

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING (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)**

**Oleh :**

**Ni Nyoman Yuniasih<sup>1</sup>, I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini<sup>2</sup>, I Putu Pranatha Sentosa<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Ekonomika, Bisnis dan Humaniora  
Universitas Dhyana Pura, Badung

Email: gungsinta@undhirabali.ac.id<sup>2</sup>

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa, minat berwirausaha dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbasis *online*, di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan *one group pre test-post test design*. Metode pengumpulan data dengan observasi, tes, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis statistik inferensial yaitu *t test sample independent*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat meningkatkan kreativitas belajar, minat berwirausaha dan hasil belajar siswa kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung.

Kata Kunci : *Creative Problem Solving (CPS)*, Kreativitas Siswa, Minat Berwirausaha, Hasil Belajar.

## **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the increase in student creativity, interest in entrepreneurship and student learning outcomes through the application of the online-based Creative Problem Solving (CPS) learning model, in class XII Catering II at SMK Pratama Widya Mandala Badung. This study was designed using a one group pre-test-post-test design. The data collection method is by observation, tests, questionnaires and documentation. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis techniques and inferential statistical analysis techniques, namely independent sample t test. The results of this study indicate that the application of the Creative Problem Solving (CPS) learning model can increase learning creativity, interest in entrepreneurship and learning outcomes for class XII Catering II students at SMK Pratama Widya Mandala Badung*

*Keywords : Creative Problem Solving (CPS), Student Creativity, Interest in Entrepreneurship, Learning Outcomes.*

## **PENDAHULUAN**

Keberhasilan dari suatu tingkatan pendidikan merupakan hasil dari perjalanan dalam pembelajaran yang diterapkan oleh peserta didik. Guna tercapainya secara maksimal suatu hasil dari pembelajaran ada beberapa aspek yang mempengaruhi seperti metode yang digunakan selama proses belajar, kesiapan guru maupun peserta didik serta

aspek lainnya. Selama proses pembelajaran pada tingkat pendidikan dilibatkan bermacam kegiatan guna tercapainya hasil yang optimal salah satunya dengan mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan keahlian dalam menciptakan sebuah komposisi serta gagasan baru guna mewujudkan kegiatan dalam berimajinasi atau sintesis pola-pola serta kombinasi berdasarkan pengalaman yang

terhubung antara kejadian lampau dengan masa sekarang. Kegiatan ini mampu diterapkan melalui model pembelajaran yang tepat agar hasil belajar peserta didik tercipta secara maksimal serta optimal. Menurut Istirani dan Intan Pulungan (2018) kreativitas belajar ialah seluruh hal baru yang dipikirkan, pemahaman, model atau cara yang ingin tersampaikan sehingga mampu diterapkan pada kegiatan ataupun aktivitas di kehidupan sehari-hari. Utami Munandar (2020) berpendapat bahwa kreativitas ialah keahlian dan kompetensi dalam menciptakan suatu kombinasi cenderung dilihat dari informasi, unsur yang ada ataupun dari data yang dimiliki juga dikemukakan bahwa kreativitas juga jumlah dari banyaknya faktor yang dilakukan berdasarkan tingkah lalu yang konkrit.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dalam penggambaran langkah-langkah pengorganisasian situasi selama proses pembelajaran guna tercapainya tujuan dari pembelajaran dan mampu menjadi pedoman pendidik selama perencanaan serta pelaksanaan proses pembelajaran. Model *Creative Problem Solving (CPS)* ialah model pembelajaran mengutamakan pemusatan dalam mengajar serta keterampilan pemecahan masalah. Saat siswa diberikan pernyataan, siswa mampu melakukan keterampilan pemecahan suatu masalah dalam pengembangan serta memilih tantangannya bukan hanya dengan cara penghafalan tanpa berpikir, keterampilan dalam pemecahan suatu masalah dengan berpikir yang diperluas. Model *Creative Problem Solving (CPS)* ialah model yang bersifat dinamis, peserta didik mampu menerapkan keterampilan lebih baik dalam peningkatan keahlian dalam memahami konsep serta kritis dalam berpikir hingga peserta didik mampu mendapatkan hasil yang optimal selama perjalanan pembelajaran yang dilaksanakannya (Shoimin, 2014; Pepkin, 2004). Kotler dan Keller (2009) berpendapat bahwa solusi kreatif merupakan cara memecahkan suatu masalah didasari dari pola berpikir yang kreatif serta sikap, memecahkan masalah dengan banyak alternatif, mampu menerima pendapat dalam memperbaiki, memunculkan rasa percaya diri, kemampuan dalam penyampaian pendapat, kemampuan berpikir berbeda serta luwes dalam berusaha memecahkan masalah.

Hasil belajar juga merupakan hal yang penting, karena dipergunakan untuk acuan

guna tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk menilai hasil dari pembelajaran peserta didik, guru perlu melakukan tes kepada siswa baik tes secara lisan maupun tertulis (Kristin, 2016). Mudjiono (2019) berpendapat bahwa hasil belajar ialah hasil pembelajaran yang mana dapat dilihat dari sudut pandang pendidik dengan adanya proses evaluasi hasil belajar pada akhir mengajar dan sudut pandang peserta didik yang mana hasil belajar sebagai akhir dari kegiatan belajar. Perilaku kejiwaan itu diklasifikasi dalam tiga domain Menurut Bloom (1979) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik Biasanya hasil belajar dijadikan patokan dalam tingkat keberhasilan peserta didik dalam penyerapan materi yang disampaikan oleh pendidik. Pada umumnya indikator yang menentukan hasil belajar siswa ialah KBM (Ketuntasan Belajar Minimal), apabila nilai tes siswa berada di bawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) maka dianggap belum maksimal dalam pemahaman dari suatu pembelajaran oleh pendidik dan bila di atas nilai KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) dianggap cukup baik. Nilai hasil tes siswa tidak dapat menjadi patokan bahwa siswa telah menguasai pelajaran, banyak hal lainnya dapat dijadikan penilaian antara lain kreativitas, serta tingkah laku siswa saat mengikuti pelajaran.

Seorang guru harus memiliki beberapa kompetensi seperti profesional, pedagogik serta sosial. Pada salah satu kompetensi yaitu pedagogik, kompetensi ini memiliki beberapa inti yang wajib dimiliki oleh pendidik seperti kemampuan dalam pengoperasian teknologi sebagai media belajar sehingga pendidik mampu melakukan kegiatan yang lebih kreatif serta inovatif sehingga peserta didik merasa nyaman serta maksimal dapat menyerap materi ajar yang diberikan sehingga peserta didik memperoleh hasil yang maksimal serta terjadi peningkatan. Salah satunya memanfaatkan teknologi *online*. Pembelajaran melalui *online* ialah hasil dari pengembangan teknologi yang diterapkan dalam keseharian peserta didik. Pembelajaran ini mampu memudahkan peserta didik dalam mengakses pembelajaran pada situasi apapun dan mampu digunakan oleh berbagai tingkat kemasyarakatan. Media pembelajaran *online* mampu memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri diakibatkan luasnya peserta didik dalam pengoperasian pembelajaran seperti saat pandemi.

Menurut Hartanti (2020) menunjukkan bahwa penerapan model ini dapat memberikan kenaikan hasil belajar serta minat dari peserta didik. Perbedaan dalam penelitian dilakukan ialah tingkat pendidikan dan metode penelitian yang diberlakukan PTK. Penelitian lain oleh Pratiwi, (2018) menunjukkan bahwa penerapan dari model yaitu mampu memberikan kenaikan dari hasil belajar serta kreativitas peserta didik. Kelebihan dalam penelitian yaitu *adanya kenaikan dari kegiatan pendidik, peserta didik serta kreatif dalam berpikir*. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Diyanti, (2021) menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keinginan dalam belajar secara mandiri dalam wirausaha, peserta didik mampu menjadi lebih mandiri dengan adanya perubahan sikap, peserta didik mampu mengurangi perilaku rendah diri, keinginan meminta, memiliki kepercayaan diri serta kerja yang berkualitas dalam memupuk cita-cita dalam membangun usaha sendiri dalam membuat lapangan kerja. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, peserta didik mampu mejadi lebih kreatif serta aktif dalam pemecahan masalah selama proses pembelajaran guna mampu mengalami peningkatan dalam mengingat materi ajar selama proses pembelajaran yang telah diberikan, peserta didik mampu mengerti materi ajar yang diberikan kepada peserta didik dengan pelibatangannya selama proses pembelajaran sehingga adanya peningkatan dari hasil belajar peserta didik.

Pendidikan menengah kejuruan atau yang lebih sering disebut dengan Sekolah Menengah Kejuruan atau yang disingkat dengan SMK ialah tingkatan pendidikan yang memberikan bekal ilmu dan keterampilan

dasar untuk menyiapkan siswa memasuki lapangan kerja serta pengembangan sumber daya manusia dengan kualitas yang baik. UUSPN No. 20 Tahun 2003 pasal 15, menjelaskan tingkat pendidikan kejuruan memiliki tujuan guna menciptakan siswa dalam bekerja seusai dengan kemampuan pada bidang tertentu. Dalam pendidikan sekolah menengah peserta didik diberikan pelatihan khusus guna mampu memecahkan masalah yang sering dijumpai yang diterapkan pada proses pembelajaran yaitu maksimal dalam proses pemecahan suatu masalah. Beberapa SMK khususnya program produktif sangat menuntut keterampilan, keahlian, keaktifan.

**Metode Penelitian**, Penelitian ini dilaksanakan dilaksanakan dikelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung yang beralamat di Banjar Dawas, Desa Tibubeneng, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Subjek penelitian ini adalah Seluruh siswa kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung yang berjumlah 43 siswa tiap kelasnya dari 4 kelas . Kelas ini dipilih karena pertimbangan bahwa kelas ini termasuk kategori sedang. Objek dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa, minat berwirausaha dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan *one group pre test-post test design*. Sebelum diberi perlakuan kelompok diberikan tes awal (*pretest*) dan untuk mengukur pengetahuan akhir siswa dalam kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) dalam desain penelitian *one group pre test and post test design*. Skema *one group pre test-post test design* ditunjukkan sebagai berikut.

**Tabel 1. Skema One Group Pre-test Post-test Design**

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

(Arikunto, 2006)

T<sub>1</sub> : *Prestes* yang diberikan diawal sebelum perlakuan

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan Demonstrasi Interaktif

T<sub>2</sub> : *Posttest* yang diberikan diakhir setelah perlakuan

Metode penentuan sampel penelitian ini adalah metode *Proposive Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, kuesioner dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kusioner dan tes.

**Tabel 2. Instrumen Penelitian Kreativitas**

Variabel Indikator	Dimensi Aspek yang dikembangkan	Nomer butir soal
1. Pribadi kreatif	a. Percaya diri b. Ketekunan	1, 2, 3, 4, 5,6
2. Press (dorongan)	a. Memberikan semangat b. Pantangmenyerah	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
3. Proses kreatif	a. Persiapan b. Inkubasi c. Luminasi d. Verifikasi	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29
4. Produk kreatif	a. Pengetahuan b. Ketrampilan	30, 31, 32, 33, 34, 35, 36

**Tabel 3. Instruem Minat Berwirausaha**

Variabel Indikator	Dimensi Aspek yang dikembangkan	Nomer butir soal
1. <i>Self efficacy</i>	a. Kepercayaan dalam mengelola usaha b. Kemampuan untuk memimpin sumber daya manusia c. Kematangan mental dalam memulai usaha d. Yakin bahwa usaha yang dijalankan akan berhasil	1,2,3 4,5,6 7,8,9 10,11,12
2. <i>Locus of control</i>	a. Keyakinan bahwa akan mampu mencapai hasil b. Keyakinan kemampuan sendiri akan menjadi pemimpin c. Mengerjakan sendiri akan mencapai suatu keberhasilan dari kegiatan d. Yakin akan kemampuan mengelola usaha sendiri atas kerja keras sendiri	13,14,15 16,17,18 19,20,21 22,23,24

(Trilolita, 2017)

**Tabel 4. Instrumen Penelitian Hasil Belajar**

Variabel Indikator	Dimensi Aspek yang dikembangkan
1. Aspek kognitif	a. Mengetahui materi b. Memahami materi c. Menerapkan SOP
2. Aspek apektif	a. Perhatian terhadap materi yang disampaikan b. Disiplin c. Menghargai teman
3. Aspek Psikomotor	a. Kemampuan fisik b. Gerakan dasar c. Gerakan keterampilan d. Gerakan reflex

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Teknik analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan mencari nilai rata-rata (mean) dengan rumuas:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

(Arikunto, 2010)

M = Mean

 $\sum X$  = Total Skor

N = Total Responden

Setelah mendapatkan nilai rata-rata kreativitas dan minat berwirausaha siswa, maka hasilnya dikonversikan ke dalam pedoman konversi PAP (Pedoman Acuan Penilaian) di bawah ini:

Keterangan:

**Tabel 5. Kriteria Penilaian**

NO	Presentase%	Kriteria
1	0 – 38,9	Sangat Kurang
2	40,0 - 54,9	Kurang
3	55,0 – 69,9	Cukup
4	70,0 – 84,9	Baik
5	85,0 – 100	Sangat Baik

Sumber: Sudijono (2011)

Analisis statistik inferensial uji beda atau *t-test (paired Sample T-Test)* yang berfungsi untuk membandingkan rerata hasil belajar antar kelompok. Berikut ini rumus uji *paired Sample T-Test*.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

- $\bar{X}_1$  = rata-rata skor kelompok 1
- $\bar{X}_2$  = rata-rata skor kelompok 2
- $S_1$  = simpangan baku sampel 1
- $S_2$  = simpangan baku sampel 2

- $s_1^2$  = varians sampel 1
- $s_2^2$  = varians sampel 2
- R = korelasi antara 2 sampel

Rumusan hipotesis:

Jika nilai signifikansi  $>0,05$ , maka  $H_0$  diterima;  $H_a$  ditolak.

Jika nilai signifikansi  $<0,05$ , maka  $H_0$  ditolak;  $H_a$  diterima.

Terdapat dua uji prasyarat yang dilalui yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk sebagai berikut. Pilihan ini digunakan karena jumlah sampel yang diteliti kurang dari 50.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[ \sum_{i=1}^k a_1 (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

- D = Koefisien Shapiro-Wilk test

$X_{n-i+1}$  = angka ke n-i+1 pada data

$X_i$  = angka ke I pada data

Rumusan hipotesis:

Jika nilai sig $>0,05$ , maka  $H_0$  diterima;  $H_a$  ditolak.

Jika nilai sig $<0,05$ , maka  $H_0$  ditolak;  $H_a$  diterima.

Uji homogenitas varian menggunakan uji levene, menggunakan rumus sebagai berikut.

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

- $n$  = jumlah observasi
- $k$  = banyaknya kelompok
- $Z_{ij}$  =  $|Y_{ij} - \bar{Y}_i|$
- $\bar{Y}_i$  = rata-rata kelompok ke i
- $\bar{Z}_i$  = rata-rata kelompok  $Z_i$
- $\bar{Z}_{..}$  = rata-rata menyeluruh dari  $\bar{Z}_{ij}$

Rumusan hipotesis:

Jika nilai sig $<0,05$ , maka  $H_0$  diterima;  $H_a$  ditolak.

Jika nilai sig $>0,05$ , maka  $H_0$  ditolak;  $H_a$  diterima.

Telah diperoleh data penelitian berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan statistik parametrik *t-test (paired Sample T-Test)*.

**Hasil dan Pembahasan,** Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh, data kreativitas belajar siswa hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari hasil penelitian pada pembelajaran berbasis *online* di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung adalah sebagai berikut.

**Tabel 6. Hasil Pengukuran Kreativitas Siswa Kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung**

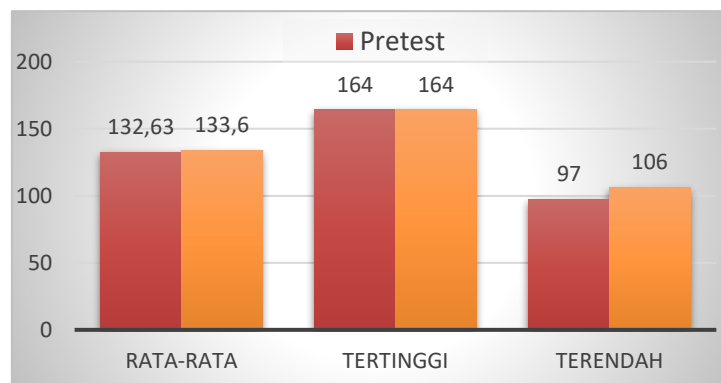
Keterangan	Pretest	Posttest
Rata-rata	132.63	133.60
Efektivitas	73,68%	74.22%
Tertinggi	164	164
Terendah	97	106
Rentang data	67	58

(Sumber : Hasil Penelitian di SMK Pratama Widya Mandala 2020)

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa hasil eksperimen secara rata-rata kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* pada saat dilakukan *posttest* eksperimen ini relatif lebih tinggi dibandingkan dengan pada saat *pretest* dilakukan. Dan saat *posttest* dilakukan diperoleh rerata sebesar 133,60 dan pada *pretest* diperoleh rerata sebesar 132,63. Pada penelitian ini terjadi peningkatan sebesar 0,97 poin. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* relatif lebih baik dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Dari hasil pengukuran yang dilakukan efektivitas masing-masing model yang

digunakan saat *pretest* maupun *posttest* memiliki selisih yang sangat kecil yaitu sebesar 0,005%. Skor tertinggi jawaban responden penerapan model pembelajaran konvensional dan *Creative Problem Solving (CPS)* memiliki poin yang besarnya sama yaitu, 164. Skor terendah saat *pretest* sebesar 97 sedangkan skor terendah saat *posttest* sebesar 106. Gambaran perbedaan hasil pengukuran kreativitas pada saat penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung adalah sebagai berikut.

**Gaambar 1. Perbandingan Kreativitas Siswa antara *Pretest* dan *Posttest***

Gambar 1 memperlihatkan bahwa secara sederhana perbedaan hasil pengukuran kreativitas siswa pada saat *pretest* maupun *posttest* menunjukkan selisih yang tidak terlalu mencolok pada nilai rata persepsi kreativitas siswa. Dari gambar tersebut yang terlihat memiliki perbedaan hanya pada nilai terendah persepsi siswa dalam menyatakan tingkat kreativitas hasil perubahan model

pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini terjadi perubahan rentangan data persepsi kreativitas saat *pretest* sebesar 67 sedangkan pada *posttest* sebesar 58, sehingga hal ini memungkinkan perbedaan karakteristik persepsi siswa kreativitas siswa pada model pembelajaran yang berbeda.

Data minat berwirausaha siswa hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

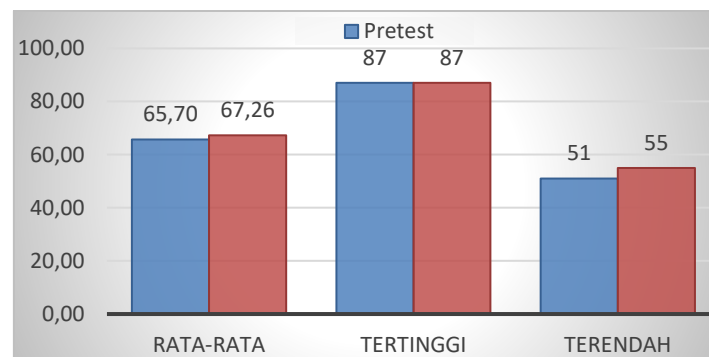
**Tabel 7. Hasil Pengukuran Minat Berwirausaha Siswa kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung**

Keterangan	Pretest	Posttest
Rata-rata	65.70	67.26
Efektivitas	54.75%	56.05%
Tertinggi	87	87
Terendah	51	55
Rentang data	36	32

(Sumber : Hasil Penelitian di SMK Pratama Widya Mandala 2020)

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa hasil eksperimen secara rata-rata minat berwirausaha siswa dengan menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) pada saat dilakukan posttest eksperimen relatif lebih tinggi dibandingkan saat pretest . Pada posttest diperoleh rerata 67,26 dan pada saat pretest diperoleh rerata 65,70. Pada penelitian meningkat sebesar 1,56 poin. Penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) relatif lebih baik dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan minat berwirausaha siswa.

Dari hasil pengukuran yang dilakukan efektivitas masing-masing model yang

**Gambar 2. Perbandingan Minat Berwirausaha Siswa antara *Pretest* dan *Posttest***

Gambar 2 memperlihatkan secara sederhana perbedaan hasil pengukuran minat berwirausaha siswa pada saat pretest maupun posttest menunjukkan perbedaan nilai rata-rata dan nilai terendah persepsi siswa dalam menyatakan tingkat minat berwirausaha hasil perubahan model pembelajaran yang digunakan.

Hasil eksperimen secara rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) pada saat dilakukan posttest eksperimen ini relatif lebih tinggi dibandingkan dengan pada saat pretest dilakukan. Pada saat posttest dilakukan diperoleh rerata sebesar 77,30 dan

digunakan saat pretest maupun posttest memiliki selisih sangat kecil sebesar 1,3%. Skor tertinggi jawaban responden penerapan model pembelajaran konvensional dan Creative Problem Solving (CPS) memiliki poin yaitu 87. Skor terendah saat pretest sebesar 51 sedangkan skor terendah saat posttest sebesar 55. Gambaran perbedaan hasil pengukuran minat berwirausaha dengan penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung sebagai berikut.

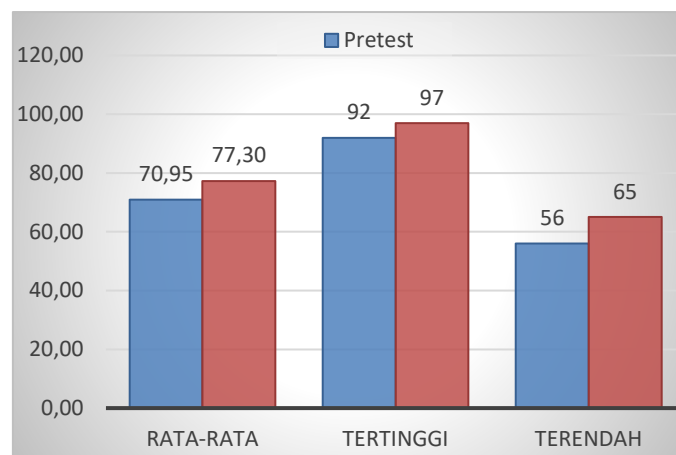
Dalam hal ini terjadi perubahan rentangan data persepsi minat berwirausaha saat pretest sebesar 36 sedangkan posttest sebesar 32, sehingga terjadi perbedaan karakteristik persepsi minat berwirausaha siswa pada model pembelajaran yang berbeda.

pada saat pretest diperoleh rerata sebesar 70,95. Pada penelitian ini terjadi peningkatan sebesar 6,35 poin. Penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) relatif lebih baik dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil pengukuran yang dilakukan efektivitas masing-masing model yang digunakan saat pretest maupun posttest memiliki selisih yang cukup tinggi yaitu sebesar 6,35%. Skor tertinggi jawaban responden penerapan model pembelajaran konvensional dan Creative Problem Solving (CPS) mengalami peningkatan, saat pretest dilakukan diperoleh skor 92 sedangkan saat posttest dilakukan menjadi 97. Penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving

(CPS) mampu meningkatkan skor tertinggi hasil belajar sebesar 5 poin. Skor terendah saat pretest sebesar 56 sedangkan skor terendah saat posttest sebesar 65, dengan demikian terjadi peningkatan skor terendah sebesar 9 poin. Gambaran perbedaan hasil pengukuran hasil belajar siswa pada saat penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung adalah sebagai berikut.

**Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara *Pretest* dan *Posttest***



Gambar 3 memperlihatkan bahwa secara sederhana perbedaan hasil pengukuran hasil belajar siswa pada saat pretest maupun posttest menunjukkan selisih yang cukup baik pada skor rata-rata hasil belajar siswa. Pada saat pretest menunjukkan rata-rata di bawah nilai ketuntasan belajar minimum (KBM). KBM yang ditetapkan sebesar 75, sedangkan rata-rata pretest sebesar 70.95. Pada saat pretest dilakukan siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 11 orang, dan meningkat menjadi 22 orang. Dari gambar tersebut yang terlihat perubahan nilai terendah dan tertinggi yang diperoleh siswa berdasarkan hasil perubahan model pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini terjadi perubahan rentangan data hasil belajar saat pretest sebesar 36 sedangkan pada posttest sebesar 32, sehingga hal ini memungkinkan perbedaan karakteristik hasil belajar siswa pada model pembelajaran yang berbeda.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat dilihat perbedaan kreativitas, minat berwirausaha, dan hasil belajar. Namun, perbedaan tersebut belum dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Creative

Problem Solving (CPS) dapat menunjukkan perbedaan kreativitas, minat berwirausaha, dan hasil belajar secara signifikan melalui uji statistik. Untuk itu perlu dilakukan uji paired sample t-test untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan model konvensional dengan model Creative Problem Solving (CPS).

a. **Uji Prasyarat Analisis**, Sebelum

melangkah pada uji paired sample t-test diperlukan uji prasyarat analisis antara lain uji normalitas data dan uji homogenitas data. Hasil pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) **Uji Normalitas Data**, Uji normalitas ini dilakukan untuk membuktikan bahwa data hasil penelitian yang diperoleh berupa kreativitas, minat berwirausaha, dan hasil belajar siswa (pretest, posttest dan selisih pretest-posttest) pada kedua sampel berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Dalam penelitian ini uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan formula Shapiro-Wilk. Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$ , maka  $H_0$  diterima;  $H_a$  ditolak. Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak;  $H_a$  diterima.



yaitu *Pretest* kreativitas memiliki nilai signifikansi  $0.747 > 0.05$ , dengan demikian data *pretest* kreativitas berdistribusi normal. *Posttest* kreativitas memiliki nilai signifikansi  $0.763 > 0.05$ , dengan demikian data *posttest* kreativitas berdistribusi normal. *Pretest* minat berwirausaha memiliki nilai signifikansi  $0.715 > 0.05$ , dengan demikian data *pretest* minat berwirausaha berdistribusi normal. *Posttest* minat berwirausaha memiliki nilai signifikansi  $0.240 > 0.05$ , dengan demikian data *posttest* minat berwirausaha berdistribusi normal. *Pretest* hasil belajar memiliki nilai signifikansi  $0.414 > 0.05$ , dengan demikian data *pretest* hasil belajar berdistribusi normal. *Posttest* hasil belajar memiliki nilai signifikansi  $0.218 > 0.05$ , dengan demikian data *posttest* hasil

Lavene test yang dilakukan pada data kreativitas menunjukkan taraf signifikansi kreativitas sebesar  $0.863 > 0.05$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen baik saat *pretest* maupun *posttest*. Lavene test yang dilakukan pada data minat berwirausaha menunjukkan taraf signifikansi kreativitas sebesar  $0.944 > 0.05$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen baik saat *pretest* maupun *posttest*. Lavene test yang dilakukan pada data hasil belajar menunjukkan taraf signifikansi kreativitas sebesar  $0.762 > 0.05$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen baik saat *pretest* maupun *posttest*.

Pada Paired Sample Test dapat dilihat Sig (2-tailed) menunjukkan *pretest-posttest* kreativitas hasilnya  $0.009 < 0.05$  maka dengan demikian  $H_a$  diterima;  $H_0$  ditolak. Hasil uji paired sample t-test yang membandingkan antara *pretest-posttest* minat berwirausaha menunjukkan signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , dengan demikian  $H_a$  diterima;  $H_0$  ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan minat berwirausaha pada kelas control dan kelas eksperimen setelah menggunakan model Creative Problem

belajar berdistribusi normal. Hasil pengujian di atas seluruh data yang akan dibandingkan dalam penelitian ini memenuhi salah satu syarat uji asumsi klasik yang pertama, seluruh data berdistribusi normal.

2) **Uji Homogenitas Data**, Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah varians kedua kelompok tersebut (dalam hal ini kelompok *pretest* dan kelompok *posttest*) homogen, sehingga kemudian dapat dilakukan uji berikutnya. Rumusan hipotesis yang ditentukan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut. Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$ , maka  $H_0$  diterima;  $H_a$  ditolak. Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak;  $H_a$  diterima.

b. **Paired Sample T-Test**, Uji statistik inferensial yang digunakan adalah uji beda atau t-test (paired Sample T-Test) yang berfungsi untuk membandingkan rerata hasil belajar antar kelompok. Pada penelitian ini yang dibandingkan adalah data kreativitas, minat berwirausaha, dan hasil belajar siswa kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Rumusan hipotesis dalam pengujian paired Sample T-Test adalah: Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima;  $H_a$  ditolak. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_a$  diterima;  $H_0$  ditolak. Dari pengujian yang dilakukan didapatkan hasil yang dapat dijelaskan pada tabel 7 berikut.

Solving (CPS) di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Hasil uji paired sample t-test yang membandingkan antara *pretest-posttest* hasil belajar menunjukkan signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , dengan demikian  $H_a$  diterima;  $H_0$  ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas control dan kelas eksperimen setelah menggunakan model Creative Problem Solving (CPS) di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) mampu meningkatkan kreativitas, minat berwirausaha, dan hasil belajar siswa di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Dalam penelitian ini siswa mendapatkan beberapa hal baru dalam membentuk pengalaman belajarnya antara lain; 1) siswa dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, 2) Siswa dapat mengembangkan cara berpikir kreatif menyeluruh. 3) Pembelajaran yang bersifat kontekstual menjadi lebih relevan khususnya dunia kerja, dan 4) Siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya dimana model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) berhasil meningkatkan hasil belajar.

Kreativitas dalam penelitian ini memiliki empat indikator utama yaitu: 1) Pribadi kreatif, 2) Press/dorongan, 3) Proses kreatif, dan 4) Produk kreatif. Dalam implementasi model pembelajaran konvensional (model pembelajaran STAD) cukup diandalkan dalam memengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia. Secara umum pengukuran kreativitas pada saat pretest memiliki nilai efektivitas sebesar 73,68% yaitu dalam kategori efektif. Hasil pengukuran yang dilakukan berdasarkan indikator yang digunakan dalam variabel kreativitas ini diperoleh hasil sebagai berikut; 1) pribadi kreatif memiliki nilai efektivitas sebesar 64,05% dalam kategori efektif, 2) press/dorongan memiliki nilai efektivitas sebesar 79,40% dalam kategori efektif, 3) proses kreatif memiliki nilai efektivitas sebesar 74,36% dalam kategori efektif, dan 4) produk kreatif memiliki nilai efektivitas sebesar 74,81% dalam kategori efektif.

Secara umum pengukuran kreativitas pada saat postes memiliki nilai efektivitas sebesar 74,22% yaitu dalam kategori efektif. Dalam implementasi model pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) menunjukkan hasil yang diandalkan dalam memengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia. Hasil pengukuran yang dilakukan berdasarkan indikator yang digunakan dalam variabel kreativitas ini

diperoleh hasil sebagai berikut; 1) pribadi kreatif memiliki nilai efektivitas sebesar 65,7% dalam kategori efektif, 2) press/dorongan memiliki nilai efektivitas sebesar 79,8% dalam kategori efektif, 3) Proses kreatif memiliki nilai efektivitas sebesar 74,56% dalam kategori efektif, dan 4) produk kreatif memiliki nilai efektivitas sebesar 75,15% dalam kategori efektif.

Minat berwirausaha dalam penelitian ini memiliki 2 indikator utama yaitu *Self efficacy* dan *Locus of control*. Dalam pengukuran minat berwirausaha yang dilakukan saat penerapan model pembelajaran konvensional pada *pretest* diperoleh nilai efektivitas sebesar 54,74% yaitu dalam kategori cukup efektif. Pada *pretest* yang dilakukan indikator *self efficacy* menunjukkan nilai efektivitas sebesar 56,43% yaitu dalam kategori cukup efektif, sedangkan pada indikator *Locus of control* menunjukkan nilai efektivitas sebesar 53,06% yaitu dalam kategori cukup efektif.

Dalam pengukuran minat berwirausaha yang dilakukan saat penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* pada *posttest* diperoleh nilai efektivitas sebesar 58,06% yaitu dalam kategori cukup efektif. Pada *pretest* yang dilakukan indikator *self efficacy* menunjukkan nilai efektivitas sebesar 54,03% yaitu dalam kategori cukup efektif, sedangkan pada indikator *Locus of control* menunjukkan nilai efektivitas sebesar 56,04% yaitu dalam kategori cukup efektif. Dilihat dari hasil penelitian yang didapatkan pada variabel ini masih sulit meningkatkan minat berwirausaha sesuai apa yang diinginkan, terlebih lagi saat pandemi terjadi, siswa diharapkan mengerjakan *project base learning* untuk menjual hasil praktikum mandiri yang dilaksanakan. Siswa memiliki kekurangan dalam penyediaan alat untuk praktikum mandiri. Siswa juga memiliki kekurangan lainnya yaitu modal dalam penyediaan bahan baku, sehingga hal ini menjadi alasan bahwa efektifitas dalam meningkatkan minat berwirausaha masih berada dalam kategori cukup baik. Pada *pretest* dilakukan saat implementasi model pembelajaran konvensional didapatkan 11 siswa yang tuntas hasil belajarnya atau 25,58% ada postes yang dilakukan dengan menerapkan model CPS siswa mulai dapat mengikuti bentuk pembelajaran *daring* dan sintak pembelajaran yang digunakan cukup berhasil meningkatkan jumlah siswa yang tuntas hasil belajarnya. Pada

*posttest* yang dilakukan diperoleh sebanyak 22 orang siswa yang tuntas hasil belajarnya atau sebesar 51,16%. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest* maka diperoleh peningkatan sebesar 25,58%. Secara statistik model *Creative Problem Solving (CPS)* memang telah berhasil meningkatkan kreativitas, minat berwirausaha, dan hasil belajar siswa di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Dari data ketuntasan belajar minimal yang ditentukan hanya 22 orang dari 43 orang siswa yang sudah tuntas hasil belajarnya. Dalam hal ini ketercapaian KBM baru 51,16% saja, sehingga perlu upaya lebih pada pertemuan berikutnya untuk menerapkan model *Creative Problem Solving (CPS)* secara faktual. Beberapa permasalahan yang ditemukan adalah (a) Guru masih kesulitan dalam menentukan suatu masalah yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa karena siswa memiliki tingkat berpikir berbeda-beda. (b) Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan ceramah dan menerima informasi dari guru menjadi belajar mandiri lebih banyak berpikir untuk memecahkan permasalahan. (c) Proses pembelajaran model ini memerlukan waktu yang lama untuk menuntaskan materi. (d) Kurang sistematis apabila metode ini diterapkan untuk menyampaikan bahan baru. (e) Suasana di kelas cenderung lebih gaduh karena siswa diberikan kebebasan untuk memecahkan masalah secara berkelompok. hal ini merupakan tantangan yang harus peneliti pecahkan dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Meskipun penelitian ini telah berhasil meningkatkan kreativitas, minat berwirausaha, dan hasil belajar siswa di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung, yang perlu dilakukan selanjutnya adalah melakukan pembiasaan penerapan model ini di kelas

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbasis *online* di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung berhasil meningkatkan kreativitas siswa.
- 2) Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbasis *online* di kelas XII Tata Boga II di SMK

Pratama Widya Mandala Badung berhasil meningkatkan minat berwirausaha siswa.

- 3) Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbasis *online* di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil kajian dari penelitian yang dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbasis *online* di kelas XII Tata Boga II di SMK Pratama Widya Mandala Badung berhasil meningkatkan kreativitas, minat berwirausaha dan hasil belajar siswa.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bloom, B.S.et.al. 1979. *Taxonomy of Educational Objectives, The Classification Of Educational Goals (Rev.ed.)*. London: Longman Group Ltd.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firosalia Kristin. 2016. Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Iwan Restu Ary dan Anak Agung Ayu Sriathi. 2019. Pengaruh Self Efficacy dan Locus Of Control Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada Ramayana Mal Bali). *E-Jurnal Manajemen*, Vol. 8, No. 1, 2019:6990-7013 Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.
- Istirani dan Intan Pulungan. 2018. *Ensiklopedi Pendidikan Jilid 1*. Medan: Media Persada.
- Kotler dan Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga
- Maulidina Hartanti, Restika. 2013. Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI IA2 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013, <https://eprints.uns.ac.id/15043/>.Diakses 15 maret 2018.

- Munandar, Utami S.C. (2020).  
Mengembangkan Bakat dan Kreativitas  
Anak Sekolah. Jakarta: PT Grasindo
- Pratiwi. 2018. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Kreativitas Ilmiah Siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 7 No. 4, Desember 2018.
- Setya Diyanti, Icha 2013 Pengaruh Hasil Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Smk Gema45Surabaya.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/3769/6329>
- Sudijono, Anas. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Shoimin. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta :Ar-ruzz media.
- Sugiyono. 2018. *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Trilolita Putri Ardi, Venna, Endang Siti Astuti M dan Cahyo Widyo Sulisty. (2017). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Employee Engagement Dan Kinerja Karyawan (Studi Pada Karyawan Pt Telekomunikasi Indonesia Regional V Surabaya). *Jurnal Administrasi Bisnis*. 52(1): 163-