Range	34
Jumlah Siswa	30	Jumlah Siswa	27
Interquartile Range	15	Interquartile Range	15
Skewness	-,499	Skewness	,560
Kurtosis	,330	Kurtosis	-,552

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa statistik deskriptif pada nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 73% sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 50,22%. Maka nilai rata-rata posttest yang dihasilkan dari kedua kelas tersebut, nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai kelas kontrol dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Sejalan dengan hal tersebut (Radif, 2016) juga menyatakan bahwa model pembelajaran CPS lebih baik dalam melatih kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan model lainnya, pada model pembelajaran CPS ketika berada di tahap akhir siswa diberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi, dengan demikian salah satu aspek berpikir kreatif lebih ditekankan dalam CPS. Perhitungan posttest kemampuan berpikir kreatif setiap indikator pada tes uraian dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol per indikator berpikir kreatif

Indikator	No	Nilai			
		Kelas Kontrol	Nilai Rata-Rata	Kelas Eksperimen	Nilai Rata-Rata
Berpikir Orisinil	1	68,00	63,84	73,33	79,67
	5	59,67	(Cukup Kreatif)	86,00	(Kreatif)
Berpikir Lancar	2	44,93	38,30	68,00	64,67
	7	31,66	(Kurang Kreatif)	61,33	(Cukup Kreatif)
Berpikir Luwes	3	54,67	43,74	79,33	69,99
	8	30,89	(Kurang Kreatif)	73,33	(Cukup Kreatif)
	9	45,67	45,67	57,33	57,33
Berpikir Memerinci	4	40,47	54,38	68,33	77,67
	6	65,33	(Kurang Kreatif)	74,67	(Kreatif)
	10	57,33	57,33	90,00	90,00
Rata-Rata		49,86	Kurang Kreatif	72,16	Kreatif

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih tinggi yakni sebesar 72,16% dengan kategori kreatif dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 49,86% dengan kategori kurang kreatif. Kemampuan berpikir kreatif mempunyai empat indikator yaitu berpikir orisinil, berpikir lancar, berpikir luwes dan berpikir memerinci. Keempat indikator tersebut dapat dilihat nilai *posttest* kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digambarkan pada gambar 2.



Gambar 2 Diagram persentase indikator kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dilihat dari nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel pengujian terlihat bahwa pada indikator 1 yaitu berpikir orisinil memiliki nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 63,84 dengan kategori cukup kreatif, sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 79,67 dengan kategori kreatif berdasarkan (Firdaus, 2016). Hal ini berarti nilai rata-rata indikator berpikir orisinil yang memberikan jawaban berbeda dengan biasanya atau dapat mengombinasikan yang tidak biasa dari kedua kelas tersebut nilainya lebih tinggi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran CPS dari pada kelas kontrol. Seperti pada penelitian (Totiana, 2012) pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional maka menempatkan guru sebagai sumber informasi utama yang berperan dominan dalam proses pembelajaran, guru mentransfer ilmu kepada siswa sehingga siswa menjadi pasif dan cenderung belajar menghafal serta tidak membangun sendiri pengetahuannya sehingga berpikir kreatif siswa kurang berkembang.

Kemampuan berpikir kreatif pada indikator 2 yaitu berpikir lancar. Nilai rata-rata dari berpikir lancar pada kelas kontrol sebesar 28,17 dengan kategori kurang kreatif sesuai dengan pendapat (Firdaus, 2016). Sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata berpikir lancar sebesar 79,67 dengan kategori kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih membuat siswa berpikir lancar dengan memberikan jawaban lebih banyak dan tepat dibandingkan dengan kelas kontrol. Sejalan dengan penelitian (Mubarikoh, 2014) bahwa dalam proses pembelajaran siswa seharusnya didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berpikir kreatif dapat ditumbuhkembangkan melalui perancangan suatu pembelajaran yang menekankan pada pengeksploasian kemampuan siswa karena masing-masing siswa mempunyai potensi kreatif yang berbeda dalam menyelesaikan masalah.

Kemampuan berpikir kreatif pada indikator 3 yaitu berpikir luwes. Berdasarkan tabel pengujian nilai rata-rata posttest berpikir luwes kelas kontrol sebesar 38,00 dengan kategori kurang kreatif sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 69,99 dengan kategori cukup kreatif. Sehingga nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol tersebut lebih tinggi pada kelas eksperimen dengan memberikan beragam jawaban dan mampu menghasilkan suatu gagasan. Senada dengan penelitian (Pratiwi, 2014) bahwa pada kelas eksperimen siswa aktif dalam kegiatan belajar, diskusi dalam menyelesaikan masalah serta mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok, saling mengemukakan pendapat yang dimiliki dan mencari kesimpulan dari permasalahan yang di dapat. Siswa juga sangat antusias dalam berdiskusi karena siswa saling beradu pendapat dengan kelompok dan mencari kesimpulan pemecahan masalah.

Kemampuan berpikir kreatif pada indikator 4 yaitu berpikir memerinci. Nilai rata-rata posttest berpikir memerinci terdapat pada tabel 4.10, nilai kelas kontrol sebesar 54,38% dengan kategori kurang kreatif sedangkan kelas eksperimen sebesar 77,67% dengan kategori kreatif. Hal ini berarti nilai rata-rata berpikir elaborasi siswa dalam mengembangkan atau memperkaya gagasan suatu soal lebih tinggi pada kelas eksperimen dari pada kelas kontrol. Sesuai dengan penelitian (Mubarikoh, 2014) bahwa pada berpikir kreatif siswa diberikan permasalahan dan di dorong untuk mencari informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah. Siswa menghubungkan informasi yang diterima dengan pengetahuan sudah dimiliki untuk menemukan penyelesaian yang dianggap benar dari sebelumnya belum diketahui sehingga siswa dapat memperkaya gagasan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu 31,13 dengan kategori kurang kreatif dan setelah diberikan perlakuan memperoleh 73,00 dengan kategori kreatif. Jadi kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terlatih setelah diterapkan model pembelajaran CPS.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut: berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perlu dikembangkan penelitian lebih lanjut untuk memperoleh penelitian yang lebih baik dengan menggunakan tes berpikir kreatif lain misalnya tes

verbal ataupun tes figural; model pembelajaran CPS dapat digunakan pada materi pelajaran lain agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terus terlatih.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan jurnal penelitian ini sehingga jurnal dapat terselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Azwar, S. (2015). *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ekapti, R. (2016). Respon Siswa dan Guru dalam Pembelajaran IPA Terpadu Konsep Tekanan Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Pena Sains*.
- Firdaus, d. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Melalui Pembelajaran Open Ended pada Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*.
- Mubarikoh, P. d. (2014). Berpikir Kreatif Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Berdasar Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Sidoarjo*.
- Munawaroh, F. (2014). Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Instrumentasi Laboratorium untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembuatan Alat Peraga IPA yang Inovatif. *Jurnal Pena Sains*.
- Pratiwi, d. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving dan Reasoning Berbasis Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran IPA. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Radif, d. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri dan Model Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kemampuan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran Mekanika Teknik Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Teknik Mesin*.
- Rose, C. d. (2015). *Revolusi Belajar Accelerated Learning for the 21st Century*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Siswadi, I. d. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Digonegoro Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Totiana, d. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) yang dilengkapi Media Pembelajaran Laboratorium Virtual Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI IPA Semester Genap SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*.
- Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychologi Active Learning Edition Edisi Kesepuluh Bagian Kedua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zulyadaini. (2017). Effect of Creative Problem Solving Learning Model on Mathematical Problem Solving Skills of Senior High School Students. *IQSR Journal of Research & Method in Education (IQSR-JRME)* .