

The Effect of the Creative Model on Students' Creativity and Learning Outcomes in the Basic Culinary Course at Dalung Tourism Vocational High School

Pengaruh Model Pembelajaran *Creative* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dalung

Sayu Sindy^{1*}, Ni Made Erpia Ordani Astuti², I Gusti Ayu Ika Monika Prastyandhari³

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

(*) Corresponding Author: sayusindy07@gmail.com

Article info

Keywords:

Creative Problem Solving, Creativity, Learning Outcomes, Culinary Basics

Abstract

The underlying problem addressed by this study is the low levels of creativity and learning outcomes among students in the 'Fundamentals of Culinary Arts' subject, due to teaching methods that remain teacher-centred. It is believed that the implementation of the Creative Problem-Solving learning model can address this issue. The aim of this study is to analyse the effect of the Creative Problem-Solving learning model on the creativity and learning outcomes of Year 10 students in the Culinary Arts class 1 at Dalung Tourism Vocational School. This study employed a quantitative approach using simple linear regression analysis. Data were collected by a questionnaire to measure creativity and a test to assess students' learning outcomes. The results indicate that the Creative Problem-Solving learning model has a positive and significant effect on students' creativity, with a significance value of 0.000, which is less than 0.05. Furthermore, the Creative Problem-Solving learning model also had a positive and significant effect on students' learning outcomes, with a significance value of 0.000, which is less than 0.05. These findings indicate that the better the implementation of the Creative Problem-Solving learning model, the greater the improvement in students' creativity and learning outcomes in the subject 'Fundamentals of Culinary Arts'. Consequently, the Creative Problem-Solving learning model can be used as an alternative teaching method to enhance students' creativity and learning outcomes.

Kata kunci:

Creative Problem Solving, Kreativitas, Hasil Belajar, Dasar-Dasar Kuliner

Abstrak

Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diyakini mampu mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X Kuliner 1 di SMK Pariwisata Dalung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis regresi linier sederhana. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner untuk mengukur kreativitas dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Selain itu, model pembelajaran *Creative* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, maka semakin meningkat kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Dengan demikian, model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan tersusun sebagai upaya untuk meningkatkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif meningkatkan potensi dirinya baik kepribadian maupun keterampilan yang diterapkan terhadap dirinya (Ujud *et al.*, 2023). Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa, tidak hanya dalam hal pengetahuan dan keterampilan tetapi juga dalam membentuk nilai-nilai dan sikap yang baik.

Dalam proses pendidikan di SMK, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan pengetahuan tetapi juga oleh kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar yang optimal (Maulina dan Yoenanto, 2022). Namun fenomena yang sering terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SMK masih didominasi oleh metode konvensional yang memberikan contoh secara langsung sedangkan siswa hanya menjadi penerima pasif yang menyebabkan siswa kurang terlatih dalam berpikir kritis untuk menemukan ide baru (Irwandani *et al.*, 2024).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, serta terbukti optimal terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berdasarkan empat tahapan utama yakni klarifikasi masalah (*elaboration*), pengungkapan pendapat (*flexibility*), evaluasi dan pemilihan (*fluency*), serta implementasi (*originality*) (Lisyanti, 2024). *Creative Problem Solving* adalah cara mengajar yang fokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui kegiatan memecahkan masalah. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Rahmawati *et al.*, 2023).

Kreativitas menurut Fatmawati (2022) merupakan cara orang berpikir kreatif dan kemampuan mereka menemukan solusi dalam masalah. Pemahaman yang mendalam, analisis kritis, dan upaya penyelesaian masalah yang efektif adalah proses yang

menghasilkan kemampuan ini. Kreativitas menjadi bagian penting dalam pembelajaran, melalui kreativitas siswa mampu menemukan solusi inovatif dan menguatkan potensi berpikir kritis mereka yang akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar.

Hasil belajar dapat menunjukkan kemampuan siswa memahami materi pembelajaran selama proses pembelajaran di kelas (Irawati *et al.*, 2021). Ada banyak masalah umum yang terjadi di SMK yang memengaruhi kreativitas dan hasil belajar siswa, menurut sejumlah penelitian. Adawiyah *et al.* (2025) menyebutkan bahwa walaupun SMK memiliki program belajar vokasional namun kreativitas siswa masih rendah karena siswa cenderung bergantung pada bimbingan guru dan belum terbiasa menyelesaikan masalah secara mandiri. Syachtiyani dan Trisnawati (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir dari proses belajar yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa. Hasil ini menjadi indikator penting yang menunjukkan keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Iktarastiwi (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* efektif dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa SMK. Selain itu, penelitian Helen dan Kusdiwelirawan (2022) membuktikan bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* berpengaruh positif terhadap hasil belajar fisika dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sedangkan penelitian Dewi *et al.* (2023) menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia. Penelitian Kartika (2025) juga menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Geografi, sementara penelitian Yuniasih *et al.* (2022) membuktikan bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan kreativitas, minat berwirausaha, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran umum seperti Fisika dan Geografi atau pada mata pelajaran vokasional yang berbeda dengan konteks penelitian ini, sedangkan penerapan model *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada peningkatan salah satu aspek, seperti kreativitas, hasil belajar, motivasi belajar, atau kemampuan pemecahan masalah, sehingga masih terbatas penelitian yang menguji pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap kreativitas dan hasil belajar secara simultan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini menempatkan model *Creative Problem Solving* sebagai strategi pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kreativitas sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Fokus penelitian pada peserta didik kelas X Kuliner di SMK Pariwisata Dalung memberikan konteks yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya karena menekankan pembelajaran vokasional yang mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif dengan keterampilan praktik.

Kajian mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving* telah berkembang sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan pemecahan masalah, dan hasil belajar pada berbagai bidang studi. Meskipun demikian, implementasinya pada pembelajaran vokasional, khususnya mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan, masih relatif terbatas sehingga memerlukan kajian lebih lanjut. Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap dua indikator pembelajaran secara simultan, yaitu kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dalung. Selain

memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model tersebut dalam pembelajaran vokasional, penelitian ini juga memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif dengan penguasaan keterampilan praktik.

Penelitian ini penting dilakukan karena pendidikan vokasional tidak hanya dituntut menghasilkan lulusan yang menguasai keterampilan teknis, tetapi juga mampu berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul di dunia kerja. Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga kreativitas dan hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

Fenomena rendahnya hasil belajar dan kreativitas siswa masih menjadi persoalan yang sering ditemui. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran karena guru masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi yang berpusat pada guru (*teacher centered*) (Mutaqin *et al.*, 2025), sehingga kesempatan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi ide secara mandiri menjadi terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menghubungkan teori dengan praktik.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di kelas X Kuliner 1 SMK Pariwisata Dalung, ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Pada jurusan kuliner, siswa tidak hanya dituntut memahami teori tetapi juga mampu mengembangkan ide dan berinovasi dalam menciptakan solusi atas permasalahan yang akan dihadapi pada dunia kerja. Namun selama proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung menunjukkan sikap pasif dan kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Ketika diberikan pertanyaan yang menuntut penjelasan mendalam atau alternatif solusi, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan gagasan secara mandiri, mereka lebih sering menunggu arahan guru atau bergantung pada contoh yang telah diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan kritis. Rendahnya kreativitas siswa berdampak langsung terhadap hasil belajar. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil ulangan harian pada materi teknik potongan sayur yang menunjukkan bahwa dari 36 siswa di kelas tersebut, sebanyak 24 siswa belum mencapai nilai minimum, sedangkan hanya 12 siswa yang dinyatakan tuntas.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan di atas, kreativitas dan hasil belajar merupakan dua aspek yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kreativitas siswa serta pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kausal untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa melalui analisis regresi linier sederhana. Penelitian dilaksanakan di SMK Pariwisata Dalung pada siswa kelas X Kuliner 1 Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 36 siswa dan seluruh populasi dijadikan sampel dengan teknik *purposive sampling*, karena kelas tersebut sedang mengikuti mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner dan berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan rendahnya kreativitas serta hasil belajar siswa.

Penelitian menggunakan satu variabel independen, yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving*, serta dua variabel dependen, yaitu kreativitas dan hasil belajar siswa. Penerapan model *Creative Problem Solving* mengacu pada sintaks Shoimin dalam

Aprilia *et al.* (2024) yang meliputi klasifikasi masalah, pengungkapan masalah, evaluasi, dan implementasi. Kreativitas diukur menggunakan indikator Sari dan Hariastuti (2022) yang terdiri atas *fluency*, *flexibility*, *elaboration*, dan *evaluation*, sedangkan hasil belajar diukur melalui tes yang mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam Harahap *et al.* (2024). Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur kreativitas dan tes untuk mengukur hasil belajar, sedangkan data pendukung diperoleh dari dokumentasi sekolah. Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS melalui uji validitas, uji reliabilitas, analisis deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi linier sederhana, koefisien determinasi (R^2), dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Pengujian Instrumen Penelitian

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No	Variabel	Item Pernyataan	Koefisien Korelasi	Keterangan
1.	Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	X1.1	0,826	Valid
		X1.2	0,852	Valid
		X1.3	0,842	Valid
		X1.4	0,763	Valid
		X1.5	0,819	Valid
		X1.6	0,849	Valid
		X1.7	0,896	Valid
		X1.8	0,937	Valid
		X1.9	0,779	Valid
		X1.10	0,758	Valid
		X1.11	0,787	Valid
		X1.12	0,837	Valid
		X1.13	0,782	Valid
		X1.14	0,776	Valid
2.	Kreativitas	Y1.1	0,765	Valid
		Y1.2	0,786	Valid
		Y1.3	0,820	Valid
		Y1.4	0,763	Valid
		Y1.5	0,791	Valid
		Y1.6	0,789	Valid
		Y1.7	0,830	Valid
		Y1.8	0,761	Valid
		Y1.9	0,884	Valid
		Y1.10	0,852	Valid
		Y1.11	0,845	Valid

		Y1.12	0,820	Valid
		Y1.13	0,737	Valid
		Y1.14	0,773	Valid
		Y1.15	0,794	Valid
3.	Hasil Belajar	Y2.1	0,840	Valid
		Y2.2	0,833	Valid
		Y2.3	0,758	Valid
		Y2.4	0,830	Valid
		Y2.5	0,842	Valid
		Y2.6	0,773	Valid
		Y2.7	0,902	Valid
		Y2.8	0,815	Valid
		Y2.9	0,893	Valid
		Y2.10	0,740	Valid

Hasil uji validitas instrumen penelitian melalui nilai koefisien korelasi, dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi pada masing-masing item pernyataan $> 0,3202$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data telah memenuhi kriteria validitas dengan baik.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (X)	0,962	Reliabel
2	Kreativitas (Y_1)	0,961	Reliabel
3	Hasil Belajar (Y_2)	0,941	Reliabel

Nilai *Cronbach's Alpha* pada tiap variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X), Kreativitas (Y_1), dan Hasil Belajar (Y_2) yaitu sebesar 0,962, 0,961, dan 0,941 tersebut lebih besar dari 0,60 (*Cronbach's Alpha* $> 0,60$). Hal tersebut menunjukkan bahwa semua instrumen reliabel sehingga dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

2. Hasil Uji Asumsi Klasik

Tabel 3. Uji Normalitas Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Kreativitas (Y_1)

Unstandardized Residual		
N		36
Normal	Mean	0,000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	2,99832087
Most Extreme	Absolute	0,102
Differences	Positive	0,102
	Negative	-0,100
Test Statistic		0,102
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

Hasil Uji normalitan dengan menggunakan uji *Kolmogorov–Smirnov*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Kreativitas (Y₁) berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas Variabel Model Pembelajaran
Creative Problem Solving (X) dan Hasil Belajar (Y₂)

		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		36
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	0,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	1,86544050
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0,131
	<i>Positive</i>	0,131
	<i>Negative</i>	-0,125
<i>Test Statistic</i>		0,131
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)^c</i>		0,119

Hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov–Smirnov*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,119. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Hasil Belajar (Y₂) berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Linieritas Variabel Model Pembelajaran
Creative Problem Solving (X) dan Kreativitas (Y₁)

			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
KREATIVITAS (Y ₁) DISCOVERY LEARNING (X)	Between Groups	(Combined)	2672,661	13	205,589	40,352	0,000
		<i>Linearity</i>	2470,103	1	2470,103	484,814	0,000
		<i>Deviation from Linearity</i>	202,559	12	16,880	3,313	0,072
	<i>Within Groups</i>			22	5,095		
	<i>Total</i>			35			

Nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity*. Apabila nilai *sig* > 0,05, maka hubungan antara variabel dinyatakan linear. Berdasarkan hasil perhitungan, uji linearitas antara variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dengan Kreativitas (Y₁) menunjukkan nilai *sig* sebesar 0,072 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki hubungan yang linear.

Tabel 6. Uji Linieritas Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Hasil Belajar (Y₂)

			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
HASIL BELAJAR (Y ₂) DISCOVERY LEARNING (X)	Between Groups	(Combined)	972,800	13	74,831	28,179	0,000
		Linearity	909,427	1	909,427	342,462	0,000
		Deviation from Linearity	63,373	12	5,281	1,989	0,082
	Within Groups		58,422	22	2,656		
	Total		1031,222	35			

Nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity*. Jika nilai *sig* > 0,05, maka hubungan antara variabel dinyatakan linear. Berdasarkan hasil uji linearitas antara variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dengan Hasil Belajar (Y₂), diperoleh nilai *sig* sebesar 0,082 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki hubungan yang linear.

Tabel 7. Uji Heteroskedastisitas Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Kreativitas (Y₁)

Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	-0,381	2,579		-0,148	0,883
	X1_Total	0,044	0,043	0,172	1,019	0,316

Berdasarkan hasil *output* pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sebesar 0,316. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada model regresi penelitian ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Tabel 8. Uji Heteroskedastisitas Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Hasil Belajar (Y₂)

Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	2,040	1,700		1,200	0,238
	X1_Total	-0,012	0,028	-0,072	-0,419	0,678

Berdasarkan hasil *output* pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sebesar 0,678. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada model regresi penelitian ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

3. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 9. Uji Regresi Sederhana Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Kreativitas (Y_1)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,340	3,975		0,840	0,407
X1_Total	1,079	0,066	0,942	16,337	0,000

Diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 3,340 + 1,079 X$$

Konstanta sebesar 3,340 menunjukkan bahwa apabila variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) bernilai nol, maka nilai Kreativitas (Y_1) sebesar 3,340. Koefisien regresi sebesar 1,079 bernilai positif, yang berarti setiap peningkatan satu satuan pada variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) akan meningkatkan nilai Kreativitas (Y_1) sebesar 1,079 satuan. Dengan demikian, semakin tinggi penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, maka kreativitas siswa cenderung meningkat.

Tabel 10. Uji Regresi Sederhana Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Hasil Belajar (Y_2)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,195	2,473		1,292	0,205
X1_Total	0,655	0,041	0,939	15,933	0,000

Diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 3,195 + 0,655 X$$

Konstanta sebesar 3,195 menunjukkan bahwa apabila variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) bernilai nol, maka nilai Hasil Belajar (Y_2) sebesar 3,195. Koefisien regresi sebesar 0,655 bernilai positif, yang berarti setiap peningkatan satu satuan pada variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) akan meningkatkan nilai Hasil Belajar (Y_2) sebesar 0,655 satuan. Dengan demikian, semakin tinggi penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, maka hasil belajar siswa cenderung meningkat.

4. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 11. Uji Koefisien Determinasi Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Kreativitas (Y_1)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.942 ^a	0,887	0,884	3,04209

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada tabel di atas, diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,887. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) mampu menjelaskan variasi variabel Kreativitas (Y_1) sebesar 88,7%, sedangkan sisanya sebesar 11,3% dipengaruhi oleh variabel lain di luar model penelitian ini.

Tabel 12. Uji Koefisien Determinasi Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Hasil Belajar (Y_2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.939 ^a	0,882	0,878	1,89267

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada tabel 4.19 di atas, diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,882. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) mampu menjelaskan variasi variabel Hasil Belajar (Y_2) sebesar 88,2%, sedangkan sisanya sebesar 11,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar model penelitian ini.

Tabel 13. Uji t Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Kreativitas (Y_1)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,340	3,975		0,840	0,407
	X1_Total	1,079	0,066	0,942	16,337	0,000

Berdasarkan tabel hasil uji t di atas, diperoleh nilai koefisien regresi variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) sebesar 1,079 yang bernilai positif, nilai t_{hitung} sebesar 16,337, serta nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, nilai t_{hitung} (16,337) lebih besar dari t_{tabel} (1,692). Hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas (Y_1). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kreativitas diterima. Artinya, semakin baik penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, maka kreativitas siswa akan semakin meningkat.

Tabel 14. Uji t Variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) dan Hasil Belajar (Y_2)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,195	2,473		1,292	0,205
	X1_Total	0,655	0,041	0,939	15,933	0,000

Berdasarkan tabel hasil uji t di atas, diperoleh nilai koefisien regresi variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (X) sebesar 0,655 yang bernilai positif, nilai t_{hitung} sebesar 15,933, serta nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, nilai t_{hitung} (15,933) lebih besar dari t_{tabel} (1,692). Hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Creative*

Problem Solving berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y_2). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar diterima. Artinya, semakin baik penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, maka hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kreativitas Siswa

Hasil uji t menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 1,079 yang bernilai positif, nilai t_{hitung} sebesar 16,337 yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,692, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, maka semakin meningkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Temuan ini didukung oleh hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa variabel model pembelajaran *Creative Problem Solving* memperoleh rata-rata skor 4,26 dan kreativitas siswa memperoleh rata-rata skor 4,23, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu mendorong siswa untuk berpikir sistematis, mengembangkan ide, serta menemukan solusi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya yang memungkinkan seseorang menghasilkan ide atau gagasan baru. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan penelitian Helen dan Kusdiwirawan (2022) yang menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Dewi *et al.* (2023) yang menemukan bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia. Hasil penelitian ini berbeda dengan temuan Zhou *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis problem solving tidak selalu memberikan peningkatan kreativitas yang signifikan pada seluruh kondisi implementasi. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh metode implementasi, penggunaan *problem-solving scaffolding*, *thinking tools*, serta dukungan teknologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan sintaks *Creative Problem Solving* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah, mengemukakan berbagai alternatif solusi, mengevaluasi solusi, dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Aktivitas tersebut mendorong siswa berpikir kreatif sehingga kreativitas meningkat.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar

Hasil uji t menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,655 yang bernilai positif, nilai t_{hitung} sebesar 15,933 yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,692, serta nilai signifikansi sebesar 0,000

(<0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, maka semakin meningkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Temuan ini didukung oleh hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa variabel model pembelajaran *Creative Problem Solving* berada pada kategori sangat baik, sedangkan variabel hasil belajar memperoleh rata-rata skor sebesar 4,23 yang juga berada pada kategori sangat baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Benjamin S. Bloom yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Yuniasih *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia. Selain itu, penelitian Dewi *et al.* (2023) juga menunjukkan bahwa model *Creative Problem Solving* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran produk *cake* dan kue Indonesia. Hasil penelitian ini berbeda dengan Putri *et al.* (2025) yang menemukan bahwa model *Creative Problem Solving* tidak menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan model Problem Based Learning. Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas suatu model pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik model yang digunakan, materi pembelajaran, serta kondisi peserta didik. Penelitian Hartiwi *et al.* (2022) memberikan perspektif berbeda dengan menegaskan bahwa efektivitas model *Creative Problem Solving* sangat bergantung pada kualitas implementasi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan penerapan CPS tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran itu sendiri, tetapi juga oleh kompetensi guru dan kesiapan peserta didik. Peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, serta pemaparan dalam pembahasan, dapat ditarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Dasar–Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dalung kelas X jurusan Kuliner 1.
2. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar–Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dalung kelas X jurusan Kuliner 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) beserta Paradigma , Pendekatan , Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3), 682–693.
- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414–431. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Adawiyyah, F. H. A., Arthur, R., & Maulana, A. (2025). Penerapan Literasi Vokasional Dalam Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan*, 1(3), 70–78.
- Anuari, R., & Zola, P. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa di Smk Negeri 1 Padang. *Cived*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.24036/cived.v7i1.108431>.
- Aprilia, S., Luthfiatuzzahro, H., Kusumawati, A. C., & Adelia, D. (2024). Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(3c), 1468–1475.
- Ayuningtyas, P. K., & Ambarwati, R. (2024). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Biologi SMA di Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Biologi IP2B VII 2024*, 8(Ip2b Viii), 108–114.
- Aziz Zainal, I. P. (2021). Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal EduTech*, 7(August), 107–113.
- Dekanawati, V., Astriawati, N., Setiyantara, Y., Subekti, J., & Kirana, A. F. (2023). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Diklat Kepabeaan Terhadap Kepuasan Peserta Pelatihan. *Jurnal Sains Dan Teknologi Maritim*, 23(2), 159–176. <https://doi.org/10.33556/jstm.v23i2.344>.
- Dewi, N. L. S. M., Astuti, N. M. E. O., & Sentos, I. P. (2023). Penerapan model CPS untuk meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk cake dan kue Indonesia. *JAKADARA: Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora*, 2(3).
- Fatmawati. (2022). Kreativitas dan Intelegensi Fatmawati. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 189.
- Febriyanti. (2023). Materi 9 Teknik Pengambilan Sampel Bilqi. *Academia.Edu*, 1, 6–7.
- Harahap, K. S., Sintia, L., & Siagian, E. A. (2024). Solusi Atas Kesulitan Guru dalam Mengajarkan Materi PKN di SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(4), 428–431.
- Hartiwi, K., Abdurrahman, & Amelia, S. (2022). *The Creative Problem Solving (CPS) learning model effect on students' mathematics learning results at junior high schools of Dumai City*. *Mathematics Research and Education Journal*, 6(1), 21–30. [https://doi.org/10.25299/mrej.2022.vol6\(1\).8217](https://doi.org/10.25299/mrej.2022.vol6(1).8217)
- Helen, H., & Kusdiwelirawan, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar fisika dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 7(1), 51–60. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v7i1.43965>.

- Iktarastiwi, N. (2025). Evaluasi Penerapan Tugas Mini Riset pada Mata Kuliah *Pastry* di Pendidikan Tata Boga. *Journal Central Publisher*, 3(3), 3312-3323.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(1), 44-48.
- Irwandani, I., Suyatna, A., Haenilah, E. Y., & Maulina, D. (2024). Readiness of Indonesian pre-service science teachers for society 5.0. *Journal of Education and Learning*, 18(2), 391-402. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21343>
- Kartika, R. D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Indonesia Journal of Education and Computer Science*, 3(1), 30-41.
- Lisyanti, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Self Efficacy terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Redoks. *Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4545-4554.
- Maulina, M., & Yoenanto, N. H. (2022). Optimalisasi Link and Match sebagai Upaya Relevansi SMK dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(1), 28-37.
- Mutaqin, D. Z., Nursilah, N., Murojab, M., & Purwanti, N. Y. (2025). Pembelajaran Berpusat Pada Guru (Teacher Center Learning). *Istajadda: Jurnal Magister Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 95-104.
- Putri, S. A., Hamansah, H., & Zulkarnaim, Z. (2025). Perbandingan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Problem Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bioteknologi kelas IX di SMPN 01 Tarawang Kabupaten Jeneponto. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(6), 9209-9216. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4148>
- Rahmawati, A., Juandi, D., Yulianti, K. (2023). Meta Analisis: Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 12(2), 2202-2213.
- Sari, O. I., & Hariastuti, R. T. (2022). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri di Surabaya Barat. *Jurnal BK UNESA*, 12(3), 896-905.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.
- Susanto, A., Jatmoko, D., Widiyono, Y., Purwanto, J., & Milyuantara, R. (2023). Analisis Minat dan Hasil Belajar Siswa SMK dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 338-344. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i2.4406>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate Kelas X pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337-347.

- Yuniasih, N. Y., Diarini, I. G. A. A. S., & Sentosa, I. P. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem* (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 Pratam Widya Mandala Badung). *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 32-43.
- Zhan, Z., He, L., & Zhong, X. (2024). How does Problem-Solving Pedagogy Affect Creativity? A meta-analysis of empirical studies. *Frontiers in Psychology*, 15, 1287082.
- Zhou, Y., Wang, X., Zhang, Y., & colleagues. (2024). How does problem-solving pedagogy affect creativity? A meta-analysis of empirical studies. *Current Psychology*. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-05891-8>.

