
PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Nadiyah Jayanti^{1)*}, Any Budiarti²⁾

^{1,2)}Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana Universitas
Pasundan, Bandung

[^{1\)}Nadijaynt12@gmail.com](mailto:Nadijaynt12@gmail.com), [^{2\)}anybudi1968@gmail.com](mailto:anybudi1968@gmail.com)

Diterima: DD MM YYYY

Direvisi: DD MM YYYY

Disetujui: DD MM YYYY

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis teks cerita fantasi dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VII MTs Al-Burhan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik mengembangkan ide secara kreatif dan menyelesaikan masalah dalam proses menulis. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video, menganalisis perbedaan keterampilan menulis teks cerita fantasi dan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta menguji keefektifan model tersebut. Penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas 7.01 sebagai kelas eksperimen dan kelas 7.03 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video terlaksana dengan sangat baik. Hasil uji *Mann Whitney-U* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada keterampilan menulis teks cerita fantasi ($\text{Sig. } 0,047 < 0,05$) dan kemampuan berpikir kreatif ($\text{Sig. } 0,003 < 0,05$). Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa model tersebut efektif meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi dengan rata-rata nilai dari 61 menjadi 81 serta kemampuan berpikir kreatif dari 56,25 menjadi 82,49 ($\text{Sig. } 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, model *Creative Problem Solving* berbantuan media video efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kata kunci: *Creative Problem Solving, Media video, Teks cerita fantasi, Kemampuan berpikir kreatif.*

ABSTRACT

This study motivated by the low level of fantasy story writing skills and creative thinking abilities among 7th-grade students at MTs Al-Burhan. This situation highlighted the need for an instructional model capable of encouraging students to develop ideas creatively and solve problems during the writing process. The study aimed to describe the implementation of the *Creative Problem Solving* model olving model supported by video media, analyze differences in fantasy story writing skills and creative thinking abilities between the experimental and control classes, and test the model's effectiveness. A quantitative experimental method was employed using a *Nonequivalent Control Group Design*. The research sample consisted of class 7.01 as the experimental group and class 7.03 as the control group. The results indicated that the implementation of the *Creative Problem Solving* model supported by video media was highly successful. *Mann-Whitney U* test results revealed significant differences between the experimental and control classes regarding fantasy story writing skills ($\text{Sig. } 0.047 < 0.05$) and creative thinking abilities ($\text{Sig. } 0.003 < 0.05$). *Wilcoxon* test results demonstrated that the model was effective in improving fantasy story writing skills with the average score rising from 61 to 81-and creative thinking abilities increasing from 56.25 to 82.49 ($\text{Sig. } 0.000 < 0.05$). Thus, the *Creative Problem Solving* model supported by video media is effective for enhancing students' fantasy story writing skills and creative thinking abilities.

Keywords: *Creative Problem Solving, video media, fantasy story text, creative thinking ability*

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan menulis tidak hanya menuntut keterampilan merangkai ide dan mengorganisasi wacana, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kreatif dalam menuangkan gagasan secara sistematis dan imajinatif. Colin Rose dan Malcolm J. Nicholl (2014) menyatakan bahwa kesuksesan abad ke-21 bergantung pada kemampuan mengembangkan keterampilan yang tepat untuk menguasai kekuatan kecepatan, kompleksitas, dan ketidakpastian. Dalam konteks tersebut, Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan kemampuan menyimak, membaca dan memirsas, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Salah satu materi yang menuntut keterampilan berpikir kreatif pada jenjang kelas VII adalah teks cerita fantasi, yang tertuang dalam Capaian Pembelajaran fase D Bahasa Indonesia bahwa peserta didik harus mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya secara lebih terstruktur.

Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik masih tergolong rendah. Hasil studi pendahuluan berupa wawancara dengan pendidik bahasa Indonesia di MTs Al-Burhan menunjukkan bahwa peserta didik kelas VII masih mengalami kesulitan dalam menulis teks cerita fantasi. Kesulitan tersebut disebabkan oleh peserta didik yang sulit menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan serta belum memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi secara tepat. Kurangnya kepercayaan diri turut membuat peserta didik enggan menulis karena takut berbuat salah (Alwasilah, 2007). Selain kendala internal tersebut, pembelajaran di lapangan masih berorientasi teoretis sehingga peserta didik kehilangan kesempatan untuk berlatih menuangkan ide melalui tulisan, dan cenderung tidak menyukai kegiatan menulis (Lutfiah, 2024).

Selain keterampilan menulis, kemampuan berpikir kreatif juga menjadi salah satu keterampilan abad ke-21 (4C) yang harus dimiliki peserta didik, di samping berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi (Mahrunnisya, 2023). Berpikir kreatif merupakan proses berpikir divergen yang berorientasi pada penemuan jawaban baru dan bermakna (Asmara dkk. dalam Jumanto & Adi, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Treffinger dan Isaken (2005) dalam Jumanto dan Adi (2022) menegaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif diperlukan setiap individu untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang agar mampu menghadapi situasi kompleks dalam kehidupan bermasyarakat.

Munandar (2012) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dengan penekanan pada kualitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban, yang mencakup empat indikator, yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir elaboratif (*elaboration*). Berpikir lancar ditandai dengan kemampuan menemukan cara penyelesaian masalah secara tepat; berpikir luwes ditandai dengan kemampuan mengubah cara pendekatan dan arah berpikir; berpikir orisinal ditandai dengan kemampuan memberikan jawaban yang tidak lazim dan jarang diberikan orang lain; sedangkan berpikir rinci ditandai dengan kemampuan mengembangkan dan memperkaya gagasan secara detail.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan berpikir kreatif turut berperan penting dalam proses menulis dan mengembangkan argumen. Jamilah (2019) menjelaskan bahwa berpikir kreatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis peserta didik, sehingga peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif lebih mampu

mengekspresikan ide dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan. Penulisan teks cerita fantasi sangat memerlukan kemampuan berpikir kreatif karena teks tersebut menuntut peserta didik untuk mencetuskan banyak gagasan cerita (berpikir lancar), mengeksplorasi berbagai sudut pandang dan alur (berpikir luwes), menciptakan tokoh serta konflik yang unik (berpikir orisinal), dan mengembangkan latar, tokoh, serta peristiwa secara rinci (berpikir elaboratif).

Namun demikian, kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurkamilah (2025) yang menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah, dengan faktor penyebab meliputi pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, serta rendahnya stimulasi terhadap keterampilan berpikir divergen. Selain itu, peserta didik cenderung berpikir instan dan bergantung pada kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) ketika diminta menulis sebuah teks, sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka belum berkembang optimal.

Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis antara lain: membaca secara luas, latihan menulis, memahami kaidah penulisan, serta mempublikasikan karya (Nanda Putri, dkk. 2026). Selain itu, upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model dan media pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik berpikir kreatif sekaligus terampil menulis. Model *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pengajaran penyelesaian masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan dan kreativitas peserta didik (Pepkin dalam Aziz, 2021). Model ini terdiri atas tiga langkah utama, yaitu *fact finding*, *idea finding*, dan *solution finding* (Amali dkk., 2015), yang melatih peserta didik berpikir sistematis, kritis, dan kreatif dalam memecahkan masalah. Model ini digunakan berbantuan media video agar peserta didik memperoleh stimulus visual dan auditif yang dapat memancing imajinasi sebelum menulis teks cerita fantasi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amali dkk. (2015) menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang diajar dengan model *Creative Problem Solving* dan pembelajaran konvensional. Penelitian Laili Octadianti dkk. (2023) turut membuktikan bahwa model *Creative Problem Solving* mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena sintaksnya secara terstruktur mendorong peserta didik berpikir divergen. Kedua penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, tetapi belum mengkaji secara khusus penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji efektivitas model *Creative Problem Solving* berbantuan media video dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VII MTs Al-Burhan.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi; (2) apakah terdapat perbedaan signifikan kemampuan menulis teks cerita fantasi dan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; serta (3) seberapa efektif model *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi

H₀₁: Tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ha₁: Terdapat perbedaan signifikan kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

H₀₂: Tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ha₂: Terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. H₀: Model *Creative Problem Solving* berbantuan media video tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen di MTs Al-Burhan.

Ha: Model *Creative Problem Solving* berbantuan media video efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen di MTs Al-Burhan.

Dengan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

H₀ diterima dan H₁ ditolak, jika nilai signifikansi (sig.) $\geq 0,05$.

H₀ ditolak dan H₁ diterima, jika nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dipilih secara acak (random) dan tidak sepenuhnya dapat mengontrol variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017). Rancangan penelitian tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan: O₁ dan O₃ = nilai prates kelas eksperimen dan kontrol; X = perlakuan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video; O₂ dan O₄ = nilai pascates kelas eksperimen dan kontrol.

Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Burhan, Jalan Cigadung Pesantren No. 31, Kota Bandung, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs Al-Burhan. Sampel penelitian ini yaitu kelas 7.01 sebagai kelas eksperimen (25 peserta didik) yang mendapat perlakuan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video, dan kelas 7.03 sebagai kelas kontrol (25 peserta didik) yang mendapat perlakuan model *Problem Based Learning* berbantuan media video.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi telaah pustaka, uji coba, observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas instrumen penilaian perencanaan dan

pelaksanaan pembelajaran, tes menulis teks cerita fantasi (prates dan pascates), dan teks kemampuan berpikir kreatif. Tes kemampuan menulis teks cerita fantasi dilaksanakan dengan memberikan tugas kepada peserta didik untuk menulis sebuah teks cerita fantasi pada saat prates dan pascates. Hasil tulisan peserta didik tersebut kemudian dinilai menggunakan rubrik penilaian berdasarkan tiga aspek, yaitu kesesuaian isi teks, ketepatan isi berdasarkan struktur teks cerita fantasi (orientasi, komplikasi, dan resolusi), serta ketepatan penggunaan kaidah kebahasaan, ejaan, dan tanda baca. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1-4, dengan skor maksimum 4 pada setiap aspek sehingga diperoleh skor total yang dapat menggambarkan kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik.

Adapun tes kemampuan berpikir kreatif dilaksanakan melalui penilaian terhadap hasil tulisan teks cerita fantasi peserta didik untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik selama proses menulis teks cerita fantasi. Hasil tulisan teks cerita fantasi tersebut kemudian dinilai menggunakan rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif berdasarkan empat aspek berpikir divergen menurut Munandar (1999), yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir elaboratif (*elaboration*). Masing-masing aspek juga dinilai menggunakan skala 1-4 dengan skor maksimum 4 pada setiap aspek sehingga skor akhir yang diperoleh dapat menggambarkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Seluruh instrumen telah dilakukan uji validitas isi dan uji validitas konstruk. Uji validitas isi dilakukan oleh *expert judgement* yaitu dua guru Bahasa Indonesia di MTs Al-Burhan. Kedua validator tersebut menilai tiga aspek pada setiap soal, yaitu aspek materi, aspek konstruksi, dan aspek bahasa, menggunakan skala penilaian 1–5. Hasil penilaian setiap butir kemudian dihitung menggunakan rumus *Aiken's V*. Hasil perhitungan *Aiken's V* menunjukkan seluruh soal prates dan pascates valid dengan rata-rata keseluruhan sebesar 0,99. Selain itu, validitas konstruk seluruh butir soal dilakukan kepada kelas 7.02 MTs Al-Burhan yang memiliki spesifikasi yang sama dengan objek penelitian. Hasil uji validitas konstruk kemudian dianalisis menggunakan *software IBM SPSS Statistic 27 for windows* diperoleh hasil seluruh butir soal memperoleh nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel (0,396). Selain uji validitas, instrumen penelitian juga telah dilakukan uji reliabilitas menggunakan *software IBM SPSS Statistic 27 for windows*. Hasil uji reliabilitas menggunakan metode *Alpha Cronbach's* diperoleh hasil 0,961 yang artinya instrumen penelitian tersebut sangat reliabel.

Data hasil prates dan pascates dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan *IBM SPSS Statistics versi 27*. Analisis inferensial diawali dengan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* ($\text{data} \leq 30$) dan uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* pada taraf signifikansi 0,05. Karena hasil uji normalitas menunjukkan sebagian data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan statistik nonparametrik, yaitu uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengetahui perbedaan hasil prates dan pascates pada masing-masing kelompok (uji berpasangan), dan uji *Mann-Whitney U* untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (uji tidak berpasangan). Kriteria pengujian pada kedua uji tersebut adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh dari hasil prates dan pascates kemampuan menulis teks cerita fantasi serta kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis statistik deskriptif kedua variabel disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Prates dan Pascates

Variabel	Kelompok	Prates (Mean)	Pascates (Mean)	SD Prates	SD Pascates
Menulis Teks Cerita Fantasi	Eksperimen	61,00	81,00	12,75	14,14
Menulis Teks Cerita Fantasi	Kontrol	61,80	77,80	12,15	8,43
Berpikir Kreatif	Eksperimen	56,25	82,49	15,83	17,39
Berpikir Kreatif	Kontrol	55,25	69,75	18,37	13,58

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis teks cerita fantasi kelas eksperimen meningkat dari 61,00 pada prates menjadi 81,00 pada pascates, atau meningkat sebesar 20 poin, dengan jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) meningkat dari 4 orang (16%) menjadi 21 orang (84%). Pada kelas kontrol, nilai rata-rata meningkat dari 61,80 menjadi 77,80. Sementara itu, nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen meningkat dari 56,25 pada prates menjadi 82,49 pada pascates, atau meningkat sebesar 26,24 poin, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 55,25 menjadi 69,75.

1. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data pascates kelas eksperimen pada kedua variabel serta data pascates kelas kontrol pada variabel kemampuan berpikir kreatif memperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga dinyatakan tidak berdistribusi normal (Tabel 3). Oleh karena itu, pengujian hipotesis selanjutnya menggunakan statistik nonparametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Variabel	Kelompok	Data	Sig. (<i>Shapiro-Wilk</i>)
Menulis Teks Cerita Fantasi	Eksperimen	Prates	0,751
Menulis Teks Cerita Fantasi	Eksperimen	Pascates	0,001
Menulis Teks Cerita Fantasi	Kontrol	Prates	0,576
Menulis Teks Cerita Fantasi	Kontrol	Pascates	0,078
Berpikir Kreatif	Eksperimen	Prates	0,116
Berpikir Kreatif	Eksperimen	Pascates	0,001
Berpikir Kreatif	Kontrol	Prates	0,122
Berpikir Kreatif	Kontrol	Pascates	0,002

Hasil uji homogenitas dengan *Levene Statistic* menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua variabel lebih besar dari 0,05, yang berarti data kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi dengan varians yang homogen (Tabel 4).

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas (Levene Statistic, Based on Mean)

Variabel	Levene Statistic	Sig.
Menulis Teks Cerita Fantasi (Pascates)	2,847	0,098
Berpikir Kreatif (Pascates)	1,046	0,312

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pertama dan kedua menggunakan uji *Mann-Whitney U* untuk mengetahui perbedaan hasil pascates antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis ketiga menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengetahui keefektifan model pada kelas eksperimen. Hasil kedua pengujian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Wilcoxon dan Uji Mann-Whitney U

Variabel	Kelompok	Uji	Z	Sig. (2-tailed)
Menulis Teks Cerita Fantasi	Eksperimen	<i>Wilcoxon</i>	-4,270	0,000
Menulis Teks Cerita Fantasi	Kontrol	<i>Wilcoxon</i>	-4,057	0,000
Menulis Teks Cerita Fantasi	Eks. vs Kontrol	<i>Mann-Whitney U</i>	-1,937	0,047
Berpikir Kreatif	Eksperimen	<i>Wilcoxon</i>	-4,384	0,000
Berpikir Kreatif	Kontrol	<i>Wilcoxon</i>	-2,845	0,004
Berpikir Kreatif	Eks. vs Kontrol	<i>Mann-Whitney U</i>	-2,943	0,003

Hasil uji *Mann-Whitney U* pada kemampuan menulis teks cerita fantasi memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,047 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut diperkuat oleh rata-rata pascates kelas eksperimen (81,00) yang lebih tinggi daripada kelas kontrol (77,80). Demikian pula pada kemampuan berpikir kreatif, uji *Mann-Whitney U* memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,003 ($< 0,05$), dengan selisih rata-rata pascates sebesar 12,74 poin (82,49 berbanding 69,75), sehingga hipotesis pertama dan kedua penelitian ini diterima.

Hasil uji *Wilcoxon* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai Z sebesar -4,270 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$) untuk kemampuan menulis teks cerita fantasi, dan nilai Z sebesar -4,384 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$) untuk kemampuan berpikir kreatif. Data *ranks* menunjukkan bahwa seluruh 25 peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai kemampuan berpikir kreatif tanpa satu pun yang mengalami penurunan. Dengan demikian, hipotesis ketiga penelitian ini, yaitu model *Creative Problem Solving* berbantuan media video efektif meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi dan kemampuan berpikir kreatif, dinyatakan diterima.

Pembahasan

Penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi dilaksanakan melalui tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, modul ajar yang disusun memperoleh nilai sempurna dengan kategori sangat baik berdasarkan penilaian validator, yang menunjukkan bahwa modul telah memenuhi seluruh aspek penilaian, baik dari segi informasi umum, komponen inti,

maupun kelengkapan lampiran. Hal ini sejalan dengan pendapat Majid (2014) bahwa perencanaan pembelajaran yang baik merupakan prasyarat utama terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik diminta mengamati video pembelajaran, menemukan informasi penting, mengidentifikasi masalah, mengemukakan ide melalui diskusi kelompok, menyusun teks cerita fantasi berdasarkan ide yang ditemukan, kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Seluruh sintak pembelajaran tersebut terlaksana dengan sangat baik, sejalan dengan pendapat Istarani (2014) bahwa keterlaksanaan model pembelajaran sangat bergantung pada konsistensi pendidik dalam menerapkan setiap tahapan pembelajaran.

Perbedaan kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terlepas dari karakteristik model *Creative Problem Solving* yang secara khusus dirancang untuk merangsang kreativitas peserta didik melalui tahapan *fact finding*, *idea finding*, dan *solution finding* (Amali dkk., 2015). Model ini mendorong peserta didik menghasilkan solusi yang beragam dan inovatif terhadap suatu permasalahan (Huda, 2014), sehingga peserta didik lebih mudah menuangkan ide ke dalam struktur teks cerita fantasi dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* yang lebih berfokus pada pemecahan masalah secara logis-analitis.

Keefektifan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi turut dibuktikan melalui hasil uji *Wilcoxon* pada kelas eksperimen, yaitu nilai *Z* sebesar -4,270 dengan signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Peningkatan tersebut juga dapat dilihat dari kenaikan rata-rata nilai sebesar 20 poin, dari 61 pada pretes menjadi 81 pada pascates. Hasil ini sejalan dengan pendapat Karen (2004) yang menjelaskan bahwa model *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah diikuti dengan penguatan kreativitas, sehingga peserta didik terdorong menghasilkan berbagai ide kreatif dalam menulis teks cerita fantasi dan menghasilkan tulisan yang lebih berkualitas dan beragam dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini turut diperkuat oleh penelitian Diva Ayu Putri Pradana (2024) yang menyebutkan bahwa model *Creative Problem Solving* berbantuan media pembelajaran efektif meningkatkan keterampilan menulis karena mampu merangsang daya imajinasi dan kreativitas peserta didik secara lebih optimal melalui tahapan *fact finding*, *idea finding*, dan *solution finding* yang sistematis.

Selain keterampilan menulis, perbedaan signifikan juga ditemukan dalam kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji *Mann-Whitney U* dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,003 serta selisih rata-rata pascates sebesar 12,74 poin (82,49 berbanding 69,75). Perbedaan tersebut erat kaitannya dengan karakteristik model *Creative Problem Solving* yang memuat proses berpikir kreatif pada setiap tahapannya. Munandar (2009) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dengan penekanan pada kualitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban. Sejalan dengan hal tersebut, Siswono (2018) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan proses memunculkan ide-ide baru dan menggabungkannya dengan ide yang telah ada sebelumnya. Model *Creative Problem Solving* secara efektif memfasilitasi proses tersebut, berbeda dengan model *Problem Based Learning* yang lebih berfokus pada pemecahan masalah secara logis-analitis sehingga kurang menargetkan aspek berpikir kreatif secara spesifik. Hal ini diperkuat oleh temuan Laili Octadianti dkk. (2023) bahwa model *Creative Problem Solving* mampu mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena sintaksnya yang terstruktur mendorong peserta didik berpikir divergen dan menemukan solusi kreatif atas permasalahan yang dihadapi.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen turut terlihat pada keempat aspek berpikir divergen. Aspek berpikir lancar (*fluency*) meningkat dari rata-rata 2,56 menjadi 3,56, berpikir luwes (*flexibility*) meningkat dari 2,24 menjadi 3,32, berpikir orisinal (*originality*) meningkat dari 2,40 menjadi 3,40, dan berpikir elaboratif (*elaboration*) meningkat dari 1,80 menjadi 2,92. Peningkatan pada aspek *fluency* terjadi karena tahap *fact finding* dan *idea finding* mendorong peserta didik menghasilkan sebanyak mungkin gagasan. Peningkatan *flexibility* muncul ketika peserta didik mempertimbangkan berbagai alternatif penyelesaian pada tahap *solution finding*. Aspek *originality* berkembang karena peserta didik didorong menciptakan ide dan alur cerita yang unik berdasarkan stimulus video. Sementara itu, aspek *elaboration* meningkat melalui proses pengembangan ide menjadi cerita fantasi yang utuh dengan latar, tokoh, konflik, dan penyelesaian yang lebih rinci.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Guilford (dalam Munandar, 1999) bahwa kreativitas melibatkan kemampuan berpikir divergen yang mencakup kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi dalam menghasilkan ide-ide baru. Model *Creative Problem Solving* secara efektif melatih keempat dimensi tersebut melalui setiap tahapan sintaksnya, sebagaimana juga ditemukan oleh Laili Octadianti dkk. (2023) bahwa model ini mendorong peserta didik berpikir divergen dan menemukan solusi kreatif atas permasalahan yang dihadapi. Penggunaan media video sebagai pendukung pembelajaran turut memperkuat efektivitas model ini karena mampu memberikan stimulus visual yang kaya untuk memancing imajinasi peserta didik serta meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Arsyad, 2014).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi di kelas VII MTs Al-Burhan terlaksana dengan sangat baik, dibuktikan oleh nilai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang masing-masing mencapai kategori sangat baik (skor 100). Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fantasi dan kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen yang menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media video dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video, masing-masing dibuktikan melalui uji *Mann Whitney-U* dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,047 dan 0,003 (keduanya $< 0,05$). Selain itu, model *Creative Problem Solving* berbantuan media video terbukti efektif dalam meningkatkan kedua kemampuan tersebut, dibuktikan melalui uji *Wilcoxon* pada kelas eksperimen dengan nilai *Sig. = 0,000* pada kedua variabel, disertai kenaikan rata-rata nilai kemampuan menulis dari 61 menjadi 81, dan kemampuan berpikir kreatif dari 56,25 menjadi 82,49. Temuan ini menegaskan bahwa model *Creative Problem Solving* berbantuan media video dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran menulis yang kontekstual dan adaptif untuk meningkatkan kemampuan menulis sekaligus kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan sampel yang hanya mencakup peserta didik kelas VII MTs Al-Burhan serta rentang waktu penelitian yang relatif singkat,

sehingga efek jangka panjang penerapan model belum dapat diketahui secara mendalam. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel pada jenjang dan sekolah yang berbeda, serta mengontrol variabel lain seperti motivasi dan gaya belajar peserta didik, agar diperoleh gambaran keefektifan model yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktur Pascasarjana dan Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pasundan, dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama penelitian, serta kepada Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik kelas VII MTs Al-Burhan yang telah memberikan izin dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Alwasilah, A. C., & Zuzanna, S. (2007). *Pokoknya menulis: Cara baru menulis dengan metode kolaborasi*. Kiblat Buku Utama.
- Amali, dkk. (2015). Perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara pembelajaran yang menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan konvensional. *Jurnal PGSD Kampus Cibiru*, 3(2).
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta; Rajawali Pers.
- Aziz, Z. (2021). Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Edutech*, 7(1). <https://jurnal.umsu.ac.id/>
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Jamilah, S. (2019). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berinteraksi Sosial Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(3). <https://www.journal.lppmunindra.ac.id/>
- Jumanto, & Adi, Y. K. (2022). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VI Ditinjau dari Prestasi Akademik. *Jurnal Sinektik*, 5(1). <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/7533/4621>
- Lutfiah, Q. (2024). Efektivitas Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 10 Jambi dengan Model PJBL Berbantu Media Video animasi. Universitas Jambi.
- Mahrunnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajaran di Abad Ke-21. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1). <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji>
- Majid, A. (2014). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung; Remaja Rosdakarya.

- Octadiani, L., dkk. (2023). Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Riset Pendidikan Matematika* Jakarta, 5(12). <https://journal.unj.ac.id/>
- Pratama, Nanda Putri. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Multimodal Berbasis (Visual, Auditori, Kinesthetic) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas X. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 9 (1).
- Rose, C., & Nicholl, M. J. (2014). *Accelerated learning for the 21st century: Cara belajar cepat abad XXI*. Jakarta; Nuansa.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung; Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai keterampilan berbahasa*. Bandung; Angkasa.