



Available online at www.journal.unrika.ac.id

Jurnal KOPASTA

Jurnal KOPASTA, 2 (12), (2025) 148 - 161



P-ISSN : 2442-4323
E-ISSN : 2599 0071

Received : Agustus 2025
Revision : September 2025
Accepted : Oktober 2025
Published : November

PENGEMBANGAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERORIENTASI *HOTS* DALAM MENINGKATKAN LITERASI BACA TULIS REMAJA TANJUNG GUNDAP

DEVELOPMENT OF HOTS-ORIENTED CREATIVE PROBLEM SOLVING MODEL TO IMPROVE READING AND WRITING LITERACY OF TANJUNG GUNDAP YOUTH

Meissha Lintang Aritonang¹, Junierissa Marpaung², Ramdani³, Ahmad Yanizon⁴

¹²³⁴*Bimbingan dan Konseling, Ilmu keguruan dan Pendidikan, Universitas Riau Kepulauan, Indonesia*
meissha14@gmail.com, junierissa_marpaung@yahoo.com, ramdanidani146@gmail.com,
konselor.nizon@gmail.com

Abstrak

Kemampuan literasi baca tulis bukan hanya sekadar membaca dan menulis namun berkaitan dengan keterampilan menemukan informasi, memahami teks informasi, mengevaluasi penyajian dalam teks, dan merefleksikan isi di dalam teks. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi baca tulis remaja Tanjung Gundap serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) yang diperlukan pada abad 21. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Kuantitatif menggunakan *Eksperimen One Group Design* yang sasaran dan subjek dalam pelaksanaan penelitian ini adalah remaja Tanjung Gundap berjumlah sebanyak 25 orang dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen untuk penelitian ini menggunakan *Pre-Test*, *Post-Test* literasi dan *HOTS*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model CPS yang berorientasi pada *HOTS* dapat memberikan perubahan efektif pada literasi baca tulis remaja di Tanjung Gundap dan dapat mendukung pencapaian tujuan SDGs yaitu tujuan ke-4 untuk mewujudkan pendidikan berkualitas. Penelitian ini menggunakan Uji *Wilcoxon* dengan nilai sig. sebesar 0,000 (sig, <0,05) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Hasil ini didukung dari nilai pre-test ke post-test yang menunjukkan peningkatan literasi baca tulis kategori tinggi 56% dengan hasil awal berkategori sangat rendah 20%.

Kata Kunci : *Creative Problem Solving; HOTS; Literasi Baca Tulis*

Abstract

Literacy skills are not just reading and writing but are related to the skills of finding information, understanding information texts, evaluating presentations in texts, and reflecting on the content in the text. This study aims to improve the literacy of Tanjung Gundap adolescents and higher-order thinking skills (HOTS) needed in the 21st century. This study was conducted using a Quantitative method using a One Group Design Experiment whose targets and subjects in the implementation of this study were 25 Tanjung Gundap adolescents with a purposive sampling technique. The instrument for this study used Pre-Test, Post-Test literacy and HOTS. The results of this study indicate that the CPS model oriented to HOTS can provide effective changes in adolescent literacy in Tanjung Gundap and can support the achievement of SDGs goals, namely goal 4 to realize quality education. This study uses the Wilcoxon Test with a sig. value of 0.000 (sig, <0.05) which indicates that there is a difference before and after the administration of the action. These results are supported by pre-test to post-test scores which show an increase in reading and writing literacy from a high category of 56% with initial results in the very low category of 20%.

Abstract contains the aims, methodology and the result of the research. Abstract is written in bilingual; Bahasa Indonesia and English.. Abstract writing system is in Times New Roman in size 10 with single space.

Keywords : *Creative Problem Solving, HOTS, Literacy Read and Write*

PENDAHULUAN

Indonesia mengalami perubahan seiring dengan tuntutan dan tantangan global yang semakin tinggi. Melihat kemajuan teknologi dan komunikasi dari waktu ke waktu membawa dampak bagi manusia dimulai dari transportasi, komunikasi, ekonomi, sosial budaya sampai cara manusia belajar dan bekerja. Pendidikan di abad ke-21 mengharuskan semua generasi muda negara, khususnya remaja, memiliki kemampuan literasi (Remaja et al., 2022). Literasi merupakan aset pertama yang harus dimiliki masyarakat agar dapat beradaptasi dengan perubahan dan bertahan hidup di masa depan, maka literasi menjadi hal yang sangat penting untuk menghadapi kemajuan yang semakin mendesak. Berkembangnya sistem pendidikan yang baik merupakan tanda peradaban yang maju. Budaya yang berpendidikan tinggi ditunjukkan dengan tingkat literasi yang tinggi (Indriyani et al., 2019).

Literasi baca tulis adalah literasi awal yang menjadi pembuka atau jalan bagi literasi lainnya. Membaca, menulis, berhitung dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari semuanya memerlukan kemampuan untuk mengelola dan memahami informasi hal ini dikenal sebagai literasi (Ginting, 2020). Kemampuan literasi baca tulis bukan hanya sekedar membaca dan menulis namun berkaitan dengan keterampilan menemukan informasi, memahami teks informasi, mengevaluasi penyajian dalam teks, dan merefleksi isi di dalam teks. Penting bagi negara Indonesia untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking & problem solving*), kreativitas, komunikasi, dan kemampuan bekerja sama yang diimbangi dengan keterampilan literasi dasar (literasi, numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan) guna mendukung cita-cita pembangunan nasional (DITPKLK, 2020) dalam penelitian (Khairunnisa & Jannah, 2022).

Tingkat literasi remaja memiliki dampak besar pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, bahwa Indonesia menduduki ranking ke 62 dari 70 negara, artinya Indonesia menjadi 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Remaja di Indonesia memiliki tingkat literasi yang sangat rendah alasan dibalik hal ini perlu diketahui, kurangnya minat dan budaya baca di kalangan remaja merupakan salah satu penyebabnya (Rahmadanita, 2022). Oleh karena itu Indonesia mengadopsi sebuah rencana aksi global yang dikenal sebagai *Sustainable Development Goals (SDGs)*. Pemimpin dunia secara resmi mengesahkan *Sustainable Development Goals* pada 25 September 2015 di

Markas Besar Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/*Sustainable Development Goals* (SDGs) yang selanjutnya disingkat TPB adalah agenda pembangunan global untuk mengakhiri kemiskinan, meningkatkan kesejahteraan, melalui pencapaian 17 tujuan sampai Tahun 2030. Agenda SDGs berisi 17 Tujuan/ Goals yang tersebar ke dalam empat pilar pembangunan berkelanjutan, yaitu Pilar Pembangunan Sosial, Pilar Pembangunan Ekonomi, Pilar Pembangunan Lingkungan, serta Pilar Hukum dan Tata Kelola. Ketujuh belas tujuan TPB tersebut, yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesetaraan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; dan (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan (Lingga & Batubara, 2024). Menurut Safitri et al. (2022) *Sustainable Development Goals* (SDGs) ialah suatu program dalam upaya pembangunan untuk menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi dan kualitas hidup masyarakat secara berhubungan termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan dapat berpengaruh terhadap pencapaian pembangunan berkelanjutan.

Berdasarkan survei pendahuluan seperti observasi dan wawancara kepada pihak terkait ditemukan informasi bahwa remaja wilayah pesisir seperti Tanjung Gundap Kota Batam menunjukkan bahwa masih banyak remaja yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis setiap bacaan secara mendalam serta menghubungkan informasi dari bacaan dengan realitas, sama halnya dengan menulis perlunya dibangun individu yang memiliki motivasi tinggi untuk berpikir, membaca dan menulis. Permasalahan pada remaja di Tanjung Gundap terdapat 15% dari 25 remaja yang mengalami putus sekolah karena kondisi ekonomi keluarga, kurangnya dukungan sosial seperti orang tua dan pengaruh pergaulan teman sebaya, kurang memiliki kegiatan sebagai wadah terkait pendidikan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga remaja Tanjung Gundap menghabiskan waktu pergi melaut bersama orang tuanya sebagai nelayan dan tidak memiliki niat untuk melanjutkan sekolahnya akibat yang terjadi remaja Tanjung Gundap tidak maksimal mempersiapkan masa depan serta kurang berpikir kritis, kreatif dalam pemecahan masalah. Fenomena ini menggambarkan kondisi dimana norma-norma sosial gagal memberikan arahan yang jelas kepada individu terkait pentingnya pendidikan (Khairani et al., 2025).

Di Era 4.0 pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan penguasaan salah satu life skills yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) menurut (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016) dalam (Novianti, 2020). Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang banyak dikembangkan dalam proses pembelajaran saat ini. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan abad-21 (Syafrita et al., 2023). Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide atau gagasan baru bagaimana memperoleh penyelesaian terhadap suatu permasalahan yang dihadapi (Malisa et al., 2018). Menurut Pepkin (dalam Wansaubun, 2020) model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) merupakan metode pengajaran yang mengutamakan kemampuan memecahkan masalah. Terdapat beberapa model pembelajaran yang mendukung siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif, salah satunya adalah model *Creative problem solving* (CPS) yang terdiri dari 6 tahapan yakni: *objectif finding, fact finding, problem finding, idea finding, solution finding dan acceptance finding* (Tambunan, 2021).

Penekanan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) untuk membekali lulusan di abad ke-21 dalam keterampilan pemecahan masalah dan menangani isu-isu sosial merupakan perubahan yang paling signifikan. Menurut Anderson et al. (2019) (dalam Gunartha, 2024) mengatakan bahwa taksonomi Bloom yang telah direvisi, keterampilan berpikir manusia dibagi menjadi 2 dimensi utama, yaitu keterampilan berpikir tingkat rendah atau *LOTS*, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS*. Dimana *LOTS* adalah tiga aspek pertama, yaitu ingatan, pemahaman, dan penerapan, sedangkan *HOTS* adalah 3 aspek terakhir, yaitu analisis, evaluasi, dan mencipta. Secara keseluruhan berpikir dalam taksonomi tersebut dirumuskan dengan C1 = mengingat (*remembering*) C2 = memahami (*understanding*) C3 = menerapkan (*applying*) C4 = menganalisis (*analyzing*) C5 = mengevaluasi (*evaluating*) C6 =mengkreasikan (*creating*). Memprioritaskan pelatihan dan teknik pemecahan masalah merupakan ciri model pengajaran dan pembelajaran CPS. Siswa dapat memilih dan menyempurnakan tanggapan mereka terhadap pertanyaan dengan menerapkan kemampuan pemecahan masalah mereka.

Berdasarkan penjelasan uraian tersebut, peneliti menawarkan suatu alternatif solusi yang diperlukan dalam pendekatan pembelajaran untuk menjawab tantangan ini dan

mendorong remaja berpikir lebih mendalam, kreatif, dan solutif. *Creative problem solving* (CPS) berorientasi *HOTS* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan literasi baca tulis. Sasaran utama *Creative problem solving* (CPS) berbasis *HOTS* adalah kreativitas. Kemampuan kognitif tingkat tinggi dicirikan oleh pemikiran kreatif. Dengan memilih masalah dan menemukan solusi, metode pengajaran ini mendorong kreativitas untuk meningkatkan pemahaman (Tri Wulan Sari et al., 2024). Sejalan dengan penelitian Paramitha (2023) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) merupakan pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi serta mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) pada peserta didik. Melalui CPS, siswa didorong untuk mengembangkan pemikiran yang kritis, kreatif, dan reflektif dalam menghadapi serta menyelesaikan permasalahan kontekstual, tidak hanya berhenti pada pemahaman dasar, tetapi juga melibatkan proses analisis, penilaian mendalam, hingga pengembangan solusi yang inovatif. Temuan serupa juga disampaikan (Rohana, 2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model CPS di jenjang SMA memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi matematis siswa jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Peningkatan kemampuan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* melalui pendekatan *Creative problem solving* (CPS) diharapkan dapat membentuk kebiasaan siswa dalam berpikir secara kritis dan kreatif.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menunjukkan bagaimana model pemecahan masalah kreatif (CPS) berorientasi *HOTS* dapat meningkatkan literasi membaca dan menulis serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*). Praktik ini meningkatkan kegiatan literasi remaja di Tanjung Gundap. Menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan tantangan zaman, terutama bagi remaja di daerah yang masih memiliki keterbatasan akses pendidikan. Dengan demikian, peningkatan literasi remaja dapat dipandang sebagai konsekuensi dari CPS yang berorientasi *HOTS*, yang memberikan kesempatan kepada remaja untuk menumbuhkan kecintaan mereka terhadap membaca dan meningkatkan *HOTS* dua hal yang penting di abad ke-21. Berkontribusi memberikan masukan dalam penyusunan kebijakan pendidikan berbasis pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan mutu literasi secara nasional, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam meneliti topik yang serupa dan mendukung target pemerintah dalam pencapaian indikator SDGs, terkhususnya tujuan ke-4 (pendidikan berkualitas) dengan pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara luas dan berkelanjutan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan Eksperimen *One Group Design*. Menurut Sugiyono (2018:74) dalam (Triastuti, 2020) yang menyatakan pre-Experiment desain belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. Menurut Sugiyono berpendapat bahwa penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2020)

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TPQ Tanjung Gundap sebanyak 12x pertemuan dengan 2x pertemuan dalam seminggu yang dilaksanakan pada hari sabtu dan minggu hari libur sekolah remaja Tanjung Gundap. Sasaran dan subjek dalam pelaksanaan penelitian ini adalah remaja Tanjung Gundap berjumlah 25 orang melalui teknik *purposive sampling* dengan tingkat pendidikan SMP dan SMA. Instrumen untuk penelitian ini menggunakan *Pre-Test*, *Post-Test* literasi dan *HOTS*. Untuk instrumen *HOTS* dalam bentuk soal analisa berjumlah 10 soal yang berisi pemahaman teks, kemampuan menyusun kalimat dan analisis informasi.

Tabel 1. Desain penelitian one group pretest-posttest

<i>Pre- Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂

Ket :

O₁ = Keadaan awal sebelum diberikan tindakan

X = Pemberian Tindakan CPS berorientasi *HOTS*

O₂ = Keadaan setelah diberikan tindakan

Pelaksanaan pada penelitian dibagikan pre-test untuk melihat kemampuan pertama, selanjutnya remaja menerapkan model *Creative problem solving* berorientasi *HOTS* kemudian melaksanakan post-test untuk melihat hasil yang terjadi setelah tindakan. Pelaksanaan pada penelitian ini Pengembangan Model *Creative problem solving* Berorientasi *HOTS* Dalam Meningkatkan Literasi Baca Tulis Remaja Tanjung Gundap Kota Batam dari beberapa tahapan sebagai berikut.

Tabel 2. Pelaksanaan penelitian

No	Tahap	Penjelasan
1	Assesment kebutuhan	Asesmen kebutuhan merupakan proses yang melibatkan pengumpulan, pengolahan dan penilaian informasi terkait dengan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, sikap atau karakteristik lainnya dari remaja Tanjung Gundap. Berisi gambaran dan memberikan informasi yang tepat berguna membantu dalam mengidentifikasi tentang kondisi dan kebutuhan subjek yang sedang dievaluasi.
2	Pemberian Pre-Test	Pre-Test kepada remaja Tanjung Gundap bertujuan untuk mengetahui tingkat minat remaja terhadap Literasi baca tulis dan tingkat <i>HOTS</i> Remaja Tanjung Gundap dalam bentuk soal yang berisi pemahaman teks, kemampuan menyusun kalimat dan analisis informasi sebelum tindakan CPS Creative Problem Solving.
3	Tahap Pelaksanaan Pengembangan dan Implementasi Model CPS berorientasi pada <i>HOTS</i>	Pemberian materi dengan topik permasalahan yang akan dialami oleh remaja yang diberikan dalam bentuk video pendek yang mengedukasi dan bacaan, jenis topik yang diberikan yaitu memperkenalkan revolusi industri 4.0, <i>Society</i> 5.0, dampak perkembangan digital, pergaulan bebas, kenakalan remaja, perundungan dan literasi digital. Setelah diberikannya topik permasalahan peneliti mengarahkan remaja mengidentifikasi masalah, memahami topik masalah yang diberikan, mengungkapkan

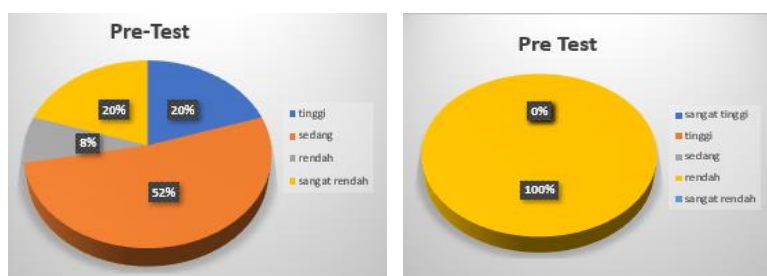
		gagasan, melakukan tanya jawab dan sharing ide serta pengalaman serta menemukan solusi yang nantinya akan dituangkan remaja melalui tulisan menghasilkan karya tulis dengan menerapkan indikator <i>HOTS</i> di dalam setiap tulisan.
4	Post-Test	Post-Test kepada remaja Tanjung Gundap bertujuan untuk mengetahui tingkat minat remaja terhadap Literasi baca tulis dan tingkat <i>HOTS</i> Remaja Tanjung Gundap dalam bentuk soal berisi pemahaman teks, kemampuan menyusun kalimat dan analisis informasi sesudah tindakan CPS <i>Creative Problem Solving</i> .
5	Evaluasi	Evaluasi yang dilakukan peneliti untuk mengevaluasi literasi baca tulis yang dihasilkan yaitu karya tulis melalui indikator <i>HOTS</i> agar para remaja dapat memperbaiki dan direalisasikan solusi terkait masalah yang telah dibahas serta direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari
6	Tindak lanjut	Tahap ini peneliti memberikan buku pedoman mitra yang diserahkan kepada Lembaga Permasalahatan Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) agar kegiatan berlanjut dan menjadi wadah kepada remaja yang dapat dilakukan secara mandiri sehingga mewujudkan generasi bangsa yang berkualitas terhadap minat literasi baca tulis dan keterampilan berfikir tinggi, kreatif dalam pemecahan masalah.

PEMBAHASAN

Tanjung Gundap adalah salah satu daerah pesisir dan telah diresmikan oleh pemerintah Kota Batam sebagai Kampung Tua, Kelurahan Tembesi, Kecamatan Sagulung, Kota Batam, Kepulauan Riau tempat penelitian ini terlaksana. Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti seperti wawancara dan observasi secara langsung kepada RT, RW dan Ketua PKK Tanjung Gundap peneliti menemukan informasi yaitu remaja Tanjung Gundap kurang memiliki wadah terkait pendidikan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki mereka sehingga waktunya hanya dihabiskan dengan bermain dan melaut, terdapatnya remaja yang mengalami putus sekolah sebanyak 15% dari 25 remaja dikarenakan faktor ekonomi, dukungan sosial terutama orang tua dimana terdapat beberapa orang tua yang mengalami buta aksara, pergaulan, pola berpikir yang kurang terhadap masa depan.

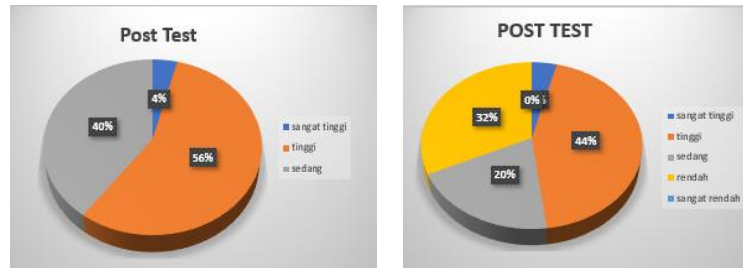
Remaja di Tanjung Gundap, Kota Batam, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan literasi baca tulis mereka dilihat berdasarkan hasil penerapan model *Creative problem solving* (CPS) yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Dalam penelitian ini pengembangan *Creative problem solving* (CPS) yang berorientasi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) dilihat dari hasil pengukuran literasi baca tulis remaja. Kemampuan Literasi Baca Tulis dilihat dari kapasitas untuk memahami bacaan, mengartikulasikan pikiran dan mengekspresikan ide yang dituangkan dalam bentuk karya tulisan terjadi peningkatan, menurut perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* yang dilakukan.

Berdasarkan hasil *Pre-Test* ditemukan bahwa kondisi tingkat *High Order Thinking Skill* dan literasi remaja Tanjung Gundap berada pada kategori rendah sebelum diberikan perlakuan. Dimana literasi baca tulis dari 25 remaja Tanjung Gundap sebanyak 5 remaja pada kategori sangat rendah dengan persentase 20%, 1 remaja kategori rendah 4%, 13 remaja berkategori sedang dengan persentase 52% dan 5 remaja kategori tinggi dengan 20% persentase. Untuk tingkat *HOTS* sebanyak 25 remaja dengan persentase 100% kategori rendah.



Gambar 1. Pie Chart Pre-Test Literasi dan HOTS

Pemberian *Post-Test* berisi informasi guna mengetahui dan mengidentifikasi peningkatan kemampuan Literasi Baca Tulis *HOTS* remaja Tanjung Gundap sesudah tindakan CPS *Creative Problem Solving*. Berikut adalah hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* literasi baca tulis dan *HOTS* remaja Tanjung Gundap:



Gambar 2. Pie Chart Post-Test Literasi dan HOTS

Berdasarkan *Pie chart Post-Test* di atas maka dapat diketahui bahwa terjadinya perubahan peningkatan literasi baca tulis dan kemampuan *High Order Thinking Skill* remaja Tanjung Gundap sesudah diberikannya perlakuan *Creative problem solving* (CPS) berorientasi *HOTS*. Untuk kemampuan literasi baca tulis dari 25 remaja Tanjung Gundap sebanyak 10 remaja dengan kategori sedang 40%, 14 remaja dengan kategori tinggi 56% dan 1 remaja dengan kategori sangat tinggi persentase 4%. Pada tingkat *HOTS* sebanyak 8 remaja dengan persentase 32% pada kategori rendah, 5 remaja dengan persentase 20% pada kategori sedang, 11 remaja persentase 44% pada kategori tinggi dan 1 remaja persentase 4% pada kategori sangat tinggi.

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada data *Pre test* literasi, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di bawah, menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0.045 yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa data *Pre-test* literasi tidak terdistribusi normal. Data *Post-test* literasi juga tidak terdistribusi normal, seperti yang terlihat dari nilai signifikansi (sig) sebesar 0,018 yang juga lebih kecil dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Normalitas Literasi

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
<i>Pretest_Literasi</i>	.170	25	.062	.918	25	.045
<i>Posttest_Literasi</i>	.218	25	.003	.899	25	.018

a. Lilliefors Significance Correctio

Tabel 4. Hasil Wilcoxon Literasi

Test Statistics ^a	
	Posttest_Literasi - Pretest_Literasi
Z	-3.998 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan table diatas merupakan hasil uji bivariat menggunakan Uji Wilcoxon dengan nilai sig.sebesar 0,000 (sig, <0,05) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian tindakan.

Tabel 5. Hasil Normalitas HOTS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Pretest_HOT S	.302	25	.000	.784	25	.000
Posttest_HO TS	.180	25	.036	.954	25	.308

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada data *Pre test HOTS*, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas, menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa data *Pre-test HOTS* terdistribusi tidak normal. Sedangkan untuk data *Post-test HOTS* terdistribusi normal, seperti yang terlihat dari nilai signifikansi (sig) sebesar 0,308 yang lebih dari 0,05.

Tabel 6. Hasil Wilcoxon HOTS

Test Statistics ^a	
	Posttest_HOTS - Pretest_HOTS
Z	-4.034 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan table diatas merupakan hasil uji bivariat menggunakan Uji Wilcoxon dengan nilai sig.sebesar 0,000 (sig, <0,05) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian tindakan.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, membuktikan bahwa pengembangan model CPS yang berorientasi pada *HOTS* dapat memberikan perubahan positif dan nyata pada literasi baca tulis remaja di Tanjung Gundap. Melalui penerapan model CPS yang berorientasi *HOTS*, remaja Tanjung Gundap mengalami peningkatan literasi baca tulis dalam bentuk menulis kreatif menunjukkan literasi yang dihasilkan bukan hanya sebatas memahami teks, melainkan juga mencakup keterampilan analisis, evaluasi, serta penciptaan gagasan baru secara mandiri. Model pembelajaran metode CPS berorientasi *HOTS* berdampak dalam mengembangkan keterampilan berfikir kreatif, kritis, dan memecahkan permasalahan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di abad 21. Dengan demikian penelitian ini dapat direkomendasikan sebagai model upaya peningkatan literasi baca tulis dan *HOTS* di pendidikan. Penelitian ini tidak hanya dapat meningkatkan literasi baca tulis remaja namun, juga dapat mendukung pencapaian salah satu dari ke-17 tujuan SDGs yaitu tujuan ke-4 pendidikan berkualitas. Untuk mewujudkan pendidikan berkualitas diperlukannya modal utama yaitu tingkat literasi dan *HOTS* yang tinggi. Disarankan untuk melakukan uji coba lanjutan pada aspek yang berbeda seperti jenjang usia dan wilayah yang berbeda, serta mengevaluasi dampak jangka panjang dari model CPS terhadap peningkatan literasi.

REFERENSI

- Ginting, E. S. (2020). *PENGUATAN LITERASI DI ERA DIGIAL*. 35–38.
- I Wayan Gunartha. (2024). Pengembangan Penilaian Berorientasi *HOTS*: Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Era Global Abad Ke-21. *Widyadari*, 25(1), 133–147. <https://doi.org/10.59672/widyadari.v25i1.3660>
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, A., & Ramadhan, S. (2019). Literasi Baca Tulis Dan Inovasi Kurikulum Bahasa. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 108. <https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no1.108-118>
- Khairani, A., Hakiki, N. I., & Yopan, M. (2025). Analisis Faktor Penyebab Angka Putus Sekolah di Tingkat SD dan SMP di Papua: Kajian Studi Pustaka Berbasis Teori Struktural. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 45–51.

- <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6510>
- Khairunnisa, K., & Jannah, R. (2022). Kemampuan Literasi Baca Tulis Numerasi Serta Budaya Dan Kewargaan Siswa Mi Di Kota Banjarmasin. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 30. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.6619>
- Lingga, I. M., & Batubara, A. K. (2024). Peran Pojok Literasi Kuta Padang (PLKP) untuk Meningkatkan Literasi Anak dalam Membangun SDGs. *Pustaka Karya: Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 11(2), 277–288.
- Malisa, S., Bakti, I., & Iriani, R. (2018). Model Pembelajaran *Creative problem solving* (Cps) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Vidya Karya*, 33(1), 1. <https://doi.org/10.20527/jvk.v33i1.5388>
- Novianti, W. (2020). *Urgensi berpikir kritis pada remaja di era 4.0*. 1(1), 38–52.
- Paramitha, D. (2023). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL, *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS PADA MATERI SUHU DAN PERUBAHANNYA. *JOURnal of Banua Science Education*, 3(2), 98–108.
- Rahmadanita, A. (2022). Rendahnya Literasi Remaja di Indonesia: Masalah dan Solusi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2), 55. <https://doi.org/10.20961/jpi.v8i2.66437>
- Remaja, L. S., HOTS, B., Pembelajaran, D., & Tanaman, B. (2022). *BERBASIS HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. XIII.
- Rohana. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA SMA*. 3(2), 169–179.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Syaflita, D., Aini, S., Alvi, R. R., & Adila, F. (2023). Identifikasi Permasalahan Dalam Penerapan Model *Creative problem solving* Berbasis Moodle di SMP. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(3), 405. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i3.15204>
- Tambunan, L. O. (2021). Model Pembelajaran *Creative problem solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Matematis. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 362. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4630>
- Tri Wulan Sari, Asmin, & Asrin Lubis. (2024). Pengembangan E-Modul Model *Creative*

problem solving Berbasis Soal *HOTS* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Adversity Quotient. *JIPMat*, 9(1), 130–141. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i1.367>

Triastuti, E. (2020). Model Pembelajaran Stem Pjbl Pada Pembuatan Ice Cream Melatih Keterampilan Berfikir Kreatif Dan Wirausaha. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(2). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i2.159>

Wansaubun, W. A. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Memecahkan Masalah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative problem solving* (Cps). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 3(2), 220–226. <https://doi.org/10.30862/accej.v3i2.305>