

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI ELABORASI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING AND GENERATIVE LEARNING* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Sudarmi¹⁾, A. M. Irfan Taufan Asfar²⁾, A. M. Iqbal Akbar Asfar³⁾, Fatmawati⁴⁾

¹⁾⁴⁾Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP Muhammadiyah Bone, Watampone

²⁾Pendidikan Matematika, STKIP Muhammadiyah Bone, Watampone

²⁾Doctoral Program of Science Educations Departement, Makassar State University, Makassar, Indonesia

³⁾State Polytechnic of Ujung Pandang, Makassar Indonesia

³⁾Doktoral Program Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to determine the application of Creative Problem Solving and Generative Learning learning models in improving students' creative thinking skills. This type of research is quantitative research with Nonequivalent Control Group Design. The results of the data analysis test using the Mann-Whitney test hypothesis to prove the effect of the learning model obtained before the implementation of the learning model in the experimental and control classes, the significance of the (sig) based on mean is $0.953 > 0.05$ so that it can be concluded that the variance of the pretest test the experimental class and the control class are the same or homogeneous variants. The Mann-Whitney test obtained a U value of 188,000 and a Wilcoxon value of 513,000. If converted to Z value then the amount is -2.492. So that the Mann-Whitney test obtained a significance value (p) that is $0.013 < 0.05$ then there is a difference between the two groups namely H1 accepted and H0 rejected. Furthermore, the Gain test is conducted to find out the improvement of students' creative thinking through learning outcomes in the learning process. The gain test (N-gain) above the comparison of the average value after learning in the control class and the experimental class where the experimental class obtained higher results is 53.5130 compared to the control class results which is 53.4433.

Keywords: *Creative Problem Solving and Generative Learning, Creative Thinking Skills*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad 21 membutuhkan keterampilan berpikir yang meliputi keterampilan berpikir logis, analisis, kritis, dan kreatif. Keterampilan tersebut penting bagi siswa untuk menghubungkan konsep dan materi sehingga mampu memahami dan menyelesaikan permasalahan dalam kelas. Namun Siswa belum memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah non rutin yang berkaitan dengan menjustifikasi (membuktikan), menalar, menggeneralisasi, dan menemukan hubungan antara fakta-fakta yang diberikan atau soal-soal yang dituntut untuk berpikir lebih tinggi [1] [2].

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang melibatkan sistesis ide-ide, membangun ideide baru serta melibatkan kemampuan untuk membuat keputusan dan menghasilkan prodak yang baru [3]. Dengan berpikir, maka manusia dapat dengan lebih mudah mengatasi kesulitan dan masalah hidup. Dalam proses mengatasi masalah kita dapat berpikir dengan cara yang berbeda-beda, karena memang pada dasarnya ada beberapa cara berpikir, meski tidak semuanya efektif untuk memecahkan suatu masalah. Berpikir juga merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Pendapat ini menegaskan bahwa ketika seseorang merumuskan suatu masalah, memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan suatu aktivitas berpikir. Berpikir terdiri dari beberapa jenis, salah satunya berpikir kreatif. Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru [4].

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif terungkap dari hasil penelitian [5] bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa SMA masih rendah, yakni hanya mencapai 36,26% untuk siswa yang berlatar belakang IPS, 26,62% untuk siswa berlatar belakang Non-IPS, serta 34,06% untuk keseluruhan siswa.

Berpikir kreatif memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar Kegiatan belajar mengajar di sekolah harus mampu mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir [6]. Oleh karena itu program pendidikan yang dikembangkan perlu menekankan pola pengembangan kemampuan berpikir siswa

¹Korespodensi penulis: Sudarmi, Telp 081347631417, Sudarmistkip@gmail.com

[7]. Selain pola pikir yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis juga membutuhkan pola berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara guru dalam mengajar untuk dapat memotivasi dan mengarahkan siswa untuk belajar, namun kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum optimal, disebabkan karena selama ini guru tidak berusaha menggali pengetahuan dan pemahaman siswa tentang berpikir kreatif. Guru kurang menciptakan suasana yang kondusif dalam proses pembelajaran bahkan belum menerapkan langkah-langkah pembelajaran untuk siswa berpikir kreatif, sehingga siswa belum termotivasi untuk belajar mandiri dan siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi masalah (*sensitivity*), merencanakan satu bahkan lebih ide untuk memecahkan masalah (*fluency*), dan menjalankan ide dengan baik [8].

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan, memadukan pemikiran dan imajinasi sehingga menghasilkan sesuatu yang bersifat original baik berupa ide-ide, kegiatan dan performa unik yang dapat menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah [9]. Dalam dunia pendidikan kreatif merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai darisemua kegiatan yang akan dilakukan [10]. Berpikir kreatif

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, peneliti menemukan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada pembelajaran ekonomi. Sebagaimana realitanya masih terlihat ada beberapa siswa yang tidak tertarik untuk mengamati dan menemukan permasalahan yang diberikan oleh guru matapelajaran, mereka hanya berbicara dan bercanda dengan teman disebelahnya dan tidak mengamati pokok bahasan atau masalah yang diberikan. Oleh karena itu, siswa tidak mampu menghasilkan ide yang beragam dan sulitnya menemukan proses penyelesaian masalah dari satu cara ke cara yang lain serta siswa tidak mampu menemukan pengetahuan baru setelah guru menjelaskan materi. Selain hal tersebut, beberapa penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang tepat [11].

Merujuk dari beberapa permasalahan maka peneliti melakukan elaborasi model pembelajaran sebagai solusi alternatif agar siswa diharapkan mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar melalui diskusi serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang melatih siswa dalam berpikir kreatif serta membantu siswa belajar mandiri dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Generatif Learning*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang mampu mendorong siswa menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang diberikan dengan cara yang kreatif dan menarik perhatian, sehingga dapat meningkatkan keinginan dan kesenangan siswa untuk mempelajari materi yang diberikan. Selain itu, pembelajaran dengan *Creative Problem Solving* menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa serta kemampuan berpikir kreatif [12]. Sedangkan model pembelajaran *Generatif Learning* adalah model pembelajaran dimana peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan memahami betul konsep dasar dari materi yang diajarkan karena mereka yang menemukan sendiri pengetahuan barunya yang kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang diberikan oleh guru sehingga mereka akan lebih mudah menyelesaikan soal-soal yang memiliki kesulitan yang tinggi sehingga hasil belajarnya dapat meningkat [13]. Model pembelajaran yang tepat akan membawa siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa menyerap materi yang diajarkan, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa [14]. Selanjutnya, melatih kerjasama antar siswa pada langkah kerja kooperatif, mengerjakan lembar kerja secara berkelompok akan membuat siswa saling membantu kesulitan masing-masing dan saling bertukar pikiran [15].

Berdasarkan elaborasi kedua model tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Generatif Learning* diharapkan mampu dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa secara mandiri dengan mampu mengungkapkan pendapatnya berdasarkan permasalahan-permasalahan terkait dengan mata pembelajaran yang telah mereka diskusikan oleh setiap kelompok. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Generatif Learning* berpusat pada siswa yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar dengan adanya keingintahuan siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan dengan cara mengaitkan pembelajaran tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dimulai dengan mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk memperhatikan gambar yang disertai kasus terkait materi yang diberikan kemudian guru mengarahkan setiap anggota kelompok untuk mengungkapkan

pendapatnya tentang masalah yang diberikan dalam gambar kemudian menyimpulkan hasil dari diskusi anggota kelompoknya sebagai alternatif yang cocok dan sesuai yang diharapkan sebagai penyelesaian masalah. Setiap kelompok dituntut untuk menyelesaikan masalah yang diberikan kemudian mengarahkan salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapan, masukan terhadap kelompok yang melakukan presentasi. Selanjutnya menyimpulkan keseluruhan materi yang dipelajari serta memberikan kuis sebagai evaluasi akhir untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa.

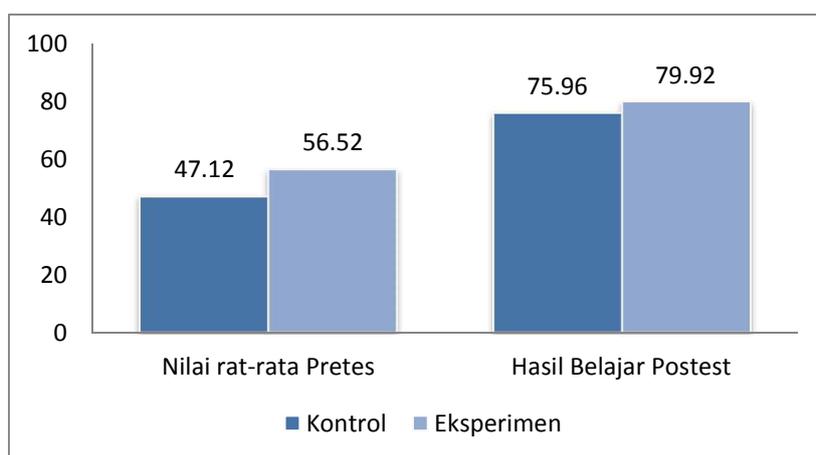
2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental* dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini ditetapkan kelas X IPS 2 sebanyak 25 orang sebagai kelas kontrol dengan tidak memberikan perlakuan dan kelas X IPS 1 sebanyak 25 orang sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Generatif Learning*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Non-probability Sampling* tipe *purposive sampling* yaitu tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu [16]. Peneelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat dijelaskan pemebahasan penelitian yang telah dilakukan di SMAN 19 Bone mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas X IPS. Setelah penerapan elaborasi model pemebelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan karena model pemebelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* model pemebelajaran baru, dimana model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang digunakan dalam memecahkan masalah dimana melalui masalah siswa dapat berpikir mengerluarkan pendapatnya.

Hasil analisis menunjukkan perbedaan model pembelajaran yang digunakan secara keseluruhan memberikan hasil bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* yang terapkan dikelas eksperimen cukup efektif digunakan disbanding dengan model pembelajaran konvensional dikelas kontrol. Adapun perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dilakukan uji statistik seperti yang terlihat pada gambar 1 di atas kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* secara signifikan berbeda dengan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan pada nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kreatif siswa kedua kelas diperoleh nilai rata-rata pretes kelas eksperimen mencapai 56,52 dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* meningkat hingga mencapai 79,92. Sementara nilai rata-

rata pretes pada kelas kontrol mencapai 47,12 dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional meningkat hingga mencapai 75,96. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi khususnya pada pokok bahasan pelaku ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* mampu membangaun kemampuan berpikir kreatif siswa disbanding dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan nilai standar KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah 75.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan mengujikan uji kolmogorov smirnov pada siswa UPT SMAN 19 Bone kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan X IPS 2 sebagai kelas kontrol diperoleh hasil data berdasarkan tabel 1 berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas Pretes dan Postest

| | <i>Shapiro-Wilk</i> | | |
|-------------------------|---------------------|-----------|------------|
| | Statistik | Db | Sig |
| Pretas Kelas Eksperimen | 0,948 | 25 | 0,226 |
| Pretes kelas Kontrol | 0,957 | 25 | 0,351 |
| Postes Kelas Eksperimen | 0,821 | 25 | 0,001 |
| Postes Kelas Kontrol | 0,868 | 25 | 0,004 |

Berdasarkan output SPSS di atas dapat disimplkan bahwa, *pre-tes* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi $0,226 > 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal, kemudian berdasarkan nilai *pre-tes* pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,351 > 0,05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal. Sedangkan *posttes* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang tidak berdistribusi normal, kemudian pada *posttes* kelas kontrol diperoleh nilai signifikan sebesar $0,004 < 0,05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang tidak berdistribusi normal

b. Pengujian Homogenitas

Data dilakukan untuk mengetahui data penelitian memiliki varian homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan berdasarkan uji kesamaan varian kedua kelas, menggunakan SPSS pada taraf signifikansi (α) = 0,05 dengan kriteria pengujian yaitu, jika $\rho \geq \alpha = 0,05$ maka data kedua kelompok mempunyai varian yang sama atau homogenitas. Berikut tabel perbandingan uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Uji Homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

| | <i>Levene Statistic</i> | <i>db1</i> | <i>db2</i> | <i>Sig</i> |
|-----------|-------------------------|------------|------------|------------|
| Pre-test | 0,003 | 1 | 48 | 0,953 |
| Post-test | 0,134 | 1 | 48 | 0,716 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh pengujian homogenitas bahwa nilai signifikan (sig) *based on mean* hasil *Pretes* kontrol dan *prestes* eksperimen yaitu sebesar $0,953 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians dari *pretes* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama atau homogen dan nilai hasil signifikan (sg) *based on mean* postes kontrol dan postes eksperimen yaitu sebesar $0,716 > 0,05$ sehingga dapat disimplkan bahwa varians dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning*.

c. Uji Mann Whhitney

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data yang diperoleh hasil bahwa data tidak berdistribusi normal. sehingga, pengujian data kedua kelompok dilanjutkan pada analisis data menggunakan uji *Mann Whitney*. Pengujian ini dilakukan apabila data tidak berdistribusi normal dengan tujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* ada pengaruh atau tidak terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun kriteria pengujian hipotesis dengan pengujian 2 pihak yaitu hipotesis nol diterima jika $\rho \leq$ nilai $\alpha = 0,05$ dan hipotesis nol ditolak jika $\rho \geq$ nilai $\alpha = 0,05$. Berikut tabel perbandingan uji *Mann Whitney* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Mann Whitney kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| | Berpikir Kreatif |
|----------------|------------------|
| Mann-Whitney U | 188,000 |
| Wilcoxon W | 513,000 |
| Z | -2,492 |
| P | 0,013 |

Hasil dari pengujian Uji Mann Whitney diperoleh nilai sebesar 0,013. Sedangkan taraf signifikan 5% atau 0,05. Dari data diperoleh sebesar $0,013 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* ada pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

- d. Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu kelas X IPS 2 dan X IPS 1 SMAN 19 Bone. Hasil tersebut berdasarkan dari hasil pre test dan post test dapat di lihat pada tabel 4 berikut

Tabel 4. Ujian N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Gain | Kelompok | Uji Gain Teks | | | |
|------|----------|---------------|--------|----------------|------------|
| | | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error |
| | 1.00 | 25 | 53.513 | 12.799 | 2.559 |
| | 2.00 | 25 | 53.443 | 12.616 | 2.523 |

Berdasarkan uji gain (N-gain) diatas perbandingan nilai rata-rata setelah pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana kelas eksperimen memperoleh hasil lebih tinggi yaitu 53.513 dibandingkan hasil kelas kontrol yaitu 53.443.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini berkaitan dengan tujuan penelitian terkait penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving and Generatif Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil uji analisis data dengan menggunakan uji hipotesis uji *Mann-Whitney* untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran diperoleh sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh hasil signifikansi (*sig*) based on mean adalah $0.953 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians dari tes pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah memiliki varian yang sama atau homogen. Uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai U sebesar 188.000 dan nilai Wilcoxon 513.000. Apabila dikonversikan kenilai Z maka besarnya -2.492. Sehingga pengujian Mann-Whitney diperoleh nilai signifikansi (p) yaitu $0,013 < 0,05$ maka terdapat perbedaan antara dua kelompok yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Selanjutnya pengujian Gain test dilakukan untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa melalui hasil belajar dalam proses pembelajaran. Uji gain (N-gain) diatas perbandingan nilai rata-rata setelah pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana kelas eksperimen memperoleh hasil lebih tinggi yaitu 53.513 dibandingkan hasil kelas kontrol yaitu 53.443.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darsono, T., Astuti, B & Lestari, B, A, Diyah, "Implementasi Lks dengan Pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, And Mathematics*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi, vol. 4, no. 2, pp. 202-207, Desember 2018.
- [2] Nasution, Riani & Puspa, "Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Pembelajaran Konvensional Di Smpn 4 Padangsidempuan," Jurnal Paidagoge, vol. 2, no. 1, pp. 46-62, Januari 2017.
- [3] Asfar, AMIT & Nur, *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*,. Sukabumi: Jejak. Publisher. 2018.
- [4] Arapu, L., Anggo, M & Anita, "Pengaruh Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Viii Smp Negeri 9 Kendari Dalam

- Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 2, pp. 27-28, Mei 2015.
- [5] Mayadiana, D, “Pembelajaran dengan Pendekatan Diskursif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Matematik Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar”, Tesis Pada PPs, vol. 5, no. 4, pp. 1-12, Desember 2015.
- [6] Prasetyo, A D & Mubarakah, L, “ Berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran berdasar masalah matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidiarjo*, vol. 2, no. 1, pp. 9-8, Maret 2014.
- [7] Asfar, AMIT & Irmawati, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Orientation Challenge Apply Review (Ocar) Terhadap Berpikir Kreatif Siswa”, *Prosiding Seminar Nasional Tellu Cappa Makassar.*, pp. 5-13, September 16-17, 2017.
- [8] Wuryanto., Askin,M., Firdaus,Y,N, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA)”, *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, pp. 239-247, 2018.
- [9] Handoyo A & Boty M, “Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma’had Islamy Palembang,” *Jurnal Ilmiah PGMI Hubungan Kreatifitas*, vol. 4, no. 1, pp. 41-55, Januari 2018.
- [10] Budiarti Yesi, “Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*,” vol. 3, no. 1, pp. 61-72, 2015.
- [11] Yuniarti Tri & Hadi Syamsu, “ Peningkatan Kemampuan Analisis Pokok Bahasan Masalah Ekonomi Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Siswa Sma Negeri 1 Bandongan Kabupaten Magelang,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 81-95, Juni 2015.
- [12] Iriani R, Bakti I & Malisa S, “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (Cps) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa,” *Jurnal Vidya Karya*, vol. 33, no 1, pp. 1-20. April 2018.
- [13] Anis., Abdul Haris., Syirlatifah, “Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan HasilBelajar Fisika Siswa Kelas Xi Ipa 1 Sma Negeri 9 Makassar,” *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, vol. 10, no. 3, pp. 293-301, Desember 2014.
- [14] Asfar, AMIT & Nur, S, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing And Solving (Pps) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika”, pp. 1-7. 2019.
- [15] Asfar, AMIT, Asfar, AMIA, Aspikal, Nurwijaya, “Efektivitas Case Based Learning (CBL) Disertai Umpan Balik Terhadap Pemahaman Konsep Siswa” *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 1, pp. 29-45, Maret 2019. DOI: <http://dx.doi.org/1031100/histogram.v3il.293>.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung, 2016.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala dan guru SMAN 19 Bone yang telah memberikan kesempatan kepada kami khususnya dosen dan staf STKIP Muhammadiyah Bone yang telah membimbing dan membantu peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.