

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA
(Studi Eksperimen Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UM Metro)**

Yesi Budiarti

Jurusan PIPS Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Metro
Yesi.budiarti@yahoo.com

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif mahasiswa diduga karena proses pembelajaran cenderung lebih disibukkan dengan pemikiran bagaimana caranya agar seluruh materi dapat segera diberikan kepada mahasiswa. Cara ini cenderung tidak melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran sehingga tidak dapat membentuk mahasiswa menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri. Fokus utama dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh Pembelajaran metode *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berfikir kreatif mahasiswa? Populasi 60 penelitian ini orang mahasiswa yang berasal dari kelas A dan B semester 6. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Data utama diperoleh melalui pengisian kuisioner. Sedangkan data tambahan diperoleh melalui penilaian produk, dokumentasi, observasi dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan Uji regresi untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran metode *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berfikir kreatif mahasiswa pendidikan Ekonomi FKIP UM Metro. Hasil pengolahan data membuktikan bahwa H_0 diterima dengan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0.984, atau dengan kata lain dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretes* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian hipotesis kedua membuktikan bahwa nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0.49. Berdasarkan kriteria, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretes* dengan *posttes* kelas eksperimen atau dengan kata lain H_1 diterima.

Kata Kunci : Metode CPS, Berfikir Kreatif

PENDAHULUAN

Hasil wawancara yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro mengenai proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas, menunjukkan bahwa betapa pembelajaran masih belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa secara maksimal. Khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam

memecahkan masalah kehidupan sehari-hari yang dihadapinya. Sama halnya dengan apa yang dikatakan oleh Myrmel (2008:1) mengenai kurangnya kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, yaitu '*a common complaint is that our college graduates are too helpless when called upon to solve a problem where new paths are demanded*', hal tersebut sangat disayangkan karena kemampuan dalam memecahkan masalah merupakan sesuatu

yang sangat penting, sebagaimana yang dikatakan oleh Myrmel (2008:1) bahwa “*creative problem thinking skill are important*”.

Walaupun tidak semua, terdapat dosen yang dalam pembelajarannya masih berorientasi pada terselesaikannya materi, sehingga hampir setiap masuk kelas selalu meminta mahasiswa untuk mencatat materi-materi yang diberikannya yang sebenarnya dapat diperbanyak sendiri oleh mahasiswa di rumah. Ada pula dosen yang ketika masuk kelas untuk mengajar hanya mengemukakan pendapat-pendapatnya di depan mahasiswa, sedangkan mahasiswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang dikatakan oleh dosen sehingga mereka tidak terbiasa mengemukakan pendapatnya di depan kelas, padahal mahasiswa membutuhkan “alat bantu” untuk menjadi pribadi yang kreatif, dan salah satu alat bantu yang tersedia dalam pembelajaran yaitu menerapkan metode pembelajaran yang dapat menunjang perkembangan kemampuan berpikir kreatif mereka, salah satunya yaitu metode pembelajaran *creative problem solving*. Pendapat tersebut didukung oleh Myrmel (2008:1) bahwa “*students need the tools and skills to become deliberately more creative, and the creative problem solving skills can be taught*”.

Konsekuensi dari cara mengajar dosen yang cenderung tidak melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran tidak dapat membentuk mahasiswa menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri. Misalnya saja ketika mahasiswa dihadapkan pada permasalahan kurangnya biaya untuk melanjutkan kuliah, kebanyakan dari mereka cenderung lebih memilih untuk berhenti kuliah dengan alasan ingin membantu orang tua mereka. Padahal

siswa yang kreatif, akan mencari jalan keluar bagaimana agar dia tetap dapat membantu orang tua tanpa harus berhenti kuliah.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Treffinger (Munandar, 2009:37) bahwa ‘dengan belajar secara kreatif mahasiswa dapat menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak diramalkan sebelumnya’. Masalah lainnya yang muncul yaitu terus bertambahnya pengangguran terdidik. Tidak menutup kemungkinan bahwa pengangguran terdidik merupakan akibat dari cara dosen yang tidak melatih kreatifitas mereka saat berada di perguruan tinggi.

Idealnya Pendidikan Ekonomi bukan hanya sekedar memberikan teori-teori tentang ekonomi, tetapi juga dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari mereka. Bukan hanya sekedar mampu menjawab soal-soal dalam setiap ujian. Sehingga mahasiswa akan lebih siap menghadapi berbagai permasalahan yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, rendahnya kemampuan berpikir kreatif mahasiswa disebabkan karena dosen cenderung lebih disibukkan dengan pemikiran bagaimana caranya agar seluruh materi pembelajaran dapat segera diberikan kepada mahasiswa, sehingga dapat menjawab soal yang keluar dalam ujian kelak. Tidak dapat dipungkiri bahwa penguasaan materi merupakan salah satu hal penting dalam pembelajaran, namun dosen harus tetap memperhatikan apakah mahasiswa memahami betul manfaat dari mempelajari materi tersebut, dan apakah

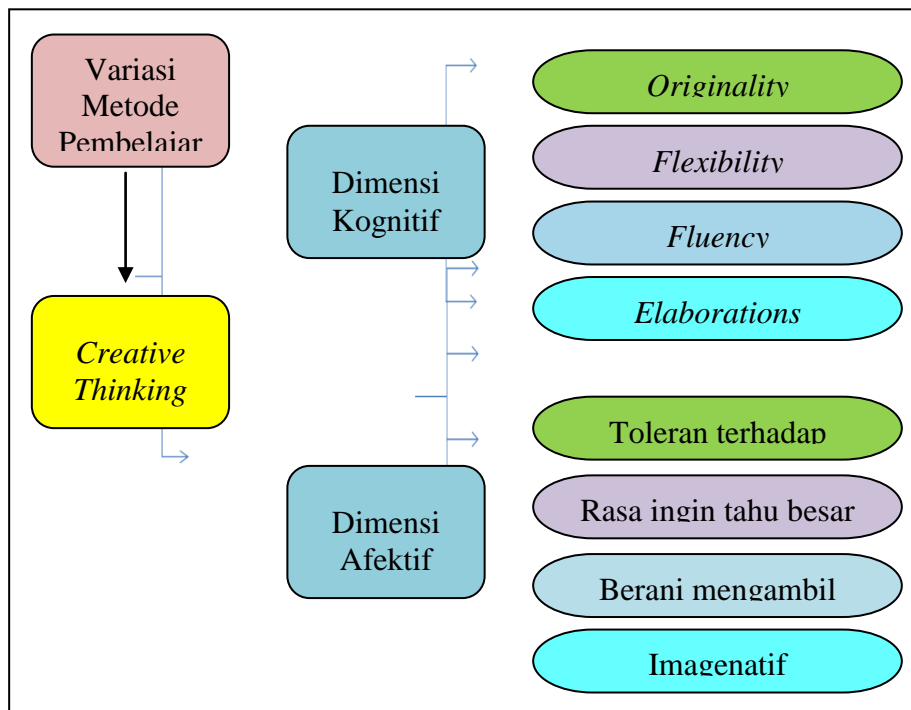
mahasiswa dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari di sekolah dalam kehidupan mereka sehari-hari. Permasalahan tersebut merupakan dampak dari pembelajaran yang hanya berorientasi pada nilai. Dosen merasa berhasil ketika mahasiswa dapat lulus dengan nilai yang baik. Padahal kenyataannya tidak sedikit mahasiswa yang dinyatakan mampu mendapat nilai baik, namun tidak dapat menyelesaikan masalah kehidupan mereka. Jika mahasiswa yang dianggap berkualitas adalah hanya mahasiswa yang mempunyai nilai baik, maka tidak seharusnya tingkat pengangguran terdidik terus mengalami peningkatan.

Tidak sedikit dijumpai bahwa orang yang berhasil bukan hanya karena dia mempunyai nilai yang bagus, tetapi karena mereka memiliki kreativitas yang tinggi. Itulah alasan mengapa peneliti

menganggap bahwa berpikir kreatif itu merupakan sesuatu yang penting dan harus ditanamkan dalam diri mahasiswa, karena dengan kreativitaslah seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya (Supardan, 2010:38). Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui metode mengajar yang bervariasi.

Penelitian ini memilih metode pembelajaran CPS (*creative problem solving*). Metode tersebut dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertama, metode tersebut termasuk kedalam metode dengan pendekatan konstruktivistik, dimana yang menjadi pusat pembelajaran adalah siswa (*student centered*) sehingga metode tersebut dianggap mampu mengaktifkan siswa. Kedua, metode tersebut dapat digunakan untuk mahasiswa dengan kemampuan intelektual yang beragam,

Berikut digambarkan melalui bagan kerangka pemikiran:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran
Diadopsi dari Guilford, Torrance, dan Williams (Peterson.2006)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

eksperimen, dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

	Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Random	Eksperimen	O ₁	X	O ₂
	Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O₂ = Tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

X = Perlakuan menggunakan metode *Creative Problem Solving (CPS)*

Sedangkan yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UM Metro semester VI. Terdapat kelas A dan Kelas B yang masing-masing akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, kuisioner, wawancara, serta Pembuatan Produk . Pembuatan produk (hasta karya) memiliki posisi penting dalam berbagai aspek pengembangan kreativitas mahasiswa. Adapun penilaian mengenai produk yang

dihasilkan adalah dilihat dari kebaharuan (*novelty*) produk dan konsep barang tersebut, serta yang bersifat pemecahan (*resolution*), yang dimaksud pemecahan disini adalah berguna dan praktis dalam kehidupan mereka baik sekarang maupun masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data uji t menggunakan SPSS versi 17, pengujian hipotesis diringkas dalam tabel berikut:

Tabel. 2 Ringkasan Uji Hipotesis

Hipotesis	Nilai Sig.	Probabilitas	Keputusan
1	0,984	0,05	H ₀ Diterima
2	0,49	0,05	H ₀ Ditolak
3	0,211	0,05	H ₀ Ditolak
4	0,791	0,05	H ₀ Ditolak

Penelitian ini lebih memfokuskan hasil penelitiannya pada produk kreatif berupa gagasan (*intangible*) dan barang (*tangible*), sebagaimana yang dikatakan oleh Isaksen dalam Alexander (2007:47) bahwa ‘... *these products may be tangible in nature, such as an invention or*

marketable products, or they may be intangible’. Untuk produk kreatif berupa gagasan, peneliti menggunakan pengukuran kreativitas dengan alat tes kreativitas yang kemudian diukur secara statistik dengan menggunakan bantuan SPSS 17. Sedangkan untuk mengukur

produk kreatif berupa *tangible product* (barang) peneliti menggunakan alat tes yang dikatakan oleh Supriadi (2009) sebagai “penilaian subjektif”, yaitu penilaian yang lebih mengarah pada subjek (orang atau produk kreatif) dimana teknik yang digunakan dalam penilaian sangat tergantung pada pertimbangan penilai, dan adapun pihak yang dijadikan penilai dalam hal ini adalah peneliti sendiri.

Penentuan penilai disini ditetapkan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Supriadi (2009:27) bahwa “... penilaian dapat menggunakan pertimbangan pengamat yang kompeten, guru, orang tua, dan maupun teman sebaya untuk menilai kreativitas seseorang”. Hanya saja kelemahan dari penilaian subjektif ini yang sekaligus disadari menjadi salah satu kelemahan dalam penelitian ini juga yaitu perbedaan pertimbangan para penilai dalam menentukan kreativitas itu sendiri. Adapun solusi sementara yang dapat diambil oleh peneliti dalam mengatasi kelemahan tersebut adalah dengan menyamakan persepsi para penilai mengenai barang kreatif, diantaranya dilihat dari kebaruan (*novelty*) atau orisinalitas barang tersebut serta kebermanfaatan barang tersebut, paling tidak yang akan dirasakan sendiri oleh mahasiswa. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Amabile dalam Supriadi (2009:15) bahwa ‘... tinggi rendahnya kualitas karya kreatif dapat dinilai berdasarkan orisinalitas atau kebaruan karya tersebut serta manfaat atau sumbangannya terhadap perkembangan kebudayaan dan peradaban.

Dalam pengukuran berupa gagasan/ide, selain mencari perbedaan antara nilai pretes dengan postes baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol,

penulis melengkapi dengan analisis peningkatan indikator-indikator gagasan kreatif (*originality, flexibility, fluency, dan elaboration*) karena, bahwa “pemikiran (gagasan) kreatif menuntut kelancaran, keluwesan, dan kemandirian dalam berpikir serta mengembangkan suatu gagasan (elaborasi)”.

Walaupun alat tes kreativitas yang digunakan memiliki beberapa kelebihan, namun kelemahannya yaitu saat penyekoran tiap item pertanyaan pada tes tersebut sangat tergantung pada pertimbangan penyekor, dalam hal ini adalah peneliti sendiri. Sebagaimana yang dikatakan oleh Supriadi (2009:30) bahwa “salah satu kelemahan dari tes kreativitas ini yaitu sistem penyekoran yang objektif pada dasarnya adalah subjektif karena sangat tergantung pada pertimbangan penyekor”. Kelemahan alat tes dari segi penyekoran tersebut juga disadari sebagai salah satu kelemahan dalam penelitian ini. Sehingga untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan dalam penilaian tersebut, peneliti menentukan dari awal mengenai karakteristik penilaian tiap item, selain itu peneliti juga melengkapi hasil perhitungan statistik mengenai pencapaian indikator-indikator pemikiran kreatif dengan mengadakan observasi di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung.

Berikut akan dibahas mengenai penilaian produk kreatif yang dihasilkan. Terlihat pada hasil tes dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti mengenai kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama. Hal tersebut yang dijadikan sebagai alasan oleh peneliti untuk terus melakukan penelitian ini menggunakan kelas yang telah dipilih. Dengan kesamaan

tingkat kemampuan mahasiswa dalam berpikir kreatif, akan memudahkan peneliti untuk melihat peningkatan kemampuan mereka setelah diberikan *treatment* dengan metode pembelajaran yang berbeda. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud disini bukan hanya diukur melalui pretes-postes saja, akan tetapi diukur pula dari aktivitas mahasiswa di dalam kelas mulai dari bagaimana cara mereka mengemukakan pendapat, ide, saran dan kritik, serta dilihat pula dari hasil mereka menuangkan ide kreatif yang dikemukakan sebelumnya kedalam sebuah produk konkrit.

Berdasarkan tes yang diberikan kepada mahasiswa di awal dan di akhir pertemuan, terlihat bahwa terdapat peningkatan antara nilai pretes dan postes mahasiswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peningkatan hasil tes tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan berpikir kreatif mahasiswa setelah diberikan *treatment* menggunakan metode CPS (pada kelas eksperimen) semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa teori yang dinyatakan oleh Rose & Lin dalam Alexander (2007:19) "*creative thinking skills are specific thinking strategies that can be developed through various teaching methods*", salah satu cara yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa melalui metode pembelajaran yang bervariasi adalah benar adanya.

Sebagaimana yang diketahui bahwa pembelajaran diperguruan tinggi merupakan faktor penting bagi kehidupan mahasiswa dimasa yang akan datang, sehingga jika pembelajaran mahasiswa

perguruan tinggi tidak mampu membekali mereka untuk menghadapi permasalahan-permasalahan yang akan muncul di masa depan, maka dampaknya akan sangat besar bagi kualitas kehidupan mereka. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Gallagher dalam Supardan (2010:40) mengenai pentingnya pengembangan kreativitas bagi mahasiswa, yaitu dengan pembelajaran kreatif di perguruan tinggi, mahasiswa akan lebih berhasil guna ketika kita (pendidik maupun orang tua) tidak ada di sekitar mereka. Dengan pembelajaran yang kreatif pulalah mahasiswa dapat menciptakan jalan keluar sendiri dari masalah-masalah yang tidak pernah kita prediksi sebelumnya. Pembelajaran yang kreatif juga dapat sangat mempengaruhi masa depan kehidupan mereka, dan dengan pembelajaran yang kreatif pulalah mereka dapat memperoleh kepuasan dan kegembiraan dalam kehidupan.

Jika dilihat dari pengujian hipotesis terakhir mengenai perbedaan hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil perhitungan statistik yang menunjukkan bahwa indikator berpikir kreatif yang mengalami peningkatan tertinggi yaitu *fluency* atau kemampuan mengemukakan banyak pendapat secara spontan. Hasil perhitungan statistik ini akan didukung oleh data observasi dalam tiap pertemuan dan nilai produk yang dibuat pada akhir pembelajaran. Hasil yang menunjukkan bahwa metode CPS merupakan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Hal tersebut diasumsikan dari proses pembelajaran yang dilakukan, dimana pada implementasi metode CPS mahasiswa dijadikan sebagai subjek dalam

pembelajaran, bukan sebagai objek. Subjek yang dimaksud disini adalah mahasiswa dijadikan sebagai pusat kegiatan belajar mengajar, mereka tidak hanya menerima pengetahuan yang ditransfer, melainkan mereka ikut membentuk sendiri apa yang ingin mereka ketahui, dengan demikian mahasiswa lebih bersemangat untuk belajar. Sejalan dengan apa yang dapat disimpulkan dari pendapat Muchtar (2008:42) bahwa ketika pembelajaran didominasi oleh dosen, maka mahasiswa cenderung tidak semangat dalam belajar dikarenakan mereka hanya dijadikan sebagai objek dalam pembelajaran.

Jika dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung dalam perkuliahan, diperoleh data yang menunjang hasil perhitungan statistik pada sub pembahasan sebelumnya, yaitu baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Peningkatan tersebut dilihat dari bagaimana mereka merespon suatu permasalahan yang diangkat oleh dosen dalam proses pembelajaran. Pada awal pembelajaran, mahasiswa terlihat tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau gagasan mereka, adapun yang berani mengemukakan pendapatnya namun memerlukan waktu yang cukup lama dalam memikirkan jalan keluar dari permasalahan yang diangkat (tidak spontanitas).

Berbeda dengan hasil observasi pada pertemuan awal, pertemuan-pertemuan berikutnya menunjukkan bahwa siswa lebih berani dalam mengemukakan pendapat mereka, selain itu mereka juga tidak lagi memerlukan waktu yang lama dalam memikirkan jalan keluar dari permasalahan yang dibahas. Mahasiswa

lebih spontan dalam mengungkapkan gagasan-gagasan mereka dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal tersebut tidak hanya terjadi pada kelas eksperimen saja, kelas kontrol pun menunjukkan hasil positif. Jika dilihat dari data hasil observasi peneliti, maka indikator berpikir kreatif yang terlihat mengalami peningkatan adalah *fluency*, yaitu kemampuan mereka dalam menciptakan *segudang* ide, spontanitas dalam mengemukakan ide-ide tersebut, serta dapat mengambil keputusan yang cepat ketika dihadapkan pada permasalahan, kemudian tertinggi kedua yaitu indikator *flexibility*, kemudian *elaboration*, dan terakhir yang mengalami peningkatan terkecil adalah indikator *originality*.

Semua hasil yang diperoleh tersebut bukanlah sesuatu yang diperoleh begitu saja, namun melalui proses latihan dan pembiasaan. Mahasiswa dibiasakan untuk mengemukakan pendapat mereka, dilatih untuk menuangkan ide-ide mereka dan menjelaskannya kepada teman-teman yang lain, dilatih untuk berpikir kritis dalam memecahkan sebuah masalah. Sama halnya dengan apa yang dikatakan oleh Semiawan (Isjoni, 2007:37) bahwa pembentukan otak dengan hafalan yang berlebihan akan mengakibatkan pembentukan otak yang tidak optimal. Ketidakseimbangan otak kanan dan otak bagian kiri akan mengakibatkan mahasiswa tidak mampu berpikir secara kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, selain diperlukan hafalan, mahasiswa juga dibiasakan mengeluarkan pendapat mereka, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan dari apa yang mereka peroleh dari hafalan, melainkan

dari apa yang mereka kerjakan dan perhatikan.

Jika dilihat dari produk yang dihasilkan setelah perkuliahan (yang dibuat dari barang-barang bekas), mahasiswa dari masing-masing kelompok kelas ternyata memiliki kreativitas yang cukup tinggi. Beberapa barang yang dibuat berupa lampu tidur dari kardus, kotak perhiasan, gelang, bros, kotak tisu, dsb.

Tidak berlebihan jika penulis mengatakan bahwa barang yang mereka hasilkan termasuk produk kreatif, walaupun bahan dasar yang mereka gunakan untuk membuat produk tersebut beberapa diantaranya adalah barang-barang bekas, namun produk tersebut memiliki manfaat. Sebagaimana yang dikatakan oleh Haefele (Supardan, 2010:33) bahwa tidak harus keseluruhan produk kreatif itu baru, melainkan bisa juga materi-materinya sudah lama ada sebelumnya. Gallagher (Rachmawati & Kurniati, 2010:13) pun mengungkapkan hal yang serupa, sesuatu dikatakan kreatif bukan hanya karena sesuatu itu baru, tapi dengan mengkombinasikan hal-hal yang sudah ada sebelumnya untuk dijadikan sebuah barang barupun disebut sebagai kreativitas. Dengan bertambahnya waktu dan pengalaman mahasiswa dalam membentuk ide-ide kreatif mereka kedalam sebuah produk, bukan sesuatu yang mustahil jika mereka dapat membuka *home industry* beraneka macam kerajinan tangan yang ide dasarnya dari hasil karya mereka.

Jika kita telaah lebih jauh dari produk yang telah dihasilkan, selain dapat menjadi referensi untuk menghasilkan produk lain, pembuatan produk tersebut

juga dapat mengurangi jumlah sampah yang dihasilkan oleh rumah tangga. Produk tersebut terbuat dari barang-barang bekas yang biasa dibuang begitu saja, ketika mahasiswa dibiasakan untuk berpikir kreatif dalam mengolah barang-barang bekas sejak dini, tidak tertutup kemungkinan kelak ketika mereka tidak dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi mereka akan membuka lapangan pekerjaan sendiri dengan berbekal kemampuan dan pengalaman yang ada, dan jika itu terjadi maka selain dapat mengurangi jumlah pengangguran mereka juga dapat menganggulangi masalah sampah rumah tangga dengan cara mendaur ulang sampah-sampah tersebut menjadi sebuah produk kreatif yang dapat dimanfaatkan lebih lanjut.

Bukankah dikatakan pula oleh Basemer dan Treffinger (Supardan,2010:31) bahwa suatu produk dinilai kreatif jika memiliki karakteristik berikut: *novelty* (kebaharuan), *resolution* (pemecahan), *elaboration* (kerincian), dan *synthesis* (sintesis), dimana yang dimaksud kebaharuan (*novelty*), pemecahan (*resolution*) yang dimaksud disini yaitu dalam hal bagaimana produk tersebut dapat bermakna (*valuable*), dapat diterima, lebih praktis dari sebelumnya (*practical*), *elaboration* dan *synthesis*, dan yang dimaksud disini adalah sejauh mana produk tersebut mampu menggabungkan unsur-unsur yang sama maupun berbeda. Dari kedua benda tersebut sudah dapat diketahui kebermanfaatannya, terutama bagi mahasiswa sendiri. Selain itu dalam produk tersebut penggabungan beberapa unsur berbeda yang kemudian digabungkan menjadi satu-kesatuan

sehingga terbentuklah suatu barang yang unik.

Walaupun demikian, peneliti merasa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, dan sebagaimana yang tersirat dan tersurat pada paragraf-paragraf di atas mengenai hasil perhitungan statistika peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang diberikan *treatment* menggunakan metode pembelajaran *creative problem solving* dengan kelas kontrol dengan metode konvensional nampak tidak terlihat perbedaan yang signifikan. Peneliti mengindikasikan hal tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut: Terbatasnya waktu penelitian. Suatu penelitian yang mengambil fokus masalah pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif memerlukan waktu yang lama, tidak cukup hanya dengan memberikan *treatment* selama beberapa bulan saja. Sebagaimana yang dikatakan oleh Supriadi (2009) bahwa “kreatif tidak lahir karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan dan motivasi yang kuat”. Berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas dan elaborasi. Yang perlu ditekankan disini yaitu bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat berkembang melalui serangkaian proses, dan sebagai suatu proses maka diperlukan waktu yang cukup lama untuk mengasahnya.

1. Dosen merasa kesulitan dalam memberikan *treatment* yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam materi dan hari yang bersamaan. Ketika beliau memberikan *treatment* kepada kelas eksperimen,

maka metode tersebut akan terbawa pada saat pengajaran di kelas kontrol. Hal tersebut yang membuat kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir mendapat perlakuan yang sama.

2. Jumlah sampel yang kecil. Ada beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat permasalahan kemampuan berpikir kreatif dengan jumlah sampel (n=20), dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode *creaetive problem solving* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Berdasarkan pengalaman penelitian tersebut, ada kemungkinan bahwa penelitian ini juga dipengaruhi oleh kecilnya jumlah sampel (n=35).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini:

1. Implementasi metode pembelajaran *creative problem solving* yang benar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.
2. Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (pretes). Hasil tersebut sesuai dengan hipotesis awal peneliti mengenai kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yang dipilih sebagai subjek penelitian, dan kesamaan tingkat kemampuan mahasiswa dalam berpikir kreatif tersebut yang dijadikan sebagai argumen untuk terus dapat melanjutkan penelitian ini.
3. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa kelas

eksperimen pada pengukuran awal (pretes) dan setelah diterapkannya metode *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran (postes). Hal tersebut menjawab hipotesis tiga, dan sekaligus mengindikasikan bahwa metode *Creative Problem Solving* merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

4. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa kelas kontrol pada pengukuran awal (pretes) dan setelah pembelajaran (postes). Hasil perolehan tersebut selain menjawab hipotesis empat juga dapat memberikan gambaran bahwa tidak selamanya metode pembelajaran konvensional selalu tidak memberikan kontribusi dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada mahasiswa.
5. Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa setelah diterapkannya metode *Creative Problem Solving* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol (postes). Secara statistik hasil jawaban hipotesis terakhir ini mengatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara metode CPS dan metode yang biasa diterapkan dalam perkuliahan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Hal tersebut bukan berarti metode CPS efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Demi untuk menyempurnakan dalam penerapan metode pembelajaran *creative problem solving* yang berikutnya maka peneliti menyarankan:

1. Dosen dan guru dapat menggunakan *creative problem solving* sebagai salah satu metode pembelajaran di kelas-kelas lainnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.
2. Mengingat pentingnya kreativitas dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang, diharapkan kepada seluruh dosen dan guru untuk dapat membantu mahasiswa agar terus meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
3. Diharapkan kepada para dosen dan guru untuk tidak lagi menerapkan metode pembelajaran yang hanya bersifat “mentransfer” pengetahuan, melainkan membiasakan diri untuk mencari informasi mengenai metode-metode pembelajaran dimana mahasiswa dapat “membangun” pengetahuan mereka sendiri di dalam otaknya.
4. Pembuatan produk kreatif dapat menjadi salah satu alternatif bagi dosen dan guru untuk terus melatih kreativitas mahasiswa, dengan terbiasanya mengeluarkan ide-ide kreatif mereka menjadi sebuah barang kreatif, diharapkan kemampuan tersebut dapat terus terasah hingga akhirnya dapat terus meningkatkan kualitas hidup mereka kelak.
5. Untuk dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, diperlukan dosen dan guru yang kreatif pula. Oleh karena itu, diharapkan kepada seluruh dosen dan guru untuk dapat terus mengasah dan

meningkatkan potensi kreatif yang dimilikinya.

6. Mengingat berbagai kelemahan dalam penelitian ini, peneliti menyarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian dalam waktu yang lebih lama, dalam jumlah sampel yang lebih besar, dan pastikan yang memberikan *treatment* dapat membedakan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Muchtar, S. (2008). *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Alexander, K. D. (2007). *Effect of Instruction in Creative Problem Solving on Cognition, Creativity, and Satisfaction among Ninth Grade Students in An Introduction to World Agricultural Science and technology Course*. Dissertation. The Graduate Faculty of Texas Teach University. [Online]. Tersedia: <http://www.scirus.com>
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning. Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Rachmawati, Y dan Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Supriadi, D. (2009). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta
- Supardan, D. (2010). *Kreativitas Guru Sejarah dalam pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif-Analitis Terhadap Guru dan Implikasinya untuk Program Pengembangan Kreativitas Guru Sejarah Sekolah Menengah Umum di kotamadya Bandung)*. Tesis. Bandung: Universitas pendidikan Indonesia: Tidak diterbitkan
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta dan Pusat Perbukuan DEPDIKNAS
- Myrmel, M. K. (2008). *Effect of Using Creative Problem Solving in Eight Grade Technology Education Class At Hopkins North Junior High School*. Research Paper to Submitted in Partial Fulfillment of The Requirements for Master of Science Degree. The Graduate School University of Winconsin: Stout. [Online]. Tersedia: <http://www.scirus.com>
- Peterson, CM. (2006). *Creative Problem Solving Styles and Learning Strategies of Management Students: Implications for Teaching, Learning, and Work*. Disertation. Oklahoma State University. [Online]. Tersedia: <http://www.scirus.com>