



Perbedaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Ideal Problem Solving* Berorientasi *Experiential Learning* Ditinjau Dari Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa

Differences The Creative Problem Solving and Ideal Problem Solving Learning's Models Oriented on Experiential Learning Reviewed from Learning Outcomes and Student Motivation

Ilmawati Fahmi Imron

ilmawati@unpkediri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

Diunggah: 18/04/2025, Direvisi: 12/05/2025, Diterima: 20/05/2025, Terbit: 24/05/2025

Abstrak

Masalah pada penelitian ini Dosen menerapkan model ceramah dan tugas, sehingga mahasiswa tidak memahami materi manusia dan lingkungannya. Dampaknya motivasi dan hasil belajar mahasiswa menurun. Mengatasi masalah tersebut, diterapkan *Creative Problem Solving* dan *IDEAL Problem Solving* yang berorientasi pada *Experiential Learning*. Subjek penelitian mahasiswa semester 1 PGSD. Sampelnya menggunakan teknik *random sampling* sejumlah 2 kelas. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen dengan teknik analisis ANOVA dua jalan dengan jalur 2x2. Data hasil belajar menggunakan tes analisis data menggunakan SPSS taraf signifikansi 5% sedangkan data motivasi belajar menggunakan angket dengan skala likert dengan interpretasi data 13-20: kategori motivasi tinggi dan 0-12: kategori motivasi rendah. Hasil pada penelitian yakni 1) P-value model $0,842 > 0,05$, maka H_a diterima, artinya Ada Perbedaan hasil belajar mahasiswa yang mendapat perlakuan *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*, 2) P-value motivasi $0,001 < 0,05$, maka H_a ditolak artinya tidak ada perbedaan motivasi antara mahasiswa yang diberi perkuliahan model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*, 3) P-value interaksi model dengan motivasi $0,017 < 0,05$, maka H_a ditolak artinya tidak terdapat interaksi antara model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dengan motivasi belajar mahasiswa.

Kata Kunci: *creative problem solving, experiential learning, hasil belajar, ideal problem solving, motivasi belajar*

Abstract

The problem in this study Lecturers apply lecture and assignment models, so that students do not understand the material on humans and their environment. The impact is that student motivation and learning outcomes decrease. To overcome this problem, *Creative Problem Solving* and *IDEAL Problem Solving* are applied which are oriented towards *Experiential Learning*. The research subjects are 1st semester PGSD students. The sample uses a random sampling technique of 2 classes. This study uses an Experimental method with a two-way ANOVA analysis technique with a 2x2 path. Learning outcome data uses tests and learning motivation data uses questionnaires with a Likert scale. The data analysis technique used for test data is SPSS, a significance level of 5% (0.05) Meanwhile, learning motivation data uses a questionnaire with a Likert scale with data interpretation 13-20: high motivation category and 0-12: low motivation category. The results of the study were 1) P-value model $0.842 > 0.05$, then H_a was accepted, meaning that there was a difference in learning outcomes of students who received *Creative Problem Solving* treatment oriented to *Experiential Learning* and *IDEAL Problem Solving* oriented to *Experiential Learning*, 2) P-value motivation $0.001 < 0.05$, then H_a was rejected, meaning that there was no difference in motivation between students who were given lectures on the *Creative Problem Solving* model oriented to *Experiential Learning* and *IDEAL Problem Solving* oriented to *Experiential Learning*, 3) P-value interaction model with motivation $0.017 < 0.05$, then H_a was rejected, meaning that there was no interaction between the *Creative Problem Solving* model oriented to *Experiential Learning* and *IDEAL Problem Solving* oriented to *Experiential Learning* with student learning motivation.

Keywords: *creative problem solving, experiential learning, ideal problem solving, learning achievement, learning motivation*

*Penulis Korespondensi: Ilmawati Fahmi Imron

PENDAHULUAN

Manusia tidak terlepas dari pendidikan, pendidikan baik dalam lingkup keluarga, pendidikan formal dan nonformal. Sesuai tujuan pendidikan yang tercantum dalam UUD tahun 1945 yakni

This is an open access article under the CC BY-SA License.



mencerdaskan kehidupan Bangsa, artinya melalui kegiatan pendidikan diharapkan mampu mengubah masa depan Bangsa pada era digital saat ini. Pendidikan berfungsi meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta sikap yang baik dimanapun manusia berada (Familia, 2023).

Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Syaadah, R., 2022). Berbagai upaya dilakukan pendidik untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran seperti penerapan model, strategi dan metode yang disesuaikan dengan bahan ajar dan kondisi peserta didik (Imron, 2021). Begitupun dengan pembelajaran pada jenjang perguruan tinggi yang disebut perkuliahan. Oleh sebab itu dilakukan penelitian pada perkuliahan mata kuliah konsep dasar IPS pada mahasiswa semester 1 Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun Ajaran 2021/2022 dengan alasan terdapat beberapa kendala dalam perkuliahan.

Kendala tersebut antara lain mahasiswa tidak menunjukkan ketertarikan pada materi yang disampaikan Dosen saat perkuliahan berlangsung, Dosen sudah memberikan pertanyaan kepada mahasiswa, namun mahasiswa tidak peduli terhadap pertanyaan Dosen. Pada proses perkuliahan sesekali mereka mencatat apa yang disampaikan Dosen, namun saat refleksi di akhir perkuliahan, mahasiswa hanya diam dan saling menoleh ke teman lainnya seakan mereka tidak paham terhadap penjelasan Dosen. Berdasarkan hasil pretes yang disebar kepada 35 mahasiswa setelah perkuliahan, didapatkan hanya 7 saja mahasiswa yang paham terhadap materi yang disampaikan Dosen. Kemudian dengan pengisian angket tentang motivasi, didapatkan hanya 5 orang saja yang memiliki motivasi tinggi terhadap perkuliahan tersebut, mahasiswa yang lainnya memiliki motivasi rendah.

Masalah di atas, mengindikasikan mahasiswa kurang termotivasi pada perkuliahan Dosen di kelas sehingga hasil belajar mahasiswa pada materi manusia dan lingkungannya seperti materi pentingnya manusia menjaga lingkungannya, dampak negatif dari pencemaran lingkungan, hukum Indonesia yang mengatur tentang lingkungan, dsb rendah. Alasan mahasiswa kurang termotivasi pada saat perkuliahan adalah Dosen hanya menerapkan model ceramah, pemberian tugas yang tidak jelas prosedur pengerjaannya, menggunakan media pembelajaran power point yang semua isinya adalah tulisan tanpa gambar/diagram/tabel dsb, sehingga mahasiswa lelah ketika melihat power point tersebut.

Hal tersebut tidak sesuai dengan yang disampaikan Yasin (2022) bahwa keterbatasan atau kendala apapun tidak menjadi penghalang bagi Dosen untuk melaksanakan perkuliahan. Walaupun banyak tantangan dalam pembelajaran, seharusnya Dosen mampu menerapkan model yang inovatif agar pembelajaran tidak membosankan. Oleh sebab itu perlu peningkatan motivasi mahasiswa agar tertarik dan sadar terhadap lingkungannya, serta meningkat hasil belajar mahasiswa pada materi manusia dan lingkungannya.

Penerapan model pembelajaran inovatif merupakan salah satu solusi dari kekurangan perkuliahan tersebut. Hal ini sesuai dengan Imron (2018) bahwa guru yang menerapkan model pembelajaran inovatif akan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, peserta didik (mahasiswa) aktif di kelas dan materi akan tersampaikan dengan baik kepada mahasiswa. Harapannya dengan menerapkan model pembelajaran, mahasiswa dapat lebih termotivasi saat pembelajaran berlangsung (Adnyana, M. E., 2020). Motivasi mahasiswa dalam pembelajaran meningkat, prestasi belajarnya juga dapat meningkat (Nurrawi, A. E. P., 2023). Model inovatif yang dijadikan treatment saat penelitian adalah model pembelajaran yang berbasis masalah (*problem solving*), karena model tersebut merupakan suatu cara mengajar yang merangsang seseorang untuk menganalisis dan melakukan sintesis dalam kesatuan struktur atau situasi yang mengharuskan seseorang menyelesaikan masalah dengan inisiatif sendiri maupun secara berkelompok (Anwar, K., 2020).

Menurut Meyer Naswa (2023) mengungkapkan bahwa ada tiga ciri-ciri model yang didasarkan pada masalah, yaitu pembelajaran yang berdasarkan masalah adalah kegiatan yang mampu mengembangkan aktivitas kognitif, tindakan atau perilaku dalam menyelesaikan masalah terlihat dari kemampuan berpikir peserta didik, dan belajar berdasarkan masalah adalah proses tindakan manipulasi dalam menyelesaikan masalah dari pengetahuan yang dia dapatkan sebelumnya. Ada 2 model pembelajaran berdasarkan masalah yang diimplementasikan pada penelitian ini guna membandingkan

model mana yang lebih efektif digunakan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar pada materi manusia dan lingkungannya, yakni model *creative problem solving* berorientasi *experiential learning* dan *ideal problem solving* yang berorientasi *experiential learning*.

Creative problem solving menurut Lumsdaine & Lumsdaine (1994) & Treffinger (1995) merupakan kemampuan untuk menyelesaikan sejumlah tugas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif dengan menggunakan prinsip pengalaman yang telah dilalui peserta didik pada masa lampau. Model pembelajaran tersebut dapat diterapkan pada kegiatan individu maupun kelompok. Sintaks atau langkah-langkah *creative problem solving* adalah 1) peserta didik mampu memformulasikan sebuah masalah, 2) peserta didik diberi peluang atau tantangan, 3) menganalisis dan menghasilkan beragam penyelesaian pada suatu masalah, dan 4) merencanakan penyelesaian masalah tersebut, berupa tindakan baru yang efektif untuk diimplementasikan. *Creative problem solving* tidak hanya melibatkan keterampilan berpikir kreatif saja, melainkan memunculkan keterampilan berpikir kritis.

IDEAL problem solving menurut Dunlap (2005) & DeHaan (2009) merupakan model pemecahan masalah yang melibatkan tiga aktivitas kognitif, yaitu: 1) mengidentifikasi tujuan serta menyesuaikan kondisi awal dalam menetapkan sebuah masalah guna menyajikan masalah berbasis kemampuan berpikir, 2) mengembangkan rencana tindakan dan penetapan tujuan untuk memecahkan masalah, 3) melakukan rencana tindakan dalam mencapai tujuan untuk menerapkan solusi pemecahan masalah. Kemudian *Ideal Problem Solving* memiliki sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yakni mengidentifikasi, mendefinisikan, meningkatkan kemampuan mengingat, mengkritisi beberapa ide, dan menyampaikan alternatif solusi serta mempresentasikan solusi tersebut di depan kelas.

Masalah nyata akan dimunculkan pada perkuliahan ini karena penerapan model *creative problem solving* dan model *IDEAL problem solving* memiliki kesamaan dalam penentuan masalah dan pemecahan masalahnya. Pada mata kuliah konsep dasar IPS, dalam kehidupan sehari-hari banyak dijumpai masalah nyata yang muncul serta berkaitan dengan materi manusia dan lingkungannya misalnya meliputi kegiatan manusia yang mempengaruhi lingkungan, dampak positif dan negatif yang berhubungan dengan lingkungan, hukum yang mengatur masalah pencemaran lingkungan, dan sebagainya. Masalah-masalah nyata tersebut adalah sarana yang cukup menarik dan perlu mendapatkan perhatian khusus bagi mahasiswa karena menampilkan masalah dengan kondisi nyata yang sesungguhnya Arga (2019), agar mahasiswa tidak hanya memahami materi di bangku kuliah saja, melainkan mampu meningkatkan sikap (afektif) terhadap lingkungan sekitarnya.

Kesadaran mahasiswa terhadap masalah dan pemecahan masalah yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya dapat menggunakan *Experiential Learning*. *Experiential Learning* adalah model atau pendekatan kegiatan belajar yang didasarkan pengalaman langsung peserta didik dengan siklus pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak dan eksperimen aktif (Ratih, 2020). Dengan *Experiential Learning* harapannya perkuliahan lebih kontekstual dan semakin berkesan bagi mahasiswa. Dengan perkuliahan yang berkesan, mahasiswa akan semakin termotivasi untuk belajar, sehingga harapannya hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan (Hafidzhoh, K. A. M., 2023). Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Perbedaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Ideal Problem Solving* Berorientasi *Experiential Learning* Ditinjau dari Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen dengan teknik analisis yang digunakan *Analysis of Variance* (ANOVA) dua jalan dengan jalur 2x2 (2 variabel bebas dan 2 variabel terikat). Faktor ke-1 adalah hasil belajar dari model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*. Kelas eksperimen ke-1 pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*, sedangkan kelas eksperimen ke-2 dengan model *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*. Faktor ke-2 adalah motivasi belajar dari model pembelajaran tersebut.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini mahasiswa semester 1 prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun Ajaran 2021/2022 dengan teknik pengambilan sampel *random sampling*. Kelas A dengan eksperimen *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* (kelompok 1) berjumlah 35 mahasiswa, sedangkan kelas B dengan eksperimen *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* (kelompok 2) berjumlah 35 mahasiswa.

2. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data dari hasil belajar menggunakan instrument tes, sedangkan pengumpulan data dari motivasi belajar menggunakan instrument angket.

3. Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan untuk data tes adalah SPSS menggunakan nilai signifikansi 5 % (0,05), dengan norma keputusan $P\text{-value} < \text{sig } 5\%$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, $P\text{-value} > \text{sig } 5\%$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Teknik analisis data yang digunakan angket adalah menggunakan penskoran 1,2, 3, dan 4 (skala likert), dengan interpretasi data 13-20: kategori motivasi tinggi dan 0-12: kategori motivasi rendah.

Tabel 1. Bentuk Penelitian

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Pasca
Eksperimen 1 (<i>creative problem solving</i>)	O1	X1	O3
Eksperimen 2 (<i>IDEAL problem solving</i>)	O2	X2	O4

Keterangan:

O1: Hasil Pretest kelompok 1 yang mendapat perlakuan *Creative Problem Solving*

O2: Hasil Pretest kelompok 2 yang mendapat perlakuan *IDEAL problem solving*

X1: Perlakuan model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*

X2: Perlakuan model *IDEAL problem solving* berorientasi *Experiential Learning*

O3: Hasil Posttest kelompok 1 yang mendapatkan perlakuan *Creative Problem Solving*

O4: Hasil Posttest kelompok 2 yang mendapatkan *IDEAL problem solving*

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Belajar

Hasil belajar konsep dasar IPS materi manusia dan lingkungannya didapatkan dari pengerjaan pretest yang dibandingkan dengan posttest mahasiswa. Berikut hasil belajar pada kelas eksperimen I dengan perlakuan penerapan model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan perlakuan eksperimen II dengan perlakuan model *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*.

Tabel 2. Data Hasil Belajar

Kelas Eksperimen	Jumlah	Nilai terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Std Error
I (<i>Creative problem solving</i>)	35	71,3	74,1	72,7	0,69
II (<i>IDEAL problem solving</i>)	35	74,1	76,8	75,4	0,68

Berdasarkan tabel 2 terlihat perolehan hasil tes belajar pada kelas yang menggunakan *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* yakni nilai terendah 71,3, nilai tertinggi 74,1, nilai rata-ratanya 72,7. Kemudian Hasil tes belajar pada kelas yang menggunakan *IDEAL Problem Solving* yakni nilai terendah 74,1, nilai tertinggi 76,8, nilai rata-rata 75,4. Berdasarkan kedua data hasil tes belajar mahasiswa, kelas yang menggunakan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* nilainya lebih besar daripada kelas yang menggunakan *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*.

Berdasarkan tabel 2 terlihat hasil belajar mahasiswa dengan penerapan model *IDEAL problem solving* berorientasi *Experiential Learning* lebih meningkat daripada model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*. Hal tersebut dipengaruhi beberapa faktor yakni:

- Sintaks pada model *Ideal Problem solving* yang lebih sistematis yakni *Identify the problem, Define and represent the problem, Explore possible strategies, Act on the strategies*, dan *Look back and evaluate*. Secara sederhana sintaksnya : mahasiswa mengidentifikasi masalah yang disajikan Dosen, mahasiswa mendefinisikan dan merepresentasikan masalah tersebut, mahasiswa mencari kemungkinan berbagai solusi, pelaksanaan strategi pemecahan masalah, dan melakukan refleksi dan evaluasi.
- Ideal Problem solving* memberikan kerangka kerja berpikir logis dan terstruktur yang lebih mudah diikuti mahasiswa dibanding *Creative Problem Solving* yang lebih fleksibel dan kreatif.
- Ideal Problem Solving* model yang paling sesuai dengan model *Experiential Learning*: Setiap tahap dalam IDEAL dapat dikaitkan langsung dengan siklus Kolb (*Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualization, Active Experimentation*).
- Ideal Problem Solving* mampu meningkatkan metakognisi mahasiswa: Tahap evaluasi akhir ("Look back") menuntut siswa merefleksikan proses secara mendalam, sejalan dengan prinsip *Experiential Learning*.
- Ideal Problem Solving* sesuai dengan karakter mahasiswa dengan level berpikir formal: Jika peserta didik belum terbiasa dengan kreativitas tinggi, maka *Ideal Problem Solving* lebih mudah dikuasai daripada *Creative Problem Solving*.

Berdasarkan hal di atas, diperkuat oleh Santika et al. (2023) memberikan bukti empiris bahwa model *Ideal Problem Solving* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Namun, perbandingan langsung antara model *Ideal Problem Solving* dan *Creative Problem Solving* masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menentukan keunggulan relatif antara kedua model tersebut dalam berbagai konteks pembelajaran.

2. Data Motivasi Belajar

Motivasi mahasiswa diperoleh dari data angket motivasi yang disebarkan kepada 70 mahasiswa. Rubrik penilaian motivasi belajar digunakan untuk menilai tingkat motivasi belajar mahasiswa berdasarkan beberapa indikator dari beberapa aspek. Aspek tersebut adalah aspek ketekunan dalam belajar, aspek rasa ingin tahu / curiosity, aspek kemandirian belajar, aspek tujuan belajar yang jelas, serta

aspek ketangguhan menghadapi kesulitan. Setiap aspek dinilai dengan skala 1 hingga 4. Setiap aspek dijabarkan sebagai berikut.

Aspek Ketekunan dalam Belajar. Skor 4 jika mahasiswa selalu menyelesaikan tugas tepat waktu, penuh semangat, dan berusaha maksimal; skor 3 jika mahasiswa umu”mnya menyelesaikan tugas tepat waktu dan cukup serius; skor 2 jika mahasiswa kadang-kadang menyelesaikan tugas, kurang konsisten dalam belajar, dan skor 1 jika mahasiswa sering tidak menyelesaikan tugas dan tidak menunjukkan semangat belajar.

Aspek Rasa Ingin Tahu / Curiosity. Skor 4 jika mahasiswa sangat aktif bertanya, mencari informasi tambahan, dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi; skor 3 jika mahasiswa bertanya jika tidak paham dan cukup tertarik dengan materi; skor 2 jika mahasiswa jarang bertanya, hanya belajar saat diperlukan; dan skor 1 jika mahasiswa tidak menunjukkan rasa ingin tahu dan pasif selama pembelajaran.

Aspek Kemandirian Belajar. Skor 4 jika mahasiswa belajar secara mandiri tanpa dorongan dari luar, memiliki inisiatif tinggi; skor 3 jika mahasiswa belajar mandiri dengan sedikit arahan dari guru/dosen; skor 2 jika mahasiswa hanya belajar jika diarahkan, inisiatif rendah; dan skor 1 jika mahasiswa tidak belajar mandiri dan sangat tergantung pada orang lain.

Aspek Tujuan Belajar yang Jelas. Skor 4 jika mahasiswa memiliki tujuan belajar yang kuat dan dapat mengaitkan materi dengan masa depan atau cita-cita; skor 3 jika mahasiswa menyadari pentingnya belajar, meskipun belum punya tujuan yang sangat jelas; skor 2 jika mahasiswa tujuan belajar kurang jelas dan kadang merasa belajar tidak penting; skor 1 jika mahasiswa tidak memiliki tujuan belajar yang jelas dan tidak termotivasi sama sekali.

Aspek Ketangguhan Menghadapi Kesulitan. Skor 4 jika mahasiswa tidak mudah menyerah, tetap berusaha walau mengalami kesulitan dalam belajar; skor 3 jika mahasiswa kadang menyerah, tetapi mau mencoba kembali setelah dibantu; skor 2 jika mahasiswa sudah menyerah saat menghadapi kesulitan dan menunggu bantuan dari luar; skor 1 jika mahasiswa cepat menyerah dan tidak berusaha menyelesaikan kesulitan.

Tabel 3. Data Motivasi Belajar kelas *Creative Problem Solving* dan *Ideal Problem Solving*

Kategori Motivasi	Kelas Ekperimen I		Kelas Eksperimen II	
	<i>Creative Problem Solving</i>		<i>Ideal Problem Solving</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Rendah	15	42,8%	18	51,4%
Tinggi	20	57,2%	17	48,6%
Total	35	100%	35	100%

Berdasarkan tabel 3 mahasiswa yang memiliki motivasi rendah pada kelompok yang menerapkan model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* ada 15 mahasiswa atau 42,8 %, dari jumlah keseluruhan, sedangkan mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi menerapkan model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* ada 20 mahasiswa atau 57,2 % dari jumlah keseluruhan mahasiswa di kelas. Sedangkan mahasiswa yang memiliki motivasi rendah pada kelompok yang menerapkan model *IDEAL problem solving* berorientasi *Experiential Learning* ada 18 mahasiswa atau 51,4 %, sedangkan mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi pada kelompok yang menerapkan model *IDEAL problem solving* berorientasi *Experiential Learning* ada 17 mahasiswa atau 48,6 %.

Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* lebih mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dibandingkan dengan model *IDEAL problem solving* berorientasi *Experiential Learning*. Peningkatan motivasi belajar pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*, dipengaruhi beberapa faktor sebagai berikut (Muslikhah, I., & Nuruddin, M, 2025).

- a. Keterlibatan aktif siswa: Siswa belajar melalui pengalaman langsung. Sehingga ada kegiatan dalam perkuliahan yang membuat mahasiswa lebih berkesan.
- b. Pemecahan masalah kreatif: Mendorong siswa berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah.
- c. Relevansi materi: Masalah yang dipecahkan berkaitan dengan kehidupan nyata.
- d. Kolaborasi dan diskusi: Meningkatkan komunikasi dan kerja sama antar siswa.
- e. Refleksi dan umpan balik: Siswa mengevaluasi pengalaman belajar mereka.
- f. Otonomi dalam belajar: Siswa diberikan ruang untuk mengeksplorasi solusi.
- g. Peningkatan efikasi diri: Keberhasilan dalam menyelesaikan masalah meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Walaupun dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, namun jika dilihat dari hasil persentase kedua kelas tersebut pada motivasi tinggi, kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan secara signifikan. Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan motivasi pada kedua kelas tersebut, maka dilakukan pengujian hipotesis lebih lanjut.

3. Hasil Pengujian Hipotesis

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis

No.	Terhadap Prestasi Belajar	F _{obs}	P	Keputusan
1.	Hasil belajar	0,04	0,842	Ha diterima, Ho ditolak
2.	Motivasi Belajar	12,46	0,001	Ha ditolak, Ho diterima
3.	Hasil Belajar* Motivasi	6,02	0,017	Ha ditolak, Ho diterima

Berdasarkan tabel 5 kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut.

- a. P-value model $0,842 > 0,05$, maka Ha diterima artinya Ada Perbedaan hasil belajar mahasiswa yang mendapat perlakuan *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*.
- b. P-value motivasi $0,001 < 0,05$, maka Ha ditolak artinya tidak ada perbedaan motivasi antara mahasiswa yang diberi perkuliahan model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*.
- c. P-value interaksi model dengan motivasi $0,017 < 0,05$, maka Ha ditolak artinya tidak terdapat interaksi antara hasil belajar model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dengan motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan simpulan di atas, menurut Suprpto & Wahyuni (2020) dalam penelitiannya berjudul "*The Effect of Problem Solving Learning Models on Students' Motivation and Learning Outcomes*" penerapan model problem solving memang meningkatkan hasil belajar, tetapi pengaruh terhadap motivasi bersifat situasional dan tidak selalu signifikan karena dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni konteks belajar, karakteristik mahasiswa, lingkungan belajar, dan pendekatan dosen. Kemudian menurut Chukwuyenum, A. N. (2013) dalam penelitiannya berjudul "*Impact of Critical Thinking on Performance in Mathematics among Senior Secondary School Students*" didapatkan hasil strategi pembelajaran yang mendorong *critical thinking* (seperti model IDEAL) meningkatkan prestasi akademik namun belum tentu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas penggunaan metode ini.

1. Penerapan Creative Problem Solving (CPS) dan IDEAL Problem Solving Berbasis Pengalaman Nyata (Experiencing) Ditinjau dari Motivasi Belajar Mahasiswa. Penulis: Moh. Budi Susilo Eksan, Frans Aditya Wiguna, Neni Wahyu. Sumber: E-Jurnal Pendidikan Sains, 2017.
Temuan Utama:
 - a. Tidak terdapat perbedaan signifikan dalam prestasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan model CPS dan IDEAL Problem Solving berbasis pengalaman nyata ($P = 0,842$).
 - b. Terdapat pengaruh signifikan dari tingkat motivasi belajar terhadap prestasi mahasiswa ($P = 0,001$).
 - c. Terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar mahasiswa ($P = 0,017$).
2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa pada Mata Kuliah Metode Numerik dengan Model IDEAL Problem Solving. Penulis: Lukmanul Akhsani, Wardono, Adi Nur Cahyono. Sumber: Prosiding Seminar Nasional Matematika PRISMA, Universitas Negeri Semarang, 2024.
Temuan Utama:
 - a. Terdapat pengaruh signifikan antara motivasi belajar mahasiswa terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran dengan model IDEAL Problem Solving.
 - b. Persamaan regresi: $Y = -6,928 + 17,376X$ dengan nilai signifikansi $0,032 (< 0,05)$.
3. Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving Ditinjau dari Kemampuan Penalaran, Komunikasi, dan Self-Esteem
Penulis: Abdillah Rachman, Raden Rosnawati
Sumber: Jurnal Riset Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021
Temuan Utama:
 - a. Model pembelajaran CPS efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran, komunikasi, dan self-esteem siswa.
 - b. Terdapat perbedaan keefektifan antara model CPS dan pembelajaran konvensional dalam aspek-aspek tersebut.
4. Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam PBM Tipe Creative Problem Solving dan PBM di SMK Negeri 2 Tuban.
Penulis: Prabawati Setyarini
Sumber: Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), Universitas Negeri Surabaya, 2014
Temuan Utama:

Terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan model CPS dan model pembelajaran berbasis masalah konvensional.

Nilai $p = 0,012 (< 0,05)$, menunjukkan efektivitas model CPS dalam meningkatkan hasil belajar.
5. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Creative Problem Solving dengan Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual
Penulis: Suhaibatul Aslamiah, Bulkani, Rita Rahmaniati
Sumber: Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, 2023
Temuan Utama: Tidak terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan model CPS dan Problem Based Learning dengan bantuan media audio visual. Nilai Sig. (2-tailed) = $0,889 (> 0,05)$, menunjukkan bahwa kedua model memiliki efektivitas yang serupa dalam konteks ini.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas, dapat di simpulkan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar mahasiswa dengan model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*. Berdasarkan data pada tabel 2 bahwa hasil belajar yang paling bagus nilai rata-ratanya ada di kelas *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*.
2. Tidak ada perbedaan motivasi belajar antara model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning*. Walaupun pada tabel 3 dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, namun jika dilihat dari hasil signifikansi dari hasil perhitungan SPSS, kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan secara signifikan dengan dibuktikan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, H_a ditolak dan H_o diterima.
3. Tidak ada interaksi atau hubungan antara hasil belajar model *Creative Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* dan *IDEAL Problem Solving* berorientasi *Experiential Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, M. E. (2020). Implementasi model pembelajaran STAD untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(3), 496-505.
- Akhsani, L., Wardono, W., & Cahyono, A. N. (2024, February). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa pada Mata Kuliah Metode Numerik dengan Model IDEAL Problem Solving. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 97-102).
- Anwar, K., Yusuf, A., & Mindyarto, B. N. (2020). Social Skill in Problem Based Learning with Sociocultural Insight. *Journal of Primary Education*, 9(1), 78-84.
- Aslamiah, S., Bulkani, B., & Rahmaniati, R. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Creative Problem Solving Dengan Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual: Differences in Learning Outcomes of Students Using Creative Problem Solving Models with Problem Based Learning Assisted by Audio Visual Media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 39-46.
- Arga, H. S. P., Rahayu, G. D. S., Altaftazani, D. H., & Pratama, D. F. (2019). Sumber Belajar IPS Berbasis Lingkungan. UPI Sumedang Press.
- Chukwuyenum, A. N. (2013). Impact of critical thinking on performance in mathematics among senior secondary school students in Lagos State. *IOSR Journal of Research & Method in education*, 3(5), 18-25.
- Dantes, N. (2023). Desain eksperimen dan analisis data. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- DeHaan, R. L. (2009). Teaching creativity and inventive problem solving in science. *CBE—Life Sciences Education*, 8(3), 172-181.
- Dunlap, J. C. (2005). Problem-Based Learning and Self-Efficacy: How a Capstone Course Prepares Students for a Profession. *Journal of Educational Technology Research and Development*, 53, 65–85.
- Eksan, M. B. S., Wiguna, F. A., & Wahyu, N. (2017). Penerapan Creative Problem Solving (Cps) Dan Ideal Problem Solving Berbasis Pengalaman Nyata (Experiencing) Ditinjau Dari Motivasi Belajar Mahasiswa. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 5(1).
- Famila Arian Sasqia Putri, F., Endang Sri Mujiwati, E. S. M., & Ilmawati, F. I. (2023). Pengembangan Media Booklet Materi Gaya Untuk Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Huda Kabupaten Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Hafidzhoh, K. A. M., Madani, N. N., Aulia, Z., & Setiabudi, D. (2023). Belajar bermakna (meaningful learning) pada pembelajaran tematik. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 390-397.
- Imron, I. F. (2018). Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Materi Manusia dan Lingkungannya di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 103-109.

- Imron, I. F. (2021). The Ability of Elementary School Students in Compiling Puzzles on the Pancasila Symbol Material. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 117-125.
- Lumsdaine, E., & Lumsdaine, M. (1994). Creative problem solving. *IEEE Potentials*, 13(5), 4-9
- Muslikhah, I., & Nuruddin, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(01), 37-44.
- Naswa, N. L., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2).
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarak, S. (2023). Motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29-38.
- Ratih, N. P. A. (2020). Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas Viii C Smpn 3 Penebel. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(1), 46–56. <https://doi.org/10.23887/jppbi.v9i1.3205>
- Rachman, A., & Rosnawati, R. (2021). Efektivitas model pembelajaran creative problem solving ditinjau dari kemampuan penalaran, komunikasi, dan self esteem. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(2), 231-243.
- Santika, K. D., Suciati, S., & Antrakusuma, B. (2023). Effectiveness of the IDEAL Problem Solving Model Based on Open-Ended Questions on the Creative Thinking Skills of Grade VII Students. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(1), 47-61.
- Setyarini, P. (2014). PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PBM TIPE CREATIVE PROBLEM SOLVING DAN PBM DI SMK NEGERI 2 TUBAN Prabawati Setyarini. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2).
- Suprpto, N., & Wahyuni, T. (2020). The Effect of Problem Solving Learning Models on Students' Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(2), 022085.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan formal, Pendidikan non formal Dan Pendidikan informal. *PEMA*, 2(2), 125-131.
- Treffinger, D. J. (1995). Creative problem solving: Overview and educational implications. *Educational psychology review*, 7, 301-312
- Yasin, I. (2022). Guru profesional, mutu pendidikan dan tantangan pembelajaran. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 61-66.