

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP

Rusdiana¹, R. Hidayat², A. Dimpudus³, Ikmawati⁴

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
e-mail: rusdiana2304@gmail.com, hidayatrahmad270@gmail.com, ariantjemath@gmail.com,
ikmawati@fkip.unmul.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya model pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik, yang membuat siswa menjadi pasif, kurang terlibat aktif dalam memahami konsep, dan kurang kreatif dalam menyelesaikan soal, sehingga hasil belajar mereka rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMPN 12 PPU. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *desain eksperimental research*, di mana kelas eksperimen diajarkan dengan model CPS. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, kelas VIII-C sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-A sebagai kelompok kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 78,79, sedangkan kelas kontrol 40,46. Hasil uji independent sample T test pada nilai posttest menunjukkan signifikansi $< 0,05$, mengindikasikan perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan CPS dibandingkan yang tidak menggunakan model ini.

Kata Kunci: Bangun Ruang; Creative Problem Solving (CPS); Hasil Belajar

Abstract

This study is motivated by the suboptimal learning models often used by educators, which result in students becoming passive, less actively engaged in understanding concepts, and lacking creativity in solving problems, leading to low learning outcomes. To address this issue, a more effective learning model is needed to improve student achievement. The purpose of this study is to measure the effectiveness of the Creative Problem Solving (CPS) learning model on mathematics achievement in the topic of polyhedrons for grade VIII students at SMPN 12 PPU. The study uses a quantitative method with an experimental research design. The sample was selected using purposive sampling, with class VIII-C as the experimental group and VIII-A as the control group. The average score of the experimental class was 78.79, while the control class scored 40.46. An independent sample T-test on the posttest scores showed a significance value < 0.05 , indicating a significant difference in learning outcomes between students who used CPS and those who did not.

Keywords: Spatial Shapes; Creative Problem Solving (CPS); Learning Outcomes

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma kepada individu melalui berbagai metode dan pengalaman pembelajaran. Proses pendidikan melibatkan interaksi yang kompleks antara guru dan murid, serta unsur-unsur seperti kurikulum, lingkungan belajar, dan teknologi. Dengan memberikan landasan pengetahuan dan pengalaman yang baik. Menurut Armia et al., (2021) kehadiran pendidikan sendiri memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan untuk menciptakan sumber daya yang unggul, sehingga mampu mengatasi keterbelakangan dan kekurangan pengetahuan pada generasi muda bangsa. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan yang paling mempengaruhi proses pembelajaran adalah model pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada suatu kerangka atau pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang, menyampaikan, dan mengelola proses pembelajaran. Model ini membantu guru dalam mengatur struktur

pembelajaran, memfasilitasi pemahaman siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. memilih model pembelajaran dengan bijak berdasarkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan siswa, materi pelajaran yang diajarkan, dan kondisi kelas. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memungkinkan terwujudnya pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran matematika disekolah dalam penyajiannya harus diupayakan dengan cara yang lebih menarik namun, sering kali sisi tersebut tidak dihadirkan dalam proses pembelajaran matematika. Akibatnya, siswa mengenal matematika tidak secara utuh. Matematika, hanya dikenal oleh siswa sebagai kumpulan rumus, angka, dan simbol belaka. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai.. Hal Ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Hartiwi (2022) pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap pelajaran dan meningkatkan semangat mereka dalam melaksanakan latihan.

Model pembelajaran yang umum diterapkan oleh guru saat ini masih bersifat konvensional, di mana proses pengajaran berfokus pada penjelasan materi di depan kelas. Siswa hanya berperan sebagai pendengar yang pasif, berinteraksi terbatas melalui sesi tanya jawab (Fauzia, 2018). Dalam praktiknya, guru sering memberikan catatan atau tugas langsung kepada siswa serta menjelaskan soal-soal latihan tanpa melibatkan siswa secara aktif. Hal ini mengakibatkan proses belajar yang berjalan lancar di depan kelas, tetapi siswa cenderung sibuk dengan urusannya masing-masing dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Situasi ini menciptakan kondisi di mana siswa menjadi lebih pasif dan kurang terlibat dalam pemahaman konsep, serta kurang terangsang untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah.

Masalah yang dihadapi di dalam kelas mencakup kurangnya daya tarik model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan antusiasme siswa untuk belajar. Selain itu, pendekatan pengajaran yang masih terpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi menyebabkan keterlibatan siswa yang minim. Banyak siswa lebih asyik berbincang dengan teman-temannya saat guru menjelaskan, dan mereka takut untuk bertanya jika ada bagian yang belum dipahami. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang memberikan respons, sementara saat latihan, banyak yang enggan mengerjakan dan lebih memilih menunggu jawaban teman atau mencontek hasil pekerjaan teman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 12 PPU, terungkap bahwa siswa kelas VIII mengalami kesulitan dalam pemahaman matematika dan kurang berusaha menyelesaikan soal-soal yang diberikan, terutama soal yang sedikit berbeda dari contoh yang telah diajarkan. Hal ini menjadi salah satu faktor yang berkontribusi pada rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Banyak siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa di SMP Negeri 12 PPU masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Proses pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif dan lebih berpusat pada guru mengakibatkan peran siswa dalam belajar menjadi kurang dominan. Selain itu, kurangnya upaya guru untuk meningkatkan kreativitas siswa juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Hal ini menandakan perlunya evaluasi mendalam terhadap model pengajaran yang diterapkan agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan melihat situasi dan kondisi di atas, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Penerapan Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menjadi suatu langkah strategis yang dapat membawa perubahan positif dalam pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *Creatif Problem Solving* (CPS) membuka ruang bagi keterlibatan aktif siswa dalam merumuskan ide, menciptakan solusi, dan mengatasi tantangan matematika dengan cara yang lebih kreatif. Menurut Ariani (2020) dengan menerapkan *Creatif Problem Solving* (CPS), guru dapat merancang sesi-sesi *brainstorming* di kelas untuk mendorong siswa menyumbangkan ide-ide mereka sendiri terkait konsep-konsep matematika yang sedang dipelajari. Proses berpikir kreatif ini dapat membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih mendalam, sambil mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, model pembelajaran *Creatif Problem Solving* (CPS) juga dapat diintegrasikan dalam penyelesaian soal pemecahan masalah (Armia et al., 2021) Guru dapat menugaskan proyek-proyek atau situasi matematika yang memerlukan pemikiran kreatif dan aplikasi konsep dalam konteks nyata. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga merangsang pemikiran kreatif siswa dalam menghadapi tantangan matematika.

Penerapan model pembelajaran *Creatif Problem Solving* (CPS) bukan hanya mengubah dinamika pembelajaran, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan kelas yang merangsang dan memberdayakan siswa untuk menjadi pemikir kreatif dan pemecah masalah yang tangguh. Dengan cara ini, diharapkan hasil belajar matematika dapat meningkat secara signifikan dan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Materi matematika yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran *Creatif Problem Solving* (CPS) adalah materi bangun ruang, materi bangun ruang menjadi salah satu aspek yang sangat sesuai untuk diterapkan dalam model pembelajaran *Creatif Problem Solving* (CPS). Ketika siswa dihadapkan pada tugas pemodelan dan pemecahan masalah terkait bangun ruang, mereka tidak hanya belajar tentang konsep matematika dasar, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kreatif dan analitis. Misalnya, melalui proyek pembangunan model tiga dimensi, siswa dapat menggabungkan pengetahuan matematika dengan keterampilan desain, menghadirkan elemen visual yang memperdalam pemahaman mereka. Penerapan CPS dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam materi bangun ruang, bukan hanya tentang memahami konsep-konsep tersebut secara teoritis, tetapi juga melibatkan siswa dalam pengalaman langsung yang memicu ketertarikan dan kekreatifitasan siswa untuk mendapatkan solusi dari suatu persoalan. Dengan demikian, metode ini dapat menciptakan generasi siswa yang tidak hanya menguasai matematika, tetapi juga memiliki keterampilan kreatif dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di masa depan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian jenis eksperimen dengan menggunakan analisis data kuantitatif yang bertujuan untuk melihat atau mengetahui apakah model pembelajaran *creatif problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 12 Penajam Paser Utara. Hal ini dapat ditinjau dari tes yang diberikan kepada siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Experimental Research*. Menurut Kusumastuti (2020) penelitian ini dapat dilakukan dalam alam terbuka dan juga di ruang tertutup. Dalam penelitian eksperimen, kondisi yang ada dimanipulasi oleh peneliti sesuai kebutuhan peneliti.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment/perlakuan</i>	<i>Post test</i>
Eksperimen	P ₁	x	P ₃
Kontrol	P ₂	y	P ₄

Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian (Unaradjan, 2019) maka dari itu populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas VIII SMP Negeri 12 PPU tahun ajaran 2023/2024. sampel penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII-C

(27 orang) sebagai kelompok eksperimen dan siswa-siswi Kelas VIII-A (34 orang) sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Jayantika & Payadnya (2018) teknik *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana peneliti secara sengaja memilih individu atau kelompok tertentu yang dianggap memiliki karakteristik atau pengalaman yang relevan dengan tujuan penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan tes, tes digunakan untuk mengukur hasil kemampuan yang siswa miliki tentang pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang sisi datar. Tes yang diberikan berupa pre test (3 soal) dan post-test (4 soal). Pre test diberikan sebelum diberi perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dan pembelajaran dengan tidak menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)*. Post-test diberikan kepada siswa setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dan pembelajaran dengan tidak menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* pada penelitian.

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini setelah semua data terkumpul. Dalam analisis data ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif, analisis ini meliputi 1) rata-rata, 2) standar deviasi, 3) nilai maksimum, dan 4) nilai minimum yang diperoleh dari hasil pre test dan post-test setelah pelaksanaan pembelajaran dengan model kreatif problem solving dan pembelajaran yang tidak menggunakan model kreatif problem solving. Selain analisis statistik deskriptif adapun analisis statistik inferensial, analisis ini meliputi 1) uji normalitas (*Kolmogorov smirnov*), 2) uji homogenitas, dan 3) uji hipotesis menggunakan uji independent sample T test.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar pada kelas VIII SMP N 12 PPU dilihat dari perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan tidak menggunakan model *Creative Problem Solving* pada materi bangun ruang sisi datar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh data berupa nilai hasil uji pre test dan post test sesudah melalui proses pembelajaran dari kelas eksperimen (27 siswa) dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan data dari kelas kontrol (34 siswa) dengan menerapkan model pembelajaran selain *Creative Problem Solving*.

Tabel 2. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif	Kelas eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre test	Post Test
Rata- rata	14.81	78.79	21.58	40.65
Standar Deviasi	3.62	8.07	5.03	12.34
Nilai Maksimum	22	94.52	32	61.64
Nilai Minimum	8	57.53	12	6.84

Nilai rata-rata kelas kontrol pada nilai pre test lebih tinggi dibanding dengan kelas eksperimen yaitu $21.28 > 14.81$ dengan nilai maksimum yaitu 22 untuk kelas eksperimen dan 32 untuk kelas kontrol. Pada nilai rata-rata post test rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol yaitu $78.79 > 40.65$.

Ada beberapa faktor yang dapat menjelaskan perbedaan hasil ini yaitu pertama aktivitas pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka lebih aktif dalam proses belajar mengajar, berbeda dengan

metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru. selain itu juga model pembelajaran *Creatif Problem Solving (CPS)* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika, sehingga mereka lebih mampu memahami konsep dan menerapkan pengetahuan mereka dalam berbagai situasi, ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Munthe et al., (2023) dalam penelitiannya ia mengatakan bahwa model pembelajaran *Creative problem solving (CPS)* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Faktor lainnya adalah pada saat pembelajaran siswa diarahkan untuk bekerja sama dalam kelompok yang memungkinkan siswa untuk berdiskusi, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain, yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran seperti lembar kerja peserta didik (LKPD) pada kelas eksperimen (VIII-C) juga menjadi faktor yang dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan antusias peserta didik sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. LKPD memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai konsep dan mengerjakan tugas-tugas yang menantang. Dengan demikian, peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, merasa lebih termotivasi, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh Sinurat (2022) penggunaan media pembelajaran LKPD dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa dengan penggunaan media sesuai kebutuhan peserta didik sehingga mampu membantu suatu masalah dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Taraf signifikan statistik	Tanda	Taraf signifikan pengujian α
Pre Test Eksperimen	0.155		
Post Test Eksperimen	0.200	>	0,05
Pre Test kontrol	0.084		
Post Test Kontrol	0.200		

Nilai taraf signifikansi statistik untuk keempat kategori hasil lebih besar dari 0.05, maka dapat kita simpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua sampel yang dibandingkan merupakan kelompok yang mempunyai varians yang homogen atau tidak. Pengujian menggunakan aplikasi SPSS 21.0 for windows teknik Leavene Test. Hasil uji homogenitas data hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan uji Levene statistic yang menggunakan program analisis statistik SPSS 21.0 for windows diketahui bahwa nilai signifikansi statistiknya dibawah nilai signifikansi pengujian yaitu dibawah 0,05 yang artinya varians kelompok populasi data penelitian ini tidak sama (tidak homogen). Menurut Sutriyawan, (2022) meskipun data penelitian berdistribusi normal tetapi tidak homogen, pengujian independent sampel t test tetap dapat dilakukan.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada masing-masing kelas, kedua kelompok kelas diuji hasil tes kemampuan awal menggunakan nilai pre test dengan menggunakan uji independet sampel T test.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sampel T Test* Untuk Nilai Pre Test Kelas Kontrol Dengan Pre Test Kelas Eksperimen

Hasil	Nilai signifikansi statistik	Tanda	Nilai signifikansi pengujian
Pre Test Eksperimen	0.058	>	0.05
Pre Test Kontrol			

Berdasarkan hasil uji *independent sampel T Test* nilai pre test kelas kontrol dan pre test kelas eksperimen pada tabel 4 didapatkan bahwa nilai signifikansi statistiknya adalah $0.058 >$ nilai signifikansi pengujian dari hasil ini diperoleh kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antaran nilai matematika kelas kontrol (VIII-A) dan kelas eksperimen (VIII-C), artinya bahwa kemampuan awal matematika siswa antara kelas kontrol (VIII-A) dan kelas eksperimen (VIII-C) adalah sama.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sampel T Test* Untuk Nilai Pre Test Dengan Post Test Kelas Eksperimen

Hasil	Nilai signifikansi statistik	Tanda	Nilai signifikansi pengujian
Pre Test Eksperimen Post Test Eksperimen	0.002	<	0.05

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi statistik nilai pre test eksperimen dan post test eksperimen lebih kecil dari nilai signifikansi pengujian yaitu $(0.002) < (0.05)$ hal ini berarti bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen (VIII-C) dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebelum dan sesudah pemberian model pembelajaran *creative problem solving* pada kelas eksperimen (Kelas VIII-C). Temuan ini relevan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Utami, (2019) bahwa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sampel T Test* Untuk Nilai Post Test Kelas Eksperimen Dengan Post Test Kelas Kontrol

Hasil	Nilai signifikansi statistik	Tanda	Nilai signifikansi pengujian
Post Test Eksperimen Post Test Kontrol	0.047	<	0.05

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai signifikansi statistik nilai post test eksperimen dan post test kontrol lebih kecil dari nilai signifikansi pengujian yaitu $(0.047) < (0.05)$ hal ini menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari rata-rata nilai hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah melalui proses pembelajaran dimana kelas eksperimen diberikan model pembelajaran *creative problem solving* dan kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Pembelajaran dengan tidak menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* menyebabkan siswa menjadi mudah bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena kurangnya diskusi dan interaksi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa dalam membahas materi yang dipelajari pada saat pembelajaran, biasanya guru memberikan penjelasan hanya sedikit kemudian menyuruh mencatat apa yang ada dibuku. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar matematika yang kurang dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Yanuar & Pius (2023) dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru kurang tepat jika hanya menerapkan satu model, metode, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal itu menyebabkan peserta didik merasa bosan dan situasi dalam kelas menjadi monoton.

Hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Creative problem solving (CPS)* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga kualitas pemahaman siswa. Siswa yang menggunakan model *Creative problem solving (CPS)* menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika dan kemampuan untuk menerapkannya.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas VIII-C (Kelas eksperimen) sebelum diberlakukan model Creative Problem solving yaitu 14.81 nilai ini sangatlah jauh jika dilihat dari KKM yaitu 75. Setelah penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving nilai rata rata kelas VIII-C (kelas eksperimen) yaitu 78.79, selain itu dilihat dari hasil pengujian nilai post test kelas eksperimen dan post test kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi statistiknya yaitu 0.047 hal ini mengindikasikan bahwa nilai ini kurang dari nilai signifikansi pengujian yaitu 0.05 maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 12 Penajam Paser Utara Kelas VIII semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, peneliti memberikan saran bagi guru/pendidik ataupun calon guru, pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving (CPS)* ini agar dapat digunakan pada pembelajaran dikelas. penting untuk merancang aktivitas yang mendorong siswa berpikir kreatif dan kritis. Guru dapat menyediakan masalah yang relevan dengan materi pelajaran dan memandu siswa melalui proses CPS, mulai dari memahami masalah, mencari berbagai solusi, mengevaluasi solusi yang diusulkan.

Daftar Pustaka

- Armia, A., Molle, J. S., & Tamalene, H. (2021). Pengaruh Respons Siswa Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.37150/jp.v5i1.1269>
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary*, 7(1), 40–47. <https://media.neliti.com/media/publications/258173-penerapan-model-pembelajaran-problem-bas-febb1ec3.pdf>
- Hartiwi, K., Amelia, S., & Islam Riau, U. (2022). The Creative Problem Solving (CPS) Learning Model Effect on Students' Mathematics Learning Results at Junior High Schools of Dumai City. *Mathematics Research and Education Journal*, 6(1), 21–30.
- Jyantika, G. A. N. T., & Payadnya, P. A. A. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Deepublish. <https://repo.mahadewa.ac.id/id/eprint/1796/1/FULLBOOK.pdf>
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish CV Budi Utama. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Zw8REAAAQBAJ&oi=fnd>
- Munthe, S.A., Tambunan L.O., & Sauduran, G.N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi SPLDV di SMP Negeri 1 Panei. *Journal on Education*, 05(02), 4426–4436. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1163>
- Sinurat, F. M. I. (2022). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada SMK N 1 Cikarang Selatan. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(4), 580–588. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6203446>
- Sutriyawan, A. (2022). *Analisis Data Penelitian Kuantitatif Bidang Kesehatan*. PT Refika Aditama.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Universitas Khatolik Atma JAYA. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=DEugDwAAQBAJ&oi=fnd>

- Utami, F., Ainy, C., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 01. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12332>
- Yanuar, A., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.12568/sapa.v8i1.327>