

Pengaruh model creative problem solving terhadap kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar pada mata pelajaran Geografi

The effect of the creative problem solving model on problem solving ability and learning motivation in Geography subjects

Triya Fadalena¹, Alfi Sahrina^{1*}, Zubaidah Nur Aini²

*Corresponding author, Email: alfi.sahrina.fis@um.ac.id

¹ Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65141, Indonesia

² SMA Islam Kepanjen, Jl. Diponegoro No.152, Ardirejo, Kec. Kepanjen, Kab. Malang, Jawa Timur, 65163, Indonesia

Paper received: 05-08-2024; revised: 12-09-2024; accepted: 24-09-2024; published: 30-04-2025

How to cite (APA Style): Fadalena, T., Sahrina, A., & Aini, Z. N. (2025). Pengaruh model creative problem solving terhadap kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar pada mata pelajaran Geografi. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 8(1), 70-86. DOI: 10.17977/um022v8i12025p70-86

Abstract

Geography learning is contextual and focuses on issues related to the life of the surrounding environment. Problem-solving abilities and low student learning motivation are problems in geography learning. This research aims to determine the influence of the creative problem-solving model on problem-solving abilities and learning motivation in geography subjects at Kepanjen Islamic High School. This type of research is a quasi-experiment with a pretest and posttest control group design covering classes X-2 and X-4, sampling using purposive sampling. The data analysis used is prerequisite testing and hypothesis testing. Hypothesis testing was used the MANOVA (Multivariate Analysis of Variance) Test. Based on the analysis results, the average score for the experimental class was higher than that of the control classes. The MANOVA test results show that the F value for Pillai's trace, Wilks' lambda, Hotelling's trace, and Roy's Largest Root have the same value, meaning that the null hypothesis (Ho) is rejected, and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. The findings in this research are that the syntax of the creative problem-solving model, namely problem finding, idea finding, and solution finding, influences problem-solving abilities and learning motivation. The conclusion of this research shows a significant influence of the creative problem-solving learning model on the problem-solving abilities and learning motivation of students who are given treatment and those who use conventional learning models.

Keywords: creative problem solving learning model; problem solving ability; learning motivation; Geography

Abstrak

Pembelajaran geografi bersifat kontekstual dan berfokus pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan kehidupan lingkungan sekitar. Kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar siswa yang rendah menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran geografi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *creative problem solving* terhadap kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar pada mata pelajaran geografi di SMA Islam Kepanjen. Jenis penelitian ini ialah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan *pretest* dan *posttest control group design* yang meliputi kelas X-2 dan X-4, pengambilan sampel secara *purposive sampling*. Analisis data yang digunakan ialah uji prasyarat serta uji hipotesis. Uji hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan Uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*). Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol. Hasil uji MANOVA memperlihatkan bahwasannya nilai F untuk *Pillai's*

trace, *Wilks' lambda*, *Hotelling's trace*, dan *Roy's Largest Root* mempunyai nilai yang sama, artinya hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan pada penelitian ini adalah sintaks model *creative problem solving* yaitu *problem finding*, *ide finding* dan *solution finding* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* secara signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar siswa yang diberikan perlakuan dan siswa dengan model pembelajaran konvensional.

Kata kunci: model pembelajaran *creative problem solving*; kemampuan memecahkan masalah; motivasi belajar; Geografi

PENDAHULUAN

Pembelajaran memiliki peranan penting saat membentuk karakter, mengembangkan keterampilan dan meningkatkan pengetahuan siswa. Pembelajaran merupakan salah satu usaha dalam mengelola lingkungan belajar dengan menciptakan kondisi yang menyenangkan agar dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Harefa, 2023). Di era digital yang terus berkembang, paradigma pembelajaran telah mengalami transformasi yang signifikan menuju pendekatan yang lebih dinamis, interaktif, dan terintegrasi teknologi (Septianingsih & Safitri, 2023). Transformasi pembelajaran terintegrasi teknologi ini tidak hanya sekedar alat bantu pembelajaran tetapi menjadi langkah awal untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik (Mardiah et al., 2024). Oleh karena itu, transformasi pembelajaran ini membawa tantangan baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Di dalam pembelajaran geografi, tidak hanya membutuhkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, tetapi peserta didik juga membutuhkan kemampuan dan keterampilan dalam memahami permasalahan geografi. Hal ini, dikarenakan dalam pembelajaran geografi ditekankan pada aspek kontekstual berorientasi pada permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat menemukan, mengolah, membandingkan, dan menghasilkan informasi dengan lingkungan serta kehidupan sehari-hari (Galuh, 2020). Geografi termasuk kedalam salah satu bidang penelitian yang membutuhkan kemampuan memecahkan masalah. Berdasarkan kajian geografi yang bersifat kompleks, siswa difokuskan pada kemampuan dalam memecahkan masalah (Dharmayanthi, 2023). Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Sinaga (2023) bahwa secara kontekstual, siswa dituntut untuk dapat menganalisis dan memecahkan masalah geografi yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Islam Kepanjen, pada saat pembelajaran geografi masih banyak siswa yang mengalami kendala terutama dalam hal kemampuan memecahkan masalah yang rendah. Penyebab dari permasalahan tersebut adalah penerapan model belajar-mengajar yang kurang tepat serta tidak menunjang siswa dalam melatih kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, penyebab lainnya dikarenakan masih terjadinya *teacher centered* pada saat pembelajaran di kelas. Kebanyakan dari siswa bersifat pasif di kelas, tidak berani dalam menyampaikan pendapat, gagasan, dan solusi dari suatu permasalahan. Permasalahan lain yang muncul pada saat pembelajaran adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar pada kelas X di SMA Islam Kepanjen. Hal ini, dibuktikan dari sejumlah siswa yang tidak menyelesaikan tugas, terlambat menyerahkan tugas bahkan menyalin jawaban tugas dari teman. Selain itu, kurangnya antusias siswa dalam belajar yang ditunjukkan dengan perilaku tidak fokus di kelas, tidur, mengabaikan penjelasan guru dan berbicara saat pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan akademik siswa (Firdaus et al., 2020). Motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda satu sama lain. Perbedaan motivasi belajar siswa yang demikian menimbulkan suatu permasalahan yang harus dipahami oleh guru dan pada akhirnya harus dicari pemecahannya.

Kemampuan memecahkan masalah ialah keterampilan dasar siswa yang perlu dikuasai dalam memecahkan persoalan dengan berpikir kritis, logis, dan sistematis (Utami et al., 2021). Seorang siswa dapat dikatakan mempunyai kemampuan pemecahan masalah jika mampu mengidentifikasi masalah, menganalisis, dan merumuskan solusi. Kemampuan ini mencakup keterampilan untuk memahami dan mengidentifikasi masalah secara benar, mengumpulkan dan mengevaluasi informasi yang relevan, serta menganalisis data untuk menemukan pola yang signifikan (Andrian, 2024). Kemampuan memecahkan masalah dalam hal ini memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pernyataan tersebut diperkuat oleh tanggapan dari Maftukhah et al. (2024) bahwa pembelajaran dengan melibatkan aktivitas solusi dalam menyelesaikan masalah secara nyata akan memotivasi siswa saat belajar. Dalam hal ini, motivasi belajar sangat vital dimiliki oleh siswa sebagai dorongan untuk melaksanakan sesuatu demi menggapai tujuan salah satunya saat memahami pembelajaran. Dengan demikian, motivasi berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran siswa (Rahman, 2021). Motivasi dapat terjadi apabila siswa mempunyai keinginan untuk belajar. Selain itu, tingginya motivasi belajar siswa dapat dilihat jika siswa memiliki niat sendiri untuk melakukan kegiatan belajar (Arifmiboy et al., 2024).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penyelesaian yang dapat diberikan yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif, membentuk suasana belajar yang kondusif, atraktif, bermakna, meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan sesuai kebutuhan. Model *creative problem solving* menjadi satu dari sejumlah model yang efektif guna mengoptimalkan kemampuan siswa saat memecahkan suatu permasalahan (Purnamasari & Setiawan, 2019). Model *Creative Problem Solving* (CPS) ialah pembelajaran saintifik yang membimbing siswa dalam mengidentifikasi fenomena atau permasalahan sehari-hari, menghasilkan ide, dan mencari penyelesaian bagi permasalahan tersebut (Partayasa et al., 2020).

Model *Creative Problem Solving* (CPS) tidak hanya mengarahkan siswa dalam menemukan solusi konvensional, namun juga merangsang kreativitas siswa dalam merumuskan solusi yang inovatif. Tidak hanya itu, model ini juga memberi kebebasan pada siswa untuk mengemukakan pendapat mengenai masalah ataupun ide kreatifnya dalam mencari berbagai bentuk rencana pemecahan masalah (Safitri & Ardana, 2020). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat dari Partayasa et al., (2020) yang mengemukakan bahwasannya model *creative problem solving* lebih dominan untuk menyatukan dimensi kognitif serta afektif siswa dalam menemukan solusi permasalahan. Artinya, siswa diberi kebebasan untuk dapat berkreasi dalam memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Model ini juga menggugah siswa untuk melatih berpikir secara kreatif dengan diskusi kelompok guna mengembangkan ide saat menyelesaikan permasalahan.

Penggunaan model *creative problem solving* juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendapat tersebut didukung dengan pernyataan Mitafiana (2021) bahwasannya implementasi model *creative problem solving* menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih memikat juga tidak monoton untuk menambahkan motivasi serta semangat belajar siswa. Model *creative problem solving* berpengaruh positif pada motivasi belajar siswa, karena siswa terbiasa mengungkapkan dan mengkomunikasikan gagasannya kepada guru dan teman melalui proses berpikir, berdiskusi dan menyajikan hasil pembelajaran di kelas (Roslina & Nur Ainun, 2020). Menurut Andriani (2021), model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) bisa dijalankan sebagai alternatif guna mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan kegiatan pembelajaran ini lebih menekankan pada kolaborasi siswa dalam menciptakan dan mengembangkan pemahaman saat berinteraksi dengan teman. Model *creative problem solving* memiliki beberapa keunggulan yaitu memberikan pemahaman konseptual kepada siswa untuk mengetahui solusi pemecahan suatu masalah, meningkatkan daya berpikir dan menciptakan siswa untuk mengimplementasikan pengetahuan yang ada (Tambunan, 2021). Pernyataan lain,

menurut Wiranti (2022) keunggulan dari model *creative problem solving* meliputi (1) membangun partisipasi dan hubungan siswa, (2) meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan (3) mengarahkan kemampuan penalaran untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan pemaparan keunggulan model CPS tersebut, dapat diketahui bahwasannya model ini sesuai untuk mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah serta motivasi belajar siswa. Secara empirik, terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang menerapkan model *creative problem solving* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* mempunyai dampak secara signifikan pada pemecahan masalah siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sulaeman et al., (2021) memperlihatkan bahwasannya peningkatan kemampuan memecahkan masalah siswa dengan implementasi model CPS lebih optimal daripada model pembelajaran konvensional serta sikap siswa pada model pembelajaran CPS adalah positif. Tidak hanya itu, ada sejumlah penelitian lainnya yang dilaksanakan oleh O. W. Putri & Miharja (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* berdampak positif pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Analisis yang dilaksanakan oleh Mitafiana (2021) memperlihatkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar dengan penggunaan model *Creative Problem Solving* (CPS) bantuan LKS pada siswa kelas XII AKL 1 semester II SMK NU Bodeh. Penelitian terdahulu lainnya dilakukan juga oleh (Anggraina, 2023) bahwa setelah penerapan model *creative problem solving* terdapat perbedaan rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Adapun keterbaruan penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang menggabungkan dua variabel yaitu kemampuan memecahkan masalah serta motivasi belajar. Selain itu, mata pelajaran yang digunakan yaitu geografi yang didasarkan pada permasalahan perairan darat di Wilayah Malang Raya. Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

METODE

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) yang dilangsungkan pada tanggal 08 hingga 22 Mei 2024 dengan desain rancangan *pretest* dan *posttest control group design*. Tes ini digunakan untuk menelaah hasil perbandingan kelas kontrol dengan kelas eksperimen sebelum ataupun setelah mendapatkan perlakuan belajar. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan belajar dengan menggunakan model *creative problem solving*, kemudian kelas kontrol ialah kelas dengan model pembelajaran konvensional. Dua kelompok sampel tersebut mendapat perlakuan yang sama saat pembelajaran ditinjau dari tujuan, isi, materi, juga periode belajar. Perbedaan perlakuan diposisikan pada diberi atau tidaknya model *creative problem solving*. Berikut ialah desain penelitian eksperimen yang tertera dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan model *creative problem solving*

- : Pembelajaran menggunakan model konvensional

O₁ : *Pretest*

O₂ : *Posttest*

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas X SMA Islam Kepanjen tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah sampel 50 siswa pada kelas X-2 dan X-4. Dengan rincian kelas X-2 sejumlah 25 siswa selaku kelas eksperimen serta kelas X-4 berjumlah 25 selaku kelas kontrol. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang berpedoman pada kriteria spesifik yaitu pertimbangan karakteristik yang setara jika dilihat dari jumlah siswa. Sedangkan, penentuan kedua kelas terkait dilaksanakan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes tulis beserta angket. Teknik tes digunakan untuk menghimpun data yang terkait dengan kemampuan memecahkan masalah geografi. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu *pretest* serta *posttest* berupa soal esai. *Pretest* digunakan untuk mengukur pengetahuan awal kemampuan memecahkan masalah siswa, sementara *posttest* digunakan untuk mengukur pengetahuan akhir kemampuan memecahkan siswa setelah implementasi model. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar.

Instrumen penelitian tes esai dikembangkan dengan kisi-kisi soal yang berpedoman pada indikator kemampuan memecahkan masalah mengenai materi permasalahan perairan darat di Wilayah Malang Raya dengan jumlah 5 soal. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dengan berisikan pertanyaan-pertanyaan bertutup berjumlah 20 pertanyaan. Angket yang digunakan berpedoman pada skala *likert* serta skor pada setiap indikatornya dengan skala 1-5. Instrumen kemampuan memecahkan masalah dan angket motivasi belajar sebelum digunakan sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas serta isinya telah divalidasi oleh dosen pembimbing. Uji tersebut bertujuan guna mengetahui setiap butir soal pada instrumen valid atau tidak, serta reliabel atau tidak. Setelah itu, mencari selisih nilai *pretest* dan *posttest* dengan mencari N-gain score menggunakan algoritma pada formula berikut ini.

$$\text{Gain Score } <g> = \frac{N2-N1}{SM-N1} \quad (1)$$

Keterangan:

N1 : Nilai Pretest
N2 : Nilai Posttest
SM : Skor Maksimal

Kriteria penskoran nilai N-gain score didasarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Penilaian Skor N-gain

Nilai N-gain	Kriteria
$G \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$G \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Sesmiyanti, Antika, dan Suharni (2019)

Setelah mengetahui kriteria hasil nilai N-gain, maka dilakukan uji efektivitas dengan tingkat efektivitas N-gain (%) yang bisa diamati di Tabel 3.

Tabel 3. Taksiran Efektivitas N-gain

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: Sakundari dan Rizqi (2024)

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* serta uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene's Test*. Sedangkan uji hipotesis melalui uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*). Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Tahapan analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 25. Pedoman pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 1

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah antara siswa dengan model pembelajaran model *creative problem solving* dan siswa dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran geografi

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah antara siswa dengan model pembelajaran model *creative problem solving* dan siswa dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran geografi

Hipotesis 2

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar antara siswa dengan model pembelajaran model *creative problem solving* dan siswa dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran geografi

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar antara siswa dengan model pembelajaran model *creative problem solving* dan siswa dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran geografi

Hipotesis 3

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar antara siswa dengan model pembelajaran model *creative problem solving* dan siswa dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran geografi

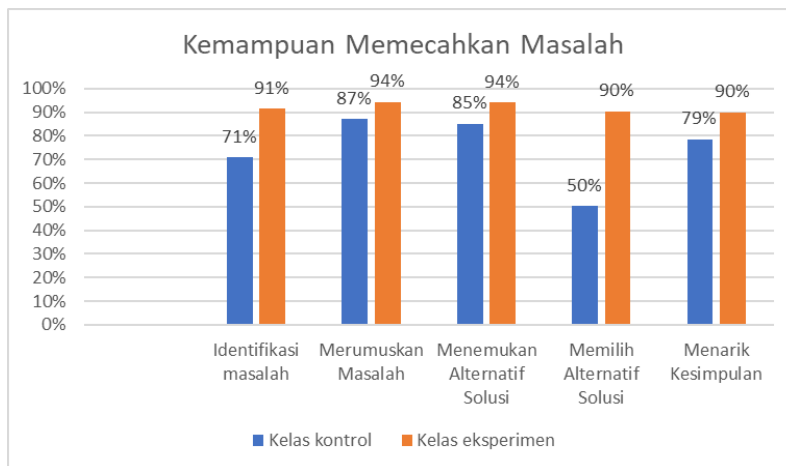
H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar antara siswa dengan model pembelajaran model *creative problem solving* dan siswa dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran geografi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas X-2 dan X-4 SMA Islam Kepanjen pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan materi permasalahan perairan darat di Wilayah Malang Raya. Data pada penelitian ini dikelompok dalam 4 bagian, yakni: (1) Kemampuan memecahkan masalah antara kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *creative problem solving*, (2) kemampuan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *creative problem solving*, (3) motivasi belajar kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *creative problem solving*, dan (4) motivasi belajar kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *creative problem solving*.

Kemampuan Memecahkan masalah

Kemampuan memecahkan masalah pada kelas eksperimen dengan penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional, dapat dilihat pada Gambar 1.

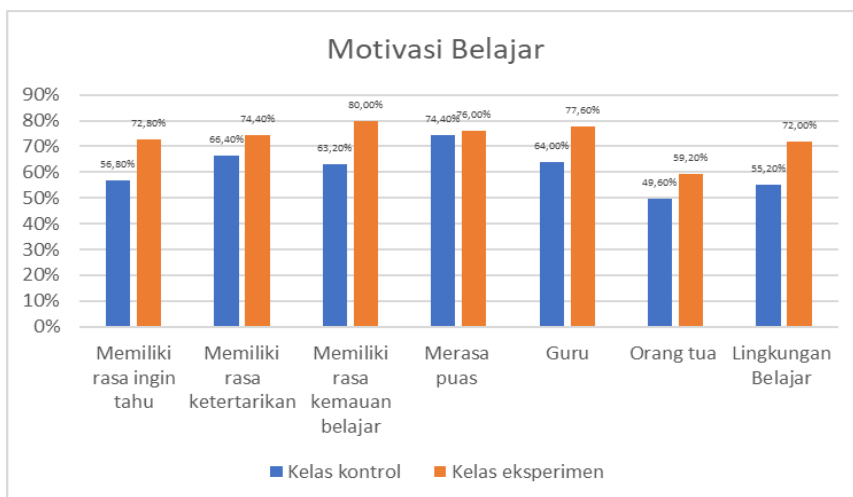


Gambar 1. Kemampuan Memecahkan Masalah

Dari hasil perbandingan Gambar 1 terdapat ketidaksamaan kemampuan memecahkan masalah pada tiap indikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perbandingan kelas eksperimen serta kelas kontrol pada tiap indikatornya, bisa disimpulkan bahwasannya indikator merumuskan masalah dan menemukan alternatif solusi menjadi indikator dengan nilai tertinggi pada kedua kelas tersebut yaitu sebesar 94% untuk kelas eksperimen dan 87% untuk kelas kontrol. Sedangkan, pada indikator memilih alternatif solusi menjadi terendah di kelas kontrol dengan nilai 50%. Selain itu, hasil ini memberikan gambaran bahwa penerapan model CPS dalam pembelajaran geografi memberikan kemampuan memecahkan masalah siswa lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional, dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perbandingan Gambar 2 kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diketahui pada setiap indikator memiliki perbedaan nilai rata-rata motivasi belajar siswa. Sub indikator yang memiliki nilai terendah untuk kelas kontrol adalah mengenai faktor orang tua

dengan memperoleh nilai 46,60%. Sedangkan sub indikator dengan rata-rata tertinggi pada kelas kontrol adalah merasa puas mencapai 74,40%. Pada kelas eksperimen, sub indikator terendah juga mengenai faktor orang tua mencapai 59,20% dan tertinggi berada pada sub indikator memiliki rasa kemauan untuk belajar dengan mencapai 80,00%. Dari hasil ini menunjukkan bahwa jika dilihat dari sub indikator rasa kemauan belajar menunjukkan motivasi siswa lebih tinggi selama proses pembelajaran dengan model *creative problem solving*. Artinya model *creative problem solving* lebih optimal dibandingkan model pembelajaran konvensional guna meningkatkan motivasi belajar siswa (Baity, 2021). Selain itu, adanya kelompok belajar pada kelas eksperimen memotivasi siswa dalam belajar karena dorongan dan dukungan dari rekan sebaya (Solihah et al., 2024).

Adapun acuan yang digunakan untuk memberikan kriteria penilaian pada setiap variabel yang dapat diperhatikan di Tabel 4.

Tabel 4. Nilai Interval

Nilai interval (%)	Keterangan
84 – 100	Sangat tinggi
68 – 83,99	Tinggi
52 – 67,99	Sedang
36 – 51,99	Rendah
20 – 35,99	Sangat Rendah

Sumber: Syauqi dan Riyadi (2023)

Deskripsi data pada penelitian ini adalah rekapitulasi *mean*, *median*, modus, standar deviasi, skor minimum serta skor maksimum. Berikut tersaji hasil perhitungan rekapitulasi statistik deskriptif dari setiap variabel yang dapat diamati pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Kemampuan Memecahkan Masalah dan Motivasi Belajar

Variabel	A ₁ Y ₁ <i>Pretest</i>	A ₁ Y ₁ <i>Posttest</i>	A ₁ Y ₂ Motivasi awal	A ₁ Y ₂ Motivasi Akhir	A ₂ Y ₁ <i>Pretest</i>	A ₂ Y ₁ <i>Posttest</i>	A ₂ Y ₂ Motivasi awal	A ₂ Y ₂ Motivasi Akhir
Mean	67,60	92,08	66,04	84,81	68,52	74,48	62,13	63,17
Median	68,00	93,00	66,50	86,00	68,00	75,00	63,00	62,00
Modus	70,00	94,00	62,00	86,00	60,00	82,00	56,00	54,00
Std. Deviasi	4,97494	4,18250	6,82068	5,36866	10,27181	10,88240	8,81788	7,07526
Varians	24,750	17,493	46,522	28,823	105,510	118,427	77,755	50,059
Rentangan	20,00	13,00	30,00	16,00	39,00	42,00	31,00	29,00
Skor	60,00	85,00	50,00	76,00	45,00	53,00	45,00	50,00
Minimum								
Skor	80,00	98,00	80,00	92,00	84,00	95,00	76,00	79,00
Maksimum								

Keterangan:

A₁Y₁ : Skor kemampuan memecahkan masalah dengan model pembelajaran *creative problem solving*

A₁Y₂ : Skor motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *creative problem solving*

A₂Y₁ : Skor kemampuan memecahkan masalah dengan model pembelajaran konvensional

A₂Y₂ : Skor motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel diatas, rata-rata skor kemampuan memecahkan masalah siswa yang mengikuti model pembelajaran *creative problem solving* pada *pretest* dan

posttest mengalami peningkatan. Kemampuan memecahkan masalah dengan menerapkan model *creative problem solving* memiliki hasil perhitungan skor rata-rata yaitu 92,08 yang ada pada interval 84-100, termasuk pada kategori sangat tinggi. Pada kemampuan memecahkan masalah yang menerapkan model konvensional kategori tinggi yakni dengan nilai 74,48. Skor rata-rata motivasi akhir belajar siswa setelah diimplementasikan model *creative problem solving* masuk kedalam kategori sangat tinggi yaitu dengan nilai 86,00 yang berada pada interval 84-100. Sementara skor rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional termasuk kedalam kategori sedang dengan 63,17 yang berada pada interval 52-67,99.

Uji N-gain dilakukan untuk menganalisis dampak dari model pembelajaran yang digunakan yakni model *creative problem solving*. Hasil pengolahan uji N-gain pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Nilai N-gain

Variabel	Kelas Eksperimen		Kelas kontrol	
	N-gain score	N-gain score (%)	N-gain score	N-gain score (%)
Kemampuan Memecahkan Masalah	0,7641	76,4142	0,0011	0,1132

Berdasarkan perhitungan nilai N-gain diatas, dapat diambil kesimpulan bahwasannya model pembelajaran *creative problem solving* efektif diimplementasikan karena memperoleh nilai >76 . Pada perhitungan N-gain kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional diperoleh bahwa *mean* dari N-gain skor adalah 0,0011 dan N-gain skor (%) 0,11,32 dengan klasifikasi rendah dan kategori tidak efektif.

Setelah mendapatkan hasil data kelas eksperimen serta kelas kontrol, langkah berikutnya adalah melakukan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas serta uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov* dengan pengambilan keputusan jika nilai sig atau signifikansi $>0,05$ maka data tergolong memiliki distribusi normal dan sebaliknya (Bernadetha et al., 2024). Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
		Statistic	df	Sig.
Kemampuan Memecahkan Masalah	Eksperimen	,128	25	,200*
	Kontrol	,129	25	,200*
Motivasi Belajar	Eksperimen	,134	25	,200*
	Kontrol	,111	25	,200*

Merujuk pada tabel uji normalitas, nilai *Kolmogorov-Smirnov* (a) taraf signifikan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan variabel kemampuan memecahkan masalah memperoleh nilai sig 0,200. Sementara variabel motivasi belajar pada kelas eksperimen serta kontrol bernilai sig 0,200. Nilai yang diperoleh dari kedua variabel pada tiap kelas bernilai sig $>0,05$. Demikian bisa diambil Kesimpulan bahwasannya hasil uji normalitas pada variabel kemampuan memecahkan masalah serta motivasi belajar yang dilakukan terhadap kelas eksperimen beserta kelas kontrol memperlihatkan kedua subjek tersebut telah berdistribusi normal.

Data yang telah terdistribusi normal di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, kemudian dilakukan uji homogenitas untuk menunjukkan nilai pada kedua kelas tersebut terdapat hasil yang homogen ataupun tidak homogen. Uji homogenitas dilakuka dengan uji *Levene's test for equality variances* dengan taraf signifikan 5% (0,05) (Amelia, 2024).

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Memecahkan Masalah	Based on Mean	,000	1	48	,991
	Based on Median	,004	1	48	,949
	Based on Median and with adjusted df	,004	1	47,955	,949
	Based on trimmed mean	,000	1	48	,995

Pengujian homogenitas pada tabel 8 memperlihatkan bahwasannya nilai signifikan yang diperoleh sejumlah 0,991. Nilai yang didapat dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol masing-masing bernilai $\text{sig} > 0,05$. Maka dari itu, berdasarkan hasil terkait pada variabel kemampuan memecahkan masalah bersifat homogen atau varian yang sama. Setelah diperoleh hasil dari uji prasyarat data, analisis selanjutnya adalah melakukan uji korelasi antar variabel atau pengujian hipotesis. Uji korelasi ini diterapkan guna mengukur sebesar apa keterkaitan antar variabel bebas dan variabel terikat (Putra et al., 2024). Analisis hipotesis pertama dilakukan melalui uji F varian dengan analisis manova menggunakan *Test of Between Subject Effects* dengan syarat uji taraf signifikan $F = 5\%$, artinya apabila angka signifikansi lebih kecil dari 0,05 menandakan hipotesis nol ditolak serta H_a diterima (Sulistiani et al., 2022). Perhitungan uji tersebut dapat diamati pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji F Menggunakan Test of Between Subject Effects

Test of Between Subject Effects							
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	Kemampuan memecahkan masalah	3872,000 ^a	1	3872,000	47,380	,000	,497
Intercept	Motivasi belajar	5639,220 ^b	1	5639,220	117,827	,000	,711
	Kemampuan memecahkan masalah	346777,920	1	346777,920	4243,390	,000	,989
Model Pembelajaran	Motivasi belajar	280500,500	1	280500,500	5860,855	,000	,992
	Kemampuan memecahkan masalah	3872,000	1	3872,000	47,380	,000	,497
Error	Motivasi belajar	5639,220	1	81,722	117,827	,000	,711
	Kemampuan memecahkan masalah	2297,280	48	47,860			
Total	Motivasi belajar	354572,571	48				
	Kemampuan memecahkan masalah	354572,571	50				
Corrected Total	Motivasi belajar	288437,000	50				
	Kemampuan memecahkan masalah	7794,651	49				
	Motivasi belajar	7936,500	49				

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 6 dapat diuraikan antara lain: hipotesis pertama, nilai signifikan sejumlah 0,000. Artinya signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi dari hasil analisis hipotesis pertama menunjukkan

ada ketidaksamaan secara signifikan pada kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *creative problem solving* serta siswa yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *creative problem solving*. Selain itu, dari hasil tersebut juga bisa dideskripsikan bahwasanya hipotesis kedua nilai signifikan sebesar 0,000 yang artinya hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Demikian, dari hasil analisis bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat ketidaksamaan secara signifikan terhadap motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *creative problem solving* dengan siswa yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *creative problem solving*.

Pengujian hipotesis ketiga dilaksanakan dengan uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*) melalui pengambilan keputusan dengan analisis *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root*, dengan persyaratan pengujian taraf signifikansi $F = 5\%$. Apabila angka signifikan F hitung $< 0,05$ menandakan hipotesis nol ditolak serta H_a diterima (Arianta et al., 2024). Kalkulasi uji MANOVA tersaji pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Pengujian MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*)

Multivariate Tests ^a							
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's trace	,994	4111,588 ^b	2.000	47.000	,000	,994
	Wilks' lambda	,006	4111,588 ^b	2.000	47.000	,000	,994
	Hotelling's trace	174,961	4111,588 ^b	2.000	47.000	,000	,994
	Roy's Largest Root	174,961	4111,588 ^b	2.000	47.000	,000	,994
Model Pembelajaran	Pillai's trace	,745	68,672 ^b	2.000	47.000	,000	,745
	Wilks' lambda	,255	68,672 ^b	2.000	47.000	,000	,745
	Hotelling's trace	2,922	68,672 ^b	2.000	47.000	,000	,745
	Roy's Largest Root	2,922	68,672 ^b	2.000	47.000	,000	,745

Berdasarkan hasil analisis uji MANOVA, menunjukkan bahwa nilai F untuk *Pillai's trace*, *Wilks' lambda*, *Hotelling's trace*, serta *Roy's Largest Root* mempunyai nilai yang sama yaitu 68,672 dengan signifikansi (Sig.) yaitu $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwasannya hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Demikian dari hasil tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa hipotesis ketiga adalah terdapat perbedaan secara signifikan pada kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar antara siswa yang diberikan perlakuan dengan model *creative problem solving* dan siswa yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *creative problem solving*.

Penelitian ini melibatkan kelas eksperimen dengan implementasi model *Creative Problem Solving* (CPS) dan kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Pada kegiatan sebelum pembelajaran dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan diakhir kegiatan pembelajaran mengerjakan *posttest* guna mengetahui perbedaan kemampuan siswa. *Pretest* dan *posttest* menggunakan soal esai berjumlah 5 soal mengenai permasalahan

perairan darat di Wilayah Malang Raya yang meliputi permasalahan banjir, pencemaran kualitas air sungai, permasalahan waduk, penurunan kualitas debit air, dan pencemaran Sungai Brantas.

Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* termasuk salah satu model pembelajaran saintifik dimana siswa terbagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang kemudian dapat berkolaborasi untuk menemukan cara untuk memecahkan sebuah permasalahan (Kartikasari et al., 2022). Model ini mampu meningkatkan rasa keingintahuan siswa karena permasalahan yang disajikan dapat menciptakan situasi yang menantang, sehingga termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (ElAdl & Polpol, 2020). Penerapan model CPS pada kelas eksperimen berdasarkan 6 sintaks yang dilakukan guna membantu siswa dalam mengatasi permasalahan selama kegiatan pembelajaran. Tahap pertama adalah *objective finding*, siswa diminta untuk menuliskan tujuan yang ingin dicapai. Dengan siswa mampu merumuskan tujuan secara spesifik, diharapkan dapat mengidentifikasi langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan (Maemunah & Masdiana, 2023). Selain itu, tahap ini juga membantu siswa dalam memfokuskan perhatian mereka pada aspek-aspek penting dari materi yang dipelajari, serta memotivasi siswa untuk mencapai target yang telah ditetapkan.

Tahap kedua adalah *fact finding*, guru membantu siswa untuk dapat menemukan fakta dan merumuskan permasalahan yang telah disajikan. Siswa merumuskan masalah dengan menggunakan kalimat sederhana (*brainstorming*) yang berkaitan dengan permasalahan tersebut (Eriyanti & Suryanti, 2018). Pada tahap ini guru memberikan pengetahuan terkait materi permasalahan perairan darat di Wilayah Malang Raya yang akan diajarkan, kemudian siswa membentuk kelompok kecil yang digunakan selama kegiatan pembelajaran. Setelah itu, guru membimbing siswa untuk mencari tahu fakta pada permasalahan yang disajikan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan video pembelajaran mengenai permasalahan perairan darat di Wilayah Malang Raya.

Tahap ketiga, *problem finding* adalah tahapan penting dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Manurung dan Surya (2017) bahwa *problem finding* dapat berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa dengan cara mendefinisikan permasalahan agar siswa lebih mudah memahami masalah untuk menemukan solusi yang akurat. Pada tahapan ini, siswa diminta untuk dapat fokus permasalahan yang diberi pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan video pembelajaran mengenai permasalahan perairan darat di Wilayah Malang Raya. Kemudian, siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok dan dibimbing oleh guru. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berisikan permasalahan mengenai permasalahan Sungai Brantas Kota Malang, banjir di Desa Bulukerto, pencemaran Waduk Karangates, Kabupaten Malang serta pencemaran sungai di Kota Malang. Tahap keempat, *idea finding* ialah tahapan menentukan berbagai ide atau gagasan pilihan untuk menyelesaikan permasalahan. Pada tahap ini, siswa pada setiap anggota kelompok menyampaikan gagasan atau pandangan mengenai permasalahan yang telah disediakan pada LKPD untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah. Tahapan *idea finding* (menemukan ide) menjadi salah satu tahap *brainstorming* yang sangat penting karena berbagai ide, gagasan ataupun pendapat ditampung pada tahap ini yang memungkinkan untuk dijadikan solusi penyelesaian masalah (Eriyanti & Suryanti, 2018).

Tahap kelima, *solution finding* adalah tahap menemukan solusi untuk permasalahan. Pada tahapan ini, siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan pola berpikir yang berbeda, dengan demikian diharapkan mampu memberikan solusi untuk memecahkan masalah (Roswanti et al., 2020). Langkah kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi beberapa hal yaitu dimana setiap anggota kelompok mencatat ide permasalahan kemudian memaparkan ide tersebut kepada kelompok dan selanjutnya dilakukan diskusi dari hasil beberapa pendapat tersebut untuk mendapatkan solusi yang sesuai berdasarkan ide yang telah didapatkan pada tahap *idea finding* dan menuliskan pada LKPD. Tahap keenam, *acceptance finding* (memilih tindakan) ialah siswa

diarahkan untuk mempresentasikan keputusan mengenai situasi yang disajikan dan kelompok lain memberikan tanggapan hasil presentasi tersebut.

Berdasarkan 6 sintaks model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa dan motivasi belajar pada pembelajaran geografi adalah *problem finding*, *idea finding* dan *solution finding*. Hal ini dikarenakan karena ketiga tahap ini melibatkan siswa dalam proses inti pemecahan masalah secara aktif dan kolaboratif. Pada tahap *problem finding*, siswa belajar mengidentifikasi dan memahami masalah secara jelas yang membantu mereka fokus pada permasalahan serta termotivasi untuk menemukan solusi (Avico et al., 2019). *Idea Finding* mendorong kreativitas melalui *brainstorming*, memungkinkan siswa menghasilkan berbagai solusi potensial. *Solution Finding* melibatkan evaluasi dan pemilihan solusi terbaik, mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat keputusan yang berdasarkan data dan fakta relevan. Dengan melibatkan siswa dalam identifikasi masalah, eksplorasi solusi, dan penerapan solusi, ketiga tahap ini secara efektif mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan memotivasi siswa dalam belajar (Kurniati, 2021).

Pada kelas kontrol dengan penerapan model konvensional. Pembelajaran model konvensional merupakan model yang diterapkan oleh guru dimana terdiri dari metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas (Peranginangin et al., 2020). Metode ceramah di kelas kontrol dilakukan dengan guru menjelaskan materi mengenai permasalahan perairan darat di Wilayah Malang Raya dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint*. Materi yang disajikan pun sama halnya pada kelas eksperimen. Setelah itu, diakhir pembelajaran dilakukannya sesi tanya jawab antara guru dan siswa. Melalui sesi tanya jawab ini sebagai interaksi antara guru dan siswa untuk memperoleh hasil yang telah didapatkan. Pertanyaan pada tahap ini dapat membangkitkan motivasi siswa untuk merangsang kemampuan berpikir siswa (Afrilia et al., 2022). Pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai pemaparan materi permasalahan perairan darat di Wilayah Malang Raya. Selanjutnya, dilakukan juga pemberian tugas melalui LKPD secara berkelompok.

Merujuk hasil kalkulasi nilai N-gain, penggunaan model *creative problem solving* dikatakan efektif dengan perolehan nilai dengan nilai >76 . Melalui penggunaan model ini, siswa mempunyai kesempatan untuk memahami konsep melalui pembelajaran aktif dengan pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta memotivasi siswa dalam belajar (Fauziah et al., 2020). Selain itu, model *creative problem solving* mengajak siswa untuk berkreasi saat memecahkan permasalahan melalui cara terbuka dengan mengamati berbagai fakta disekitarnya dan kemudian menjelaskan berbagai pendapat serta menentukan solusi yang tepat (Rahma & Wicaksono, 2023).

Berdasarkan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwasannya kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar siswa dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kondisi ini juga didasarkan dari hasil perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk setiap indikator. Rata-rata setiap indikator dari hasil tes kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar pada kelas eksperimen memperoleh hasil lebih tinggi dari kelas kontrol. Indikator yang digunakan dalam mengukur kemampuan memecahkan masalah yaitu identifikasi masalah, merumuskan masalah, menemukan alternatif solusi, memilih alternatif solusi, serta mengambil kesimpulan. Dari kelima indikator tersebut, indikator yang berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah pada pembelajaran geografi adalah merumuskan masalah dan menemukan alternatif solusi.

Merumuskan masalah melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi, mendefinisikan, dan memahami permasalahan yang disajikan (Ningsih, 2019). Dengan merumuskan masalah secara tepat, siswa dapat memfokuskan upaya mereka pada aspek-aspek kritis yang membutuhkan solusi, menghindari informasi yang tidak relevan, dan menetapkan dasar yang

kuat untuk langkah-langkah berikutnya dalam memecahkan masalah. Pada indikator menemukan alternatif solusi secara signifikan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah karena mendorong siswa untuk menghasilkan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah, mereka belajar untuk tidak terpaku pada satu pendekatan saja, tetapi melihat masalah dari berbagai perspektif. Proses ini mencakup *brainstorming*, evaluasi ide, dan kolaborasi, yang semuanya penting untuk mengembangkan solusi inovatif dan efektif. Melalui eksplorasi berbagai alternatif, siswa meningkatkan fleksibilitas berpikir mereka dan kemampuan untuk menilai kelebihan dan kekurangan setiap solusi potensial (Dewi & Septa, 2019).

Perbedaan ini juga didasarkan pada model pembelajaran yang diterapkan di kedua kelas tersebut. Siswa yang belajar dengan model *creative problem solving* diminta dapat mengemukakan ide, gagasan, pikiran, ataupun pendapat dalam mengatasi suatu permasalahan (Aulia et al., 2024). Selain itu, siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide kreatifnya untuk mencari rencana pemecahan masalah yang berbeda (Safitri & Ardana, 2020). Pada penerapan model ini, guru berperan untuk membimbing siswa dalam upaya memecahkan masalah. Pendapat tersebut didukung dari pernyataan Yulianti dan Lestari (2019) bahwa guru memberikan topik atau materi pembelajaran yang mampu menunjang siswa berpikir kreatif ketika memecahkan suatu permasalahan. Pembelajaran dengan model ini membiasakan siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalahnya melalui pemahaman konsep serta mengkomunikasikan pemikirannya (Suzana & Rahmawati, 2019).

Motivasi belajar diukur melalui dua indikator yaitu motivasi intrinsik yang meliputi sub indikator rasa ingin tahu, rasa ketertarikan, rasa kemauan untuk belajar, dan merasa puas. Sedangkan indikator lainnya yaitu motivasi ekstrinsik yang meliputi sub indikator guru, orang tua, dan lingkungan belajar. Motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata pada setiap indikator motivasi belajar. Sub indikator yang memiliki nilai terendah untuk kelas kontrol adalah mengenai faktor orang tua. Faktor orang tua mempengaruhi motivasi belajar siswa karena memberikan dukungan secara emosional, penghargaan, dan pengakuan yang membangun rasa percaya diri. Selain itu, faktor orang tua yang aktif dalam memfasilitasi pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang kondusif menunjukkan bahwa pendidikan menjadi prioritas sehingga anak merasa termotivasi untuk belajar (Mutiah et al., 2024). Pada kelas eksperimen, sub indikator rasa kemauan untuk belajar berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan bahwa motivasi siswa lebih tinggi selama proses pembelajaran dengan model dengan model *creative problem solving*. Artinya model *creative problem solving* lebih optimal dibandingkan model pembelajaran konvensional guna meningkatkan motivasi belajar siswa (Baity, 2021). Selain itu, adanya kelompok belajar pada kelas eksperimen memotivasi siswa dalam belajar (Solihah et al., 2024). Model ini menuntut seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif, hal ini menyebabkan meningkatnya aktivitas siswa sehingga motivasi belajar dapat meningkat (Selvy et al., 2020).

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian, penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) efektif diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran geografi. Model *creative problem solving* berpengaruh pada kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks permasalahan perairan darat di Wilayah Malang Raya. Dengan demikian, model ini bisa dijadikan satu diantara sejumlah model untuk diimplementasikan dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran geografi di berbagai lingkungan pendidikan. Dari hasil penelitian ini, peneliti menyarankan beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan mengatasi kendala yang terjadi seperti mengatur waktu pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, penting untuk mengatasi hambatan lain yang yang muncul, seperti mengatur kepercayaan siswa dalam pembelajaran. Dengan memperhatikan

beberapa saran tersebut dan penerapan model *creative problem solving*, diharapkan proses pembelajaran geografi dapat berjalan lebih efektif dan berdampak positif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyarni, A. D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Amelia, C. K. (2024). Pengaruh model pembelajaran think talk write terhadap kemampuan menulis siswa Kelas XI SMAN 1 Pedes Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 353–361.
- Andrian, E. (2024). Pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 9–21.
- Andriani, E. (2021). Penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V/A di SDN Ambulu 01 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.53624/-ptk.v2i1.46>
- Anggraina, A. N. (2023). *Pengaruh model pembelajaran creative problem solving terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMP Negeri 10 Padangsidimpuan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Arianta, I. G., Warpala, I. W., & Sudarma, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap motivasi dan hasil belajar informatika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(2), 55–67.
- Arifmiboy, A., Charles, C., & Deswalantri, D. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran Student Times Achievement Division (STAD) terhadap motivasi belajar akidah akhlak siswa di MAN 2 Tapanuli Tengah. *Faidatuna*, 5(2), 19–28.
- Aulia, N., Koswara, U., & Dwiyantri, W. (2024). Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa melalui implementasi model pembelajaran creative problem solving. *Pi-Math: Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 3(1), 35–47.
- Avico, I., Purwanto, A., & Putri, D. H. (2019). Pengaruh pembelajaran cooperative problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah Fisika siswa di SMAN 1 Kepahiang. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.1.17-24>
- Baity, N. (2021). The effect of creative problem solving learning models on problem solving ability in learning motivation and student self-efficacy view. *International Journal of Social Science and Human Research*, 04(03), 492–500. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v4-i3-30>
- Bernadetha, M., Riong, D., & Ahmadi, F. (2024). Penguasaan konsep dan kemampuan pemecahan masalah Fisika melalui model Creative Problem Solving (CPS) berbantuan mimind. *PENDIPA Journal of Science Eduaction*, 8(2), 131–138.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis siswa dengan pembelajaran berbasis masalah. *Mathema Journal*, 1(1), 31–39.
- Dharmayanthi, N. P. I. (2023). Penerapan model Case Based Learning (CBL) untuk mengembangkan critical thinking skills siswa dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 10(3), 291–300. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v10i3.50446>
- ElAdl, A. M., & Polpol, Y. S. (2020). The effect of self-regulated learning strategies on developing creative problem solving and academic self-efficacy among intellectually superior high school students. *International Journal of Psycho-Educational Sciences*, 9(1), 97–106.
- Eriyanti, E., & Suryanti, S. (2018). Pengaruh model CPS terhadap kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPA Kelas IV SDN Kemuning Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(9), 1548–1557.
- Fauziah, M., Marmoah, S., Murwaningsih, T., & Saddhono, K. (2020). The effect of thinking actively in a social context and creative problem-solving learning models on divergent-thinking skills viewed from adversity quotient. *European Journal of Educational Research*, 9(2), 537–568. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.537>
- Firdaus, C., Mauludyana, B., & Purwanti, K. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 43–52.

- Galuh, B. P. (2020). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap keterampilan berpikir rasional siswa pada subkonsep pencemaran air. *Jurnal Soshum Insentif*, 1–7. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.179>
- Harefa, D. (2023). Efektivitas model pembelajaran talking CHIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Junal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99.
- Kartikasari, I. A., Usodo, B., & Riyadi, R. (2022). The effectiveness open-ended learning and creative problem solving models to teach creative thinking skills. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(4), 29–38. <https://doi.org/10.47750/pegegog.12.04.04>
- Kurniati, N. (2021). Pengembangan model creative problem solving dengan pendekatan open ended terkait kemampuan berpikir kreatif matematis.
- Maemunah, S., & Masdiana, T. (2023). Penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap hasil belajar materi luas permukaan bangun ruang sisi datar Kelas VI di MI Al-Islah Lubuk Kuyung Pekon Sukamulya Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 3.
- Maftukhah, L., Zaenuri, Z., & Waluya, B. (2024). Kajian literatur sistematis: Problem Based Learning (PBL) bernuansa etnomatematika berbantuan quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 784–792.
- Manurung, T. W. H., & Surya, E. (2017). Penerapan model pembelajaran creative problem solving dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al Hidayah Medan. *Jurnal Mathematic Education*, December, 1–15.
- Mardiah, A., Haryanto, H., Astuti, A., Widyatiningtyas, W., Riyanti, A., & Rukiyanto, B. A. (2024). Analisis penggunaan sistem manajemen pembelajaran (LMS) dalam konteks pendidikan tinggi. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 540–550.
- Mitafiana, V. (2021). Peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dengan berbantuan LKS pada materi turunan fungsi aljabar bagi siswa Kelas XII AKL 1 Semester II SMKS NU Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 201–207. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i1.170>
- Mutiha, C. S., Hatim, M., & Suryani, I. (2024). Motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 13 Tanjung Batu. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(April), 123–135. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.613>
- Ningsih, F. (2019). Pengaruh model pembelajaran group investigation terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa Kelas VIII MTsN Kabupaten Kerinci. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 351–362. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.118>
- Partayasa, W., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2020). Pengaruh model Creative Problem Solving (CPS) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari minat. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 168. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2644>
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar dengan model pembelajaran elaborasi dengan model pembelajaran konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50.
- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi SPLDV ditinjau dari kemampuan awal Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.771>
- Putra, R. S., Ihsan, N., & Handayani, S. G. (2024). Hubungan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar Penjasorkes di SMA Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 7(1), 63–70.
- Putri, O. W., & Miharja, W. (2023). Pengaruh model pembelajaran creative problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah Matematika. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 3(2), 144–153. <https://doi.org/10.58740/juwara.v3i2.72>
- Putri, V. N. (2021). Pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi getaran gelombang dan bunyi (kuasi eksperimen di Kelas VIII SMP IT Darul Ikhlas Al-Islami) (FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

- Rahma, A. A., & Wicaksono, I. (2023). Efektivitas model Creative Problem Solving (CPS) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi kalor. *Journal on Education*, 05(03), 5668–5679.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Roslina, R., & Ainun, N. (2020). Model pembelajaran creative problem solving dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh. *Serambi Konstruktivis*, 1(3), 51–59. <https://doi.org/10.32672/konstruktivis.v1i3.1777>
- Roswanti, R., Supandi, S., & Nursyahidah, F. (2020). Kemampuan pemecahan masalah siswa berkemampuan matematis rendah pada pembelajaran creative problem solving. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 191–201. <https://doi.org/10.26877/-imajiner.v2i3.5878>
- Safitri, N. P. L., & Ardana, I. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran creative problem solving berbantuan eksperimen terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa Kelas V. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 110–119. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24766>
- Sakundari, K. I., & Rizqi, H. Y. (2024). Pengaruh media katak lompat terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614.
- Selvy, Y., Ikhsan, M., Johar, R., & Saminan, S. (2020). Improving students' mathematical creative thinking and motivation through GeoGebra assisted problem based learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012004>
- Septianingsih, R. D., & Safitri, S. S. (2023). Transformasi pembelajaran di era digital: Mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan modern. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13.
- Sesmiyanti, S., Antika, R., & Suharni, S. (2019). N-Gain algorithm for analysis of basic reading. *ICLLE*. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2019.2289527>
- Sinaga, R. H. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar geografi dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT di Kelas XI SMA Negeri 4 Medan. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 4(1), 1–8.
- Solihah, A., Juliaha, S., & Nurmantoro, M. A. (2024). Analysis of low self-efficacy among students using creative problem-solving techniques. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*, 3(2), 54–61.
- Sulaeman, M. G., Jusniani, N., & Monariska, E. (2021). Penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 66–80. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.992>
- Sulistiani, S., Haryanto, H., & Atmojo, S. E. (2022). Model pembelajaran jigsaw untuk menumbuhkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar pada pembelajaran IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 223–231. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48141>
- Suzana, R., & Rahmawati, N. D. (2019). Pengaruh model pembelajaran creative problem solving terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 5(1), 356–361.
- Syauqi, A., & Riyadi, T. (2023). Pengaruh motivasi kerja dan budaya organisasi terhadap kinerja pegawai pada badan kepegawaian sumber daya manusia Kabupaten Tangerang Provinsi Banten. *Jurnal Adhikari*, 2(3), 377–391. <https://doi.org/10.53968/ja.v2i3.77>
- Tambunan, L. O. (2021). Model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 362–373. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4630>
- Utami, J. P., Utaya, S., & Wagistina, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran Geographical Inquiry pada mata pelajaran Geografi terhadap kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah siswa kelas X. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(8), 943–958. <https://doi.org/10.17977/um063v1i8p943-958>
- Wiranti, F. R. (2022). Analysis of creative problem-solving learning models to improve thinking ability critical to students. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 2(2), 84–87. <https://doi.org/10.56495/jrip.v2i2.104>
- Yuliati, Y., & Lestari, I. (2019). Penerapan model creative problem solving untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 32–39. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1200>