

## PENGEMBANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN COOPERATIVE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP

Hendri Purtama<sup>1\*</sup>, Happy Indira Dewi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

[Hendri.purtama@gmail.com](mailto:Hendri.purtama@gmail.com)

### ABSTRACT

*The learning model at SMP Negeri 3 Batuatas is inefficient in enhancing student creativity because it generally uses the lecture method, also known as conventional learning. In this model, the teacher's role dominates, acting as the sole source of information, while students act as recipients. This study aims to develop and test the Cooperative Problem Solving (CPS) learning model to enhance student creativity in Indonesian language lessons at SMP Negeri 3 Batuatas, Southeast Sulawesi. This study employed both qualitative and quantitative methods. Qualitative data were obtained from assessments by material and language experts and learning design experts, which included responses, input, suggestions, and criticism. Meanwhile, quantitative data were collected through validation instruments for the learning tools used by the experts. The assessment results from the material and language experts indicated that the developed learning material product had achieved a very adequate qualification with a percentage of 92%. The validation results from product design experts showed that the developed learning model had achieved a very adequate qualification with a percentage of 77%.*

### Keywords:

*Cooperative, student creativity, CPS mode, Indonesian language, learning program.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis siswa adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan kemampuan berbahasa, tetapi juga memupuk kreativitas dan kemampuan berpikir analitis siswa. Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali kurang menarik dan tidak mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa secara optimal. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat kreativitas siswa dan kurangnya kemampuan mereka dalam memecahkan masalah secara efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah sering kali dihadapkan pada tantangan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Banyak siswa yang merasa bahwa pelajaran Bahasa Indonesia membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran sering kali menjadi penyebab utama dari permasalahan ini. Proses pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi masih menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan saat ini. Guru harus mampu mendorong siswa agar memiliki keinginan untuk belajar, karena menjaga semangat belajar siswa agar tetap tinggi bukanlah hal yang mudah (Susanti et al., 2024 : 87).

Pembelajaran *Cooperative* adalah sebuah pendekatan dalam dunia pendidikan yang berfokus pada kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan belajar bersama. Metode ini didasarkan pada keyakinan bahwa interaksi sosial yang konstruktif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Pembelajaran *cooperative* yaitu memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, saling berbagi pengetahuan, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru, sehingga membantu mereka memahami berbagai konsep dengan lebih mudah (Hasanah dan Himami, 2021:12).

SMP Negeri 3 Sulawesi Tenggara merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa yang cenderung pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Implementasi model pembelajaran *Cooperative Problem Solving* diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam dinamika kelas dan meningkatkan motivasi serta kreativitas siswa. Melalui interaksi dan diskusi kelompok, siswa dapat belajar untuk menghargai pendapat orang lain, bekerja sama dalam tim, dan mengembangkan kemampuan komunikasi yang efektif (Sari dan Qamaria, 2020 : 1).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di SMP Negeri 3 Batuatas, terlihat bahwa model pembelajaran yang umum digunakan adalah metode ceramah atau yang dikenal sebagai pembelajaran konvensional. Dalam model ini, peran guru mendominasi di mana guru bertindak sebagai sumber tunggal informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Interaksi terjadi secara satu arah di mana siswa hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh guru, yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan tidak terlibat secara mendalam dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi-strategi efektif dalam mengimplementasikan model pembelajaran CPS, serta kendala-kendala yang mungkin dihadapi dan cara mengatasinya. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan lebih lanjut di bidang pendidikan.

### KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan belajar yang menekankan kolaborasi antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Johnson dan Johnson (1991:11) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan pengelompokan siswa dalam kelompok-kelompok kecil, di mana mereka bekerja sama memaksimalkan kemampuan masing-masing dan saling belajar dari satu sama lain. Setiap anggota kelompok berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama, dengan saling mendukung dalam proses pembelajaran.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal serta solusi yang inovatif untuk berbagai masalah. Kreativitas dapat dianggap sebagai "kekayaan individu" yang tercermin dalam sikap atau karakteristik seperti fleksibilitas, keterbukaan, otonomi, ketulusan, rasa ingin tahu, keteguhan, kemampuan untuk mengungkapkan ide, serta kemampuan untuk melakukan penilaian diri secara realistis (mengenali diri sendiri). Semua sifat ini merupakan prasyarat yang diperlukan untuk mengembangkan kreativitas. Menurut Pentury, (2017 : 266) Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan produk baru, baik yang sepenuhnya inovatif maupun yang merupakan modifikasi dari yang sudah ada.

*Creative Problem Solving* (CPS) adalah pendekatan sistematis untuk menemukan dan menerapkan solusi kreatif terhadap masalah. Model ini menggabungkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif. CPS tidak hanya fokus pada menemukan solusi tetapi juga pada memahami masalah secara mendalam dan mengidentifikasi peluang untuk perbaikan dan inovasi.

*Creative Problem Solving* (CPS) adalah metode yang terstruktur dan sistematis untuk memecahkan masalah secara kreatif. Proses CPS terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang untuk membantu individu atau kelompok dalam mengidentifikasi masalah, menghasilkan ide, dan mengembangkan solusi yang inovatif. langkah-langkah CPS Menurut sohimin dalam Yudhawardana, (2022:20) adalah sebagai berikut :

1. Mengklarifikasi  
Tahap pertama dalam CPS adalah klarifikasi, yang melibatkan identifikasi dan pemahaman masalah secara mendalam
2. Menghasilkan Ide  
Setelah masalah diklarifikasi, langkah selanjutnya adalah menghasilkan ide-ide sebanyak mungkin.
3. Mengembangkan  
Tahap ini melibatkan evaluasi dan pengembangan ide-ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Tujuannya adalah untuk memilih ide-ide yang paling menjanjikan dan mengembangkannya menjadi solusi yang lebih rinci.
4. Mengimplementasikan  
Tahap terakhir dalam Cooperative Problem Solving adalah implementasi, di mana solusi yang telah dikembangkan diimplementasikan dan dipantau.

Penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dalam menyelesaikan berbagai masalah (Yonisa Meidina et al., 2024:214). Penerapan *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh" Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi dari ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 3,47 (baik), ahli materi pembelajaran memperoleh nilai 3,70 (baik), dan ahli desain pembelajaran mendapat nilai 3,55 (baik). Pada tahap uji coba individu, nilai yang diperoleh adalah 3,04 (baik), diikuti oleh uji coba kelompok kecil dengan nilai 3,14 (baik), dan uji coba kelompok besar dengan nilai 3,52 (baik). Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Blended Learning layak diterapkan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap tradisi lisan Aceh.

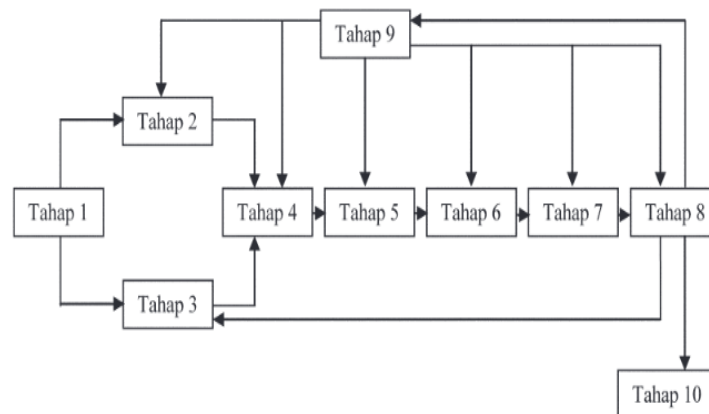
Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bantuan Individu Dalam Kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan bantuan individu dalam kelompok meningkatkan hasil menulis siswa. Pada tahap pratindakan, rata-rata nilai siswa mencapai 53,79 dengan 2 siswa yang tuntas. Pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 75,21 dengan 15 siswa yang tuntas. Selanjutnya, pada siklus II, rata-rata nilai siswa mencapai 90,69 dengan tingkat ketuntasan 100% atau seluruh siswa berhasil tuntas.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui Model Pembelajaran Kooperatif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Namun, dalam penelitian ini, saya berfokus pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif khususnya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan pendekatan ini, saya berharap dapat menemukan produk yang lebih efektif untuk mendorong kreativitas siswa dalam mata pelajaran tersebut, yang mungkin memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan rumusan masalah yang muncul dan memerlukan eksplorasi mendalam untuk memahami serta menjelaskan fokus penelitian. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli pembelajaran, yang mencakup tanggapan, masukan, saran, dan kritik. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui instrumen validasi perangkat pembelajaran yang digunakan oleh para ahli. Peneliti akan mengumpulkan data dan informasi melalui berbagai metode, termasuk wawancara, observasi dan angket. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) model pengembangan Dick and Carey.

Metode penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menyelidiki, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dikembangkan. Beberapa teori menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan berfungsi sebagai proses atau metode untuk memvalidasi dan memperbaiki produk. Penelitian ini menghasilkan pengembangan model pembelajaran Creative Problem Solving, yang mencakup berbagai perangkat pembelajaran.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

#### Keterangan :

Tahap 1 mengidentifikasi tujuan penelitian, Tahap 2 melakukan analisis pembelajaran, Tahap 3 Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, Tahap 4 Merumuskan tujuan khusus, Tahap 5 Mengembangkan alat/instrumen penelitian, Tahap 6 Mengembangkan strategi pembelajaran, Tahap 7 Mengembangkan bahan ajar, Tahap 8 Merancang dan melakukan evaluasi formatif, Tahap 9 Merevisi perangkat pembelajaran, Tahap 10 Merancang dan melakukan evaluasi sumatif.

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

No	Presentasi	Kriteria
1	76 % - 100%	Sangat Layak
2	51 % - 75 %	Cukup
3	26 % - 50 %	Layak
4	0 % - 25 %	Sangay tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model pengembangan program pembelajaran *cooperative* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran bahasa indonesia di smp. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di SMP Negeri 3 Batuatas untuk memperoleh data empiris sebagai dasar pengembangan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, di mana peneliti menyampaikan sejumlah pertanyaan yang dirancang untuk menggali kebutuhan riil di lapangan. Analisis kebutuhan yang dilakukan mencakup kebutuhan guru dalam mengajar, kebutuhan siswa dalam memahami dan mengembangkan kreativitas, serta kebutuhan terhadap materi dan bahan ajar yang relevan.

Berdasarkan wawancara langsung dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada hari Senin, 1 Mei 2024 pukul 09.00 WITA di SMP Negeri 3 Batuatas bersama Bapak Asirudin B S.Pd. Gr. menunjukkan bahwa guru menghadapi beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan utama terletak pada keterbatasan penerapan model pembelajaran yang bervariasi. Dalam praktiknya, guru masih cenderung mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar dan belum memanfaatkan model, metode, strategi, Guru lebih sering menjelaskan materi secara langsung dengan pendekatan yang sudah ada, tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pengetahuan mereka secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai yaitu (1) Pendekatan Pengajaran yang Cenderung konvensional, (2) Pembelajaran yang Terpusat pada Guru, (3) Kesulitan Siswa dalam Mengungkapkan Ide Secara Kreatif, (4) materi dan bahan ajar serta metode pembelajaran yang Mendorong Kerjasama Kelompok serta penggunaan Model Pembelajaran yang Terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat lebih efektif dalam merangsang kreativitas siswa, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data yang bisa digunakan dalam mendukung pengembangan program pembelajaran *cooperative* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di Smp.

Setelah dilakukan analisis kebutuhan dan langkah pengumpulan data maka yang dilakukan adalah mendesain program pembelajaran *cooperative* untuk meningkatkan kreativitas siswa model *cooperative problem solving*. Proses ini dimulai dari pembuatan materi pembelajaran/bahan ajar dan pengembangan desain model yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam pembuatan materi diambil dari bahan sebelumnya disekolah dan kemudian dikembangkan menjadi 3 bab yaitu bab 1 mengulas karat fiksi, bab 2 menciptakan puisi dan bab 3 menulis teks pidato. Dalam proses desain pengembangan model terdiri dari 17 pertemuan dalam satu semester menggunakan model *Cooperative Problem Solving* (CPS) setiap pertemuan. Produk yang selesai didesain kemudian di validasi oleh 2 (dua) validator yang terdiri dari validator ahli materi dan bahasa yang menilai keseluruhan materi dari bab 1 sampai bab 3, serta validasi ahli desain yang menilai program pembelajaran *cooperative* model *Cooperative Problem Solving* (CPS). Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi dan bahasa serta ahli desain, masing-masing memberikan penilaian bahwa pengembangan program pembelajaran *cooperative* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di Smp layak diuji cobakan.

Validasi materi dan bahasa dilakukan oleh Dr. Khairunnisa, M. Pd yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan UMI. Dari hasil validasi ahli diperoleh saran dan komentar berupa : materi telah sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan dan disusun dengan struktur yang runtut; penyajian materi cukup mendalam, kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari; sebaiknya mencantumkan referensi terbaru untuk menguatkan akurasi materi yang diberikan; bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah EYD, meskipun perlu sedikit penyesuaian agar lebih komunikatif dan menarik bagi siswa kelas VIII; materi telah mencerminkan model pembelajaran CPS. Namun akan lebih baik apabila visualisasi tahapan CPS diperjelas secara visual berupa mindmap, diagram alir atau langkah-langkah ringkas untuk memperjelas alur proses dalam pembelajaran; kegiatan dan aktivitas pembelajaran dalam materi mampu mendorong kreativitas dan kerja sama siswa, tapi sebaiknya ditambahkan stimulus eksploratif seperti pertanyaan terbuka atau brainstorming kelompok.

Tabel 2. kriteria Persentase Kelayakan Model

No	Presentasi	Kriteria
1	76 % - 100%	Sangat Layak
2	51 % - 75 %	Cukup
3	26 % - 50 %	Layak
4	0 % - 25 %	Sangay tidak layak

Hasil analisis penilaian oleh ahli materi dan bahasa pada Tabel 2 menunjukkan bahwa rerata skala nilai kelayakan model adalah 3,5 dengan persentase sebesar 91%, yang juga berada pada kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program pengembangan pembelajaran Cooperative untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. kriteria Persentase Kelayakan Model

No	Presentasi	Kriteria
1	76 % - 100%	Sangat Layak
2	51 % - 75 %	Cukup
3	26 % - 50 %	Layak
4	0 % - 25 %	Sangay tidak layak

Hasil analisis penilaian oleh ahli desain pembelajaran pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa rerata skala nilai kelayakan model adalah 3,2 dengan persentase sebesar 77%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program pengembangan pembelajaran Cooperative untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun, terdapat beberapa revisi yang perlu diperhatikan berdasarkan saran dari validator.

### KESIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan, maka peneliti memperoleh kesimpulan bahwa Model program pembelajaran *Cooperative Problem Solving* (CPS) yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Hasil penilaian dari ahli materi dan bahasa menyatakan bahwa produk materi pembelajaran yang di kembangkan telah mencapai kualifikasi sangat layak dengan pencapaian persentase sebesar 92 % dan untuk validasi ahli desain produk model pembelajaran yang di kembangkan telah mencapai kualifikasi sangat layak dengan pencapaian 77 %. Maka Pengembangan program pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan telah layak, praktis dan efisien

### REFERENSI

- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1991). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Prentice Hall, 11-12
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121–1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Masruroh, R., Untari, S., & Gunawan SMAN, A. (2023). Penerapan Model Cps (Creative Problem Solving) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Kelas X Sma Negeri 1 Gondanglegi. *Jurnal Tinta*, 5(2), 58–72. <https://doi.org/10.15294/upej.v4i1.4733>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Kurniati, N. (2021). Pengembangan Model Creative Problem Solving Dengan Pendekatan Open Ended Terkait Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa (*Doctoral dissertation, Universitas Lampung*).
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. In *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 4).



- Sari Dewi, C. M., & Suci Qamaria, R. (2020). *The Effectiveness of Google Classroom as English Learning Assistance*. 1(1).
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 2(2), 86–93.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widya, W., Nurpatri, Y., Indrawati, E. S., & Ikhwan, K. (2020). Development and Application of Creative Problem Solving in Mathematics and Science: A Literature Review. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 106–116. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i1.4335>
- Yonisa Meidina, Z., Ratna Dewi, N., & Listiaji, P. (2024). *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbasis E-LKPD Pendekatan TPACK Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dan Kreativitas Siswa IPA SMP. 13(2), 211–216.
- Yudhawardana, H. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa* (Vol. 2, Issue 2).