

Application of the CPS Model to Improve Student Creativity, Interest, and Learning Outcomes in Indonesian Cake and Cake Product Subjects

Penerapan Model CPS untuk Meningkatkan Kreativitas, Minat, dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia

Ni Luh Sri Mita Dewi¹, Ni Made Erpia Ordani Astuti^{2*}, I Putu Pranatha Sentosa³

^{1,2,3}Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: erpiaastuti@undhirabali.ac.id

Article info

<p>Keywords: <i>CPS Learning Model, Creativity, Interest, and Learning Outcomes.</i></p>	<p style="text-align: center;">Abstract</p> <p><i>This study aims to determine the differences in creativity, interest, and student learning outcomes through the application of the CPS model to the subject of Indonesian cakes and pastries. This type of research is a one group pretest posttest that was conducted on Class XI of Catering Services 2 students at Wira Harapan Vocational School. The sampling technique uses purposive sampling. The number of respondents was 37 students consisting of 18 men and 19 women. Data collected using the method of observation, questionnaires, tests, and documentation. The analysis technique used in this study was carried out by paired sample t-test. The results of this study indicate that there has been an increase in the average pre-test of creativity which was obtained at 86.70, while in the post-test it was obtained at 106.16. From the results of these measurements there is an increase in score of 19.46. In the pre-test the average interest was 83.11, while in the post-test it was 106.32. From the results of these measurements there is an increase in the score of 23.21. In the pre-test, the average value of learning outcomes were 75.80, while in the post-test it was 91.61. From the results of these measurements there is an increase in score of 15.81. The results of the paired sample t-test which compared the pre-test and post-test of creativity showed that there is a significant difference with a significance of 0.000 < 0.05; of interest showed that there is a significant difference with a significance of 0.000 < 0.05; and of the learning outcomes showed that there is a significant difference with a significance of 0.000 < 0.05.</i></p>
<p>Kata kunci: Model Pembelajaran CPS, Kreativitas, Minat, dan Hasil Belajar.</p>	<p style="text-align: center;">Abstrak</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa melalui penerapan model CPS pada mata pelajaran produk <i>cake</i> dan kue Indonesia. Jenis penelitian ini adalah eksperimen tipe <i>one group pretest posttest</i> yang dilakukan pada siswa kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Wira Harapan. Teknik sampling menggunakan <i>purposive sumpling</i>. Jumlah responden berjumlah 37 siswa yang terdiri dari laki-laki 18, dan perempuan 19 orang. Data yang dikumpulkan menggunakan metode observasi, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan <i>paired sample t-test</i>. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pada <i>pretest</i> rerata kreativitas yang diperoleh sebesar 86.70, sedangkan pada <i>posttest</i> diperoleh sebesar</p>

106.16. Dari hasil pengukuran tersebut terdapat peningkatan skor sebesar 19.46. Pada *pretest* rerata minat yang diperoleh sebesar 83.11, sedangkan pada *posttest* diperoleh sebesar 106.32. Dari hasil pengukuran tersebut terdapat peningkatan skor sebesar 23.21. Pada *pretest* rerata hasil belajar yang diperoleh sebesar 75.80, sedangkan pada *posttest* diperoleh sebesar 91.61. Dari hasil pengukuran tersebut terdapat peningkatan skor sebesar 15.81. Hasil uji *paired sample t-test* yang membandingkan antara *pretest-posttest* kreativitas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dengan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, pada minat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dengan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, dan pada hasil belajar menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dengan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses dan suasana pembelajaran yang sesuai dengan sistem pendidikan nasional. Dengan pendidikan, manusia dapat menghadapi tantangan dan memecahkan persoalan yang dilaluinya sehingga membuahakan sumber daya manusia yang kompeten dan bermutu terhadap pendidikan (Rahmadenti dan Afrila, 2022). Dalam proses pembelajaran, seorang guru mengharapkan semua siswa antusias untuk mengikuti setiap proses pembelajaran karena siswa lebih tertarik berlatih ketika diberikan tugas oleh guru, bahkan beberapa siswa hanya sekedar mengumpulkan tugas tanpa menguasai pembelajaran (Rahmadenti dan Afrila, 2022) Teknik penyajian secara sistematis dan model pembelajaran yang inovatif sering digunakan guru dalam mengorganisasikan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai.

Penerapan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) diyakini mampu meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa. CPS (*Creative Problem Solving*) diartikan sebagai salah satu model pembelajaran yang memiliki pola dan berpusat pada keterampilan dalam memecahkan masalah yang disertai dengan penguatan kreativitas siswa, dan menekankan hasil kerja kelompok yang berpusat pada pembelajaran dan keterampilan menurut Munandar (dalam Udayani et al., 2020). Penerapan model CPS (*Creative Problem Solving*) bermaksud untuk meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa.

Menurut (Suherman, 2023), kreativitas adalah “kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk mengusulkan ide baru yang diterapkan saat memecahkan masalah, dan kemampuan untuk melihat hubungan baru antar elemen yang ada”. Menurut (Armylia et al., 2021), minat belajar adalah suatu dorongan dalam aktivitas belajar tanpa ada paksaan, dan merupakan faktor pendorong siswa yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil pengamatan di SMK Wira Harapan, rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh guru yang belum mampu membangun situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi kurang aktif, ragu dalam memberikan suatu pendapat atau bertanya, kurang percaya diri dalam menyampaikan ide atau gagasan, masih terpengaruh oleh orang lain, dan siswa malas melakukan suatu hal baru karena suasana belajar yang kurang bergairah dan membosankan. Pada minat belajar siswa juga dikatakan rendah, hal itu disebabkan karena proses pembelajaran yang tidak menekankan pada pembelajaran sebagai suatu proses membuat siswa kurang berminat saat mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung mengantuk dan pasif serta tidak turut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini memengaruhi hasil belajar siswa, sehingga hasil belajarnya mengalami penurunan.

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah untuk menghindari terjadinya penyimpangan dari pokok permasalahan yang diteliti. Pembatasan masalah untuk variabel kreativitas menggunakan teori Semiawan (dalam (Faroh et al., 2022) dengan lima indikator kreativitas, antara lain kelancaran berpikir (*fluency*) yaitu kemampuan siswa dalam mencari pertanyaan-pertanyaan, dan menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara tepat, keluwesan berpikir (*flexibility*) yaitu kemampuan siswa dalam memunculkan penyelesaian dari pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, keaslian (*originality*) yaitu kemampuan siswa dalam mencetuskan atau memunculkan ide-ide yang dimiliki, kerincian (*elaboration*) yaitu kemampuan siswa dalam merinci secara detail suatu objek atau gagasan, dan evaluasi (*evaluation*) yaitu kemampuan siswa untuk mengambil keputusan pada situasi yang terbuka, variabel minat belajar dalam penelitian ini menurut Slameto (Fitriani & Winata, 2019) dengan empat indikator minat belajar, antara lain perasaan senang yaitu siswa tidak merasa terpaksa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memiliki perasaan senang terhadap apa yang dipelajari, keterlibatan siswa yaitu ketertarikan seseorang terhadap obyek sehingga orang tersebut tertarik untuk melakukan hal yang sama dengan obyek tersebut, ketertarikan yaitu faktor pendorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang serta kegiatan, dan perhatian siswa yaitu konsentrasi siswa dalam mengamati segala sesuatu yang disukai, variabel hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan teori Taksonomi Bloom (dalam Mahmudi et al., 2022) dengan tiga indikator antara lain ranah kognitif yaitu ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), ranah afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan ranah psikomotorik yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*), dan model CPS (*Creative Problem Solving*) yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan teori Munandar (dalam Wansaubun, 2020) dengan sintaks antara lain menemukan fakta, menemukan masalah, menemukan gagasan, menemukan jawaban, dan penentuan penerimaan. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dalam penelitian ini digunakan tiga variabel yaitu kreativitas, minat, dan hasil belajar.

Melihat keadaan di atas terlihat bahwa kreativitas, minat, dan hasil belajar merupakan hal yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran, penerapan model CPS (*Creative Problem Solving*) dimana siswa akan mendapatkan suatu permasalahan yang harus diselesaikan atau dapat dipecahkan secara mandiri. Hasil belajar siswa akan meningkat jika kreativitas, dan minat belajar siswa meningkat, sebaliknya jika kreativitas dan minat belajar siswa rendah di dalam praktik maka hasil belajar siswa juga rendah. Melihat permasalahan siswa kelas XI JB 2 di SMK Wira Harapan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model CPS (*Creative Problem Solving*) untuk Meningkatkan Kreativitas, Minat, dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia”.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*. yaitu desain penelitian yang terdapat tes awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah diberi perlakuan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Jasa Boga (JB) di SMK Wira Harapan. Sampel pada penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI Jasa Boga 2 di SMK Wira Harapan Dalung yang berjumlah 37 orang. Alasan dipilihnya siswa kelas XI Jasa Boga 2 dalam penelitian ini karena kelas XI Jasa Boga 2 mampu mewakili seluruh populasi dan kelas tersebut sangat heterogen, yakni terdiri dari berbagai jenis kemampuan peserta didik, jenis kelamin, dan suku yang berbeda, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, tes perbuatan dan dokumentasi.

Teknik observasi untuk melakukan pengamatan proses pembelajaran di kelas. Teknik angket untuk mengumpulkan data kreativitas dan minat siswa yang berisi 25 (dua puluh lima) pernyataan dengan 5 (lima) pilihan jawaban dari pernyataan untuk mengukur kreativitas dan minat siswa di kelas XI Jasa Boga 2 SMK Wira Harapan. Tes Perbuatan hasil belajar yang mengukur ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan kriteria: kognitif: skor 35, afektif: skor 25, dan psikomotorik: skor 40. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data, seperti data siswa kelas XI Jasa Boga 2, sejarah sekolah, visi dan misi sekolah, keadaan tenaga pendidik dan kependidikan, data siswa, data prestasi sekolah, dan foto kegiatan peserta didik yang diambil pada saat proses pembelajaran di kelas atau di laboratorium.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan keseluruhan data hasil penelitian *pretest* dan *posttest* pada variabel kreativitas, minat, dan hasil belajar peserta didik yang akan dibahas dan disajikan sebagai berikut:

1) Data Kreativitas Siswa

Berikut ini data kreativitas siswa yang ditunjukkan pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Penelitian Kreativitas Peserta Didik XI JB 2

No.	Keterangan	Kreativitas	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Rata-rata	86.70	106.16
2.	Nilai Tertinggi	92	110
3.	Nilai Terendah	79	101
4.	Rentang Data	14	9

(Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Berdasarkan tabel 5 di atas, menunjukkan terdapat perbedaan hasil penelitian pada *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa yang mengalami peningkatan setelah diterapkannya model CPS (*Creative Problem Solving*). Pada *pretest* nilai rata-rata menunjukkan hasil 86.70, nilai tertinggi adalah 92, dan nilai terendah adalah 79, sedangkan semua nilai mengalami peningkatan pada *posttest* yaitu nilai rata-rata menunjukkan hasil 106.16, nilai tertinggi adalah 110, dan nilai terendah adalah 101. Rentang data kreativitas siswa pada penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yaitu pada *pretest* sebesar 13 dan *posttest* sebesar 9. Berikut hasil penelitian lima indikator kreativitas pada *pretest* dan *posttest* siswa yang ditunjukkan pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Penelitian Indikator Kreativitas Siswa XI JB 2

No.	Indikator	Total		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Kelancaran Berpikir (<i>fluency</i>)	665	833	168
2.	Keluwesannya Berpikir (<i>flexibility</i>)	961	1124	163
3.	Keaslian (<i>originality</i>)	752	919	167
4.	Kerincian (<i>elaboration</i>)	617	721	104
5.	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	213	331	118
Total Kreativitas		3208	3928	720

Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Tabel 6 menunjukkan terdapat peningkatan hasil penelitian *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa. Pada *pretest*, kreativitas memperoleh total sebesar 3208 dan pada *posttest* kreativitas siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model CPS (*Creative Problem Solving*) sebesar 3928. Data kreativitas dari *pretest* dan *posttest* siswa mengalami peningkatan sebesar 720. Berikut ini hasil persentase indikator kreativitas pada *pretest* dan *posttest* siswa yang ditunjukkan pada tabel 7. di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Persentase Indikator Kreativitas Siswa XI JB 2

No.	Indikator	Rata-rata (%)			
		<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
1.	Kelancaran Berpikir (<i>fluency</i>)	72%	Baik	90%	Sangat Baik
2.	Keluwasan Berpikir (<i>flexibility</i>)	74%	Baik	87%	Sangat Baik
3.	Keaslian (<i>originality</i>)	68%	Cukup	83%	Baik
4.	Kerincian (<i>elaboration</i>)	67%	Cukup	78%	Baik
5.	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	58%	Cukup	89%	Sangat Baik
	Total Kreativitas (%)	69%	Cukup	85%	Sangat Baik

(Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Berdasarkan pada tabel 7. di atas, menunjukkan terdapat peningkatan nilai persentase dari hasil penelitian *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa, yang mana pada *pretest* kreativitas memperoleh nilai persentase sebesar 69% dengan kategori cukup dan pada *posttest* kreativitas siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model CPS (*Creative Problem Solving*) yang mana memperoleh nilai persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik.

2) Data Minat Siswa

Tabel 8. Hasil Penelitian Minat Siswa XI JB 2

No.	Keterangan	Minat	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Rata-rata	83.11	106.32
2.	Nilai Tertinggi	90	111
3.	Nilai Terendah	76	102
4.	Rentang Data	14	9

(Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Tabel 8 menunjukkan terdapat perbedaan hasil penelitian pada *pretest* dan *posttest* minat siswa yang mengalami peningkatan setelah diterapkannya model CPS (*Creative Problem Solving*). Pada *pretest* nilai rata-rata menunjukkan hasil 83.11, nilai tertinggi adalah 90, dan nilai terendah adalah 76, sedangkan pada *posttest* semua nilai mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata menunjukkan hasil 106.32, nilai tertinggi adalah 111, dan nilai terendah adalah 102. Rentang data minat siswa pada penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yaitu pada *pretest* sebesar 14 dan *posttest* sebesar 9. Berikut ini hasil penelitian empat indikator minat pada *pretest* dan *posttest* siswa yang ditunjukkan pada tabel 9 di bawah ini:

Tabel 9. Hasil Penelitian Indikator Minat Siswa XI JB 2

No.	Indikator	Total		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Perasaan senang	613	731	118
2.	Keterlibatan siswa	1055	1455	400
3.	Ketertarikan	737	1001	264
4.	Perhatian siswa	670	747	77
	Total Minat	3075	3934	859

(Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Tabel 9 menunjukkan terdapat peningkatan hasil penelitian *pretest* dan *posttest* minat siswa. Pada *pretest*, minat sebesar 3075 dan pada *posttest* minat siswa meningkat setelah diterapkannya model CPS dengan memperoleh total sebesar 3934. Data minat dari *pretest* dan *posttest* siswa mengalami peningkatan sebesar 859. Berikut ini hasil persentase indikator minat pada *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 10. Hasil Persentase Indikator Minat Siswa XI JB 2

No.	Indikator	Rata-rata (%)			
		<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
1.	Perasaan senang	66%	Cukup	79%	Baik
2.	Keterlibatan siswa	63%	Cukup	87%	Sangat Baik
3.	Ketertarikan	66%	Cukup	90%	Sangat Baik
4.	Perhatian siswa	72%	Baik	81%	Baik
Total Minat (%)		67%	Cukup	85%	Sangat Baik

(Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Tabel 10 menunjukkan terdapat peningkatan nilai persentase dari hasil penelitian *pretest* dan *posttest* minat siswa. Pada *pretest* minat memperoleh nilai persentase 67% dengan kategori cukup dan pada *posttest* mengalami peningkatan setelah diterapkannya model CPS dengan memperoleh nilai persentase 85% berkategori sangat baik.

3) Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 11. Hasil Penelitian Hasil Belajar Siswa XI JB 2

No.	Keterangan	Hasil Belajar	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Rata-rata	75.80	91.61
2.	Nilai Tertinggi	79	94
3.	Nilai Terendah	70	89
4.	Rentang Data	9	5

(Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Tabel 11 menunjukkan terdapat perbedaan hasil penelitian pada *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah diterapkannya model CPS. Pada *pretest* nilai rata-rata menunjukkan hasil 75.80, nilai tertinggi adalah 79, dan nilai terendah adalah 70, sedangkan pada *posttest* semua nilai mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata menunjukkan hasil 91.61, nilai tertinggi adalah 94, dan nilai terendah adalah 89. Rentang data hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan pada *pretest* sebesar 9 dan *posttest* sebesar 5. Tabel berikut merupakan indikator hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 12. Hasil Penelitian Indikator Hasil Belajar Peserta Didik XI JB 2

No.	Indikator	Total		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Persiapan Kerja (kognitif)	1114	1402	288
2.	Proses (psikomotorik)	1672	2107	435
3.	Hasil Kerja (kognitif)	553	645	92
4.	Sikap Kerja (afektif)	869	1007	138
5.	Waktu (afektif)	282	314	32
Total Hasil Belajar		3992	5475	1483

(Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Tabel 13 menunjukkan peningkatan hasil penelitian *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa. Pada *pretest*, hasil belajar memperoleh total 3992 dan pada *posttest* mengalami peningkatan setelah diterapkannya model CPS dengan total 5475. Data hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 1483. Tabel berikut adalah hasil penelitian indikator hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 13. Hasil Persentase Indikator Hasil Belajar Siswa XI JB 2

No.	Indikator	Rata-rata (%)			
		<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
1.	Persiapan Kerja (kognitif)	75.27%	Baik	94.73%	Sangat Baik
2.	Proses (psikomotorik)	75.32%	Baik	94.91%	Sangat Baik
3.	Hasil Kerja (kognitif)	74.73%	Baik	87.16%	Sangat Baik
4.	Sikap Kerja (afektif)	78.29%	Baik	90.72%	Sangat Baik
5.	Waktu (afektif)	76.22%	Baik	84.86%	Sangat Baik
Total Hasil Belajar (%)		75.96%	Baik	90.48%	Sangat Baik

(Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Tabel 13 menunjukkan peningkatan nilai persentase dari hasil penelitian *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa, yang mana pada *pretest* hasil belajar memperoleh nilai persentase sebesar 75.96% dengan kategori baik dan pada *posttest* hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model CPS (*Creative Problem Solving*) yang mana memperoleh nilai persentase sebesar 90.48% dengan kategori sangat baik.

4) Hasil Analisis Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil uji normalitas, penelitian ini sudah memenuhi salah satu uji asumsi klasik dan dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari data kreativitas, minat, dan hasil belajar yaitu:

- 1) *Pretest* dan *posttest* kreativitas memiliki nilai signifikansi yaitu $0.093 > 0.05$ dan $0.054 > 0.05$ jadi data tersebut berdistribusi normal.
- 2) *Pretest* dan *posttest* minat memiliki nilai signifikansi yaitu $0.064 > 0.05$ dan $0.475 > 0.05$ jadi data tersebut berdistribusi normal.
- 3) *Pretest* dan *posttest* hasil belajar memiliki nilai signifikansi yaitu $0.064 > 0.05$ dan $0.107 > 0.05$ jadi data tersebut berdistribusi normal.

5) Pengujian Hipotesis

hasil Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) dari data kreativitas, minat, dan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) yang membandingkan *pretest* dan *posttest* kreativitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_a diterima.
- 2) Hasil Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) yang membandingkan *pretest* dan *posttest* minat menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_a diterima.
- 3) Hasil Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) yang membandingkan *pretest* dan *posttest* hasil belajar menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_a diterima.

Dengan demikian, diperoleh data *pretest* dan *posttest* kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas, minat, dan hasil belajar melalui penerapan model CPS pada mata pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh (Yuniasih, *et al.*, 2022) membuktikan bahwa secara statistik model CPS dapat meningkatkan kreativitas, minat berwirausaha, dan hasil belajar siswa di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Hasil pengujian hipotesis penerapan model CPS pada mata pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia untuk melihat perbedaan kreativitas, minat, dan hasil belajar memperoleh hasil H_0 ditolak; H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan kreativitas, minat, dan hasil belajar melalui penerapan model CPS (*Creative Problem Solving*) pada mata pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia di kelas XI JB 2 SMK Wira Harapan.

a. *Pretest*

Hasil *pretest* kreativitas yang terdiri dari lima indikator, untuk hasil *pretest* kreativitas pada indikator kelancaran berpikir (*fluency*) pada butir 1-5 menunjukkan persentase sebesar 72%, pada indikator keluwesan berpikir (*flexibility*) pada butir 6-12 menunjukkan persentase sebesar 74%, pada indikator keaslian (*originality*) pada butir 13-18 menunjukkan persentase 68%, pada indikator kerincian (*elaboration*) pada butir 19-23 menunjukkan persentase sebesar 67%, dan pada indikator evaluasi (*evaluation*) pada butir 24-25 menunjukkan persentase sebesar 58%. Diantara kelima indikator kreativitas tersebut, persentase terendah adalah indikator evaluasi (*evaluation*), untuk hasil *pretest* minat pada indikator perasaan senang pada butir 1-5 menunjukkan persentase sebesar 66%, pada indikator keterlibatan siswa pada butir 6-14 menunjukkan persentase sebesar 63%, pada indikator ketertarikan pada butir 15-20 menunjukkan persentase sebesar 66%, dan pada indikator perhatian siswa pada butir 21-25 menunjukkan persentase sebesar 72%. Diantara ketiga indikator minat tersebut, persentase terendah adalah indikator keterlibatan siswa. Pada *pretest* hasil belajar, persiapan kerja (kognitif) menunjukkan persentase sebesar 75.27%, pada proses (psikomotorik) menunjukkan persentase sebesar 75.32%, pada hasil kerja (kognitif) menunjukkan persentase sebesar 74.73%, pada sikap kerja (afektif) menunjukkan persentase sebesar 78.29%, dan pada waktu (afektif) menunjukkan persentase sebesar 76.22%. Diantara ketiga indikator hasil belajar tersebut, persentase terendah adalah persiapan kerja, proses, dan hasil kerja.

Berdasarkan pengukuran nilai *pretest* peserta didik, perlu dilakukannya sebuah perlakuan khusus agar terjadi peningkatan dari masing-masing indikator kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa. Walaupun persentase *pretest* kreativitas berada pada kategori cukup, minat berada pada kategori cukup, dan hasil belajar berada pada kategori baik, akan tetapi masih terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimal), sehingga diterapkannya model CPS (*Creative Problem Solving*) dalam proses pembelajaran agar kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan seluruh siswa mampu mencapai nilai di atas KBM (Ketuntasan Belajar Minimal).

b. *Posttest*

Melalui penerapan model CPS, hasil *posttest* mengalami peningkatan pada data kreativitas yang terdiri dari lima indikator, pada indikator kelancaran berpikir (*fluency*) pada butir 1-5 menunjukkan persentase sebesar 90%, pada indikator keluwesan berpikir (*flexibility*) pada butir 6-12 menunjukkan persentase sebesar 87%, pada indikator keaslian (*originality*) pada butir 13-18 menunjukkan persentase 83%, pada indikator kerincian (*elaboration*) pada butir 19-23 menunjukkan persentase sebesar 78%, dan pada indikator evaluasi (*evaluation*) pada butir 24-25 menunjukkan persentase sebesar 89%, dari lima indikator diperoleh rata-rata total persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik, untuk hasil *posttest* minat pada indikator perasaan senang pada butir 1-5 menunjukkan persentase sebesar 79%, pada indikator

keterlibatan siswa pada butir 6-14 menunjukkan persentase sebesar 87%, pada indikator ketertarikan pada butir 15-20 menunjukkan persentase sebesar 90%, dan pada indikator perhatian siswa pada butir 21-25 menunjukkan persentase sebesar 81%, dari empat indikator diperoleh rata-rata total persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Peningkatan juga terjadi pada nilai *posttest* data hasil belajar, yaitu pada persiapan kerja (kognitif) menunjukkan persentase sebesar 94.73%, pada proses (psikomotorik) menunjukkan persentase sebesar 94.91%, pada hasil kerja (kognitif) menunjukkan persentase sebesar 87.16%, pada sikap kerja (afektif) menunjukkan persentase sebesar 90.72%, dan pada waktu (afektif) menunjukkan persentase sebesar 84.86%, sehingga seluruh peserta didik sudah mencapai nilai di atas KBM. Dengan demikian, telah terjadi peningkatan kreativitas, minat, dan hasil belajar peserta didik kelas XI JB 2 setelah diterapkannya model CPS.

1) Penerapan Model CPS Untuk Meningkatkan Kreativitas, Minat, dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk *Cake* dan *Kue* Indonesia

Berikut rata-rata data kreativitas, minat, dan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa yang tersaji pada tabel 16.

Tabel 4. 16 Rata-rata Data Kreativitas, Minat, dan Hasil Belajar

Variabel	Rata-rata		Peningkatan
	Pretest	Posttest	
Kreativitas	86.70	106.16	19.46
Minat	83.11	106.32	23.21
Hasil Belajar	75.80	91.61	15.81

(Sumber: Data hasil penelitian, 2023)

Berdasarkan tabel 4.17 di atas, telah terjadi peningkatan pada *pretest* rerata kreativitas yang diperoleh sebesar 86.70, sedangkan pada *posttest* diperoleh sebesar 106.16. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 19.46. Pada *pretest* rerata minat yang diperoleh sebesar 83.11, sedangkan pada *posttest* diperoleh sebesar 106.32. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 23.21. Pada *pretest* rerata hasil belajar yang diperoleh sebesar 75.80, sedangkan pada *posttest* diperoleh sebesar 91.61. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 15.81.

Uji hipotesis dengan perhitungan Uji T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*) yang membandingkan antara *pretest-posttest* kreativitas menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, pada minat menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, dan pada hasil belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_a diterima dan dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model CPS (*Creative Problem Solving*).

Berdasarkan analisis di atas, terbukti bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest* siswa. Hal ini disebabkan karena setelah diberikan *pretest*, siswa diberikan tindakan khusus (*treatment*) untuk meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajarnya dengan menerapkan model CPS (*Creative Problem Solving*), sehingga terjadi peningkatan pada saat diberikannya *posttest*. Penerapan model CPS (*Creative Problem Solving*) memberikan dampak positif kepada siswa dalam meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajarnya. Kondisi awal siswa yang kurang aktif, kurang percaya diri dalam menyampaikan ide atau gagasannya, cenderung mengantuk, pasif, bosan, dan tidak turut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dari guru. Namun, setelah diterapkannya model CPS (*Creative*

Problem Solving) membuat pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi, memecahkan, serta menyelesaikan suatu permasalahan karena materi yang disampaikan lebih sederhana dan menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian, terdapat simpulan terkait penerapan model CPS (*Creative Problem Solving*) pada mata pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia di kelas XI Jasa Boga 2 SMK Wira Harapan yaitu:

- Terdapat perbedaan kreativitas melalui penerapan model CPS (*Creative Problem Solving*) pada mata pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia di kelas XI Jasa Boga 2 SMK Wira Harapan.
- Terdapat perbedaan minat CPS (*Creative Problem Solving*) pada mata pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia di kelas XI Jasa Boga 2 SMK Wira Harapan.
- Terdapat perbedaan hasil belajar CPS (*Creative Problem Solving*) pada mata pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia di kelas XI Jasa Boga 2 SMK Wira Harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Armylia, et al., (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1).
- Faroh, et al., (2022). Literature Review: Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Pembelajaran Creative Problem Solving. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 337. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.13071>
- Mahmudi, et al., (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Rahmadenti, T. A., Afrila, D. (2022). Terhadap Sikap Belajar Siswa di Kelas XI Perhotelan SMK Negeri 4 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 6(1) <http://dx.doi.org/10.33087/sjee.v6i1.115>
- Fitriani, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1). <https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Suherman, T. (2023). Meningkatkan Kreativitas Dan Nilai Hasil Belajar PAI Materi Menghindarkan Diri Dari Pergaulan Bebas Dan Perbuatan Zina Melalui STAD Di SMK Negeri 3 Linggabuana. *Jurnal Hukum, Pendidikan, Dan Sosial Keagamaan*, 2(1), 53–68.
- Udayani, I. D. A. T., Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Model creative problem solving terhadap minat belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(2).
- Wansaubun, W. A. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Memecahkan Masalah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *Chemistry Education Journal Arfak Chem*, 3(2).
- Yuniasih, N. N., Diarini, S., & Sentosa, I. P. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran CPS untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa, Minat Berwirausaha dan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Online pada Mapel Pengolahan Penyajian Makanan Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XII Tata Boga II SMK Pratama Widya Mandala Badung). *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1).