



## Pembelajaran creative problem solving: pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika di era covid-19

Feriansyah<sup>a,1</sup>, SofnidahIfriyanti<sup>a,2</sup>, Suherman<sup>a,3,\*</sup>

<sup>a</sup> Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

<sup>1</sup> feri150217@gmail.com; <sup>2</sup> syofnidahifriyanti@radenintan.ac.id; <sup>3</sup> suherman@radenintan.ac.id

\*Correspondent Author

Received: 2021-04-08

Revised: 2021-07-11

Accepted: 2021-07-27

### KATAKUNCI

Creative Problem Solving  
Hasil Belajar  
Matematika

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan terkait diketahui bahwa masaih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam masa PANDEMI COVID-19. Hal itu juga dibuktikan dengan rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan pemecahan masalah matematika yang telah diuji cobakan pada awal prapenelitian. Berdasarkan hal tersebut salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengasah kreatifitas siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika adalah Creative Problem Solving. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan Quasi Eksperimen. Teknik analisis dat menggunakan soal Tes Essay dengan materi FPB dan KPK. Analisis data menggunakan uji homogenitas dan normalitas, serta uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,595 > 2,158$  atau sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran creative problem solving terhadap hasil belajar Matematika.

*Pembelajaran creative problem solving: pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika di era covid-19*

### KEYWORDS

Creative Problem Solving  
Achievement  
Mathematics

This study was background on related issues it is known that the vast majority of educated people who score below minimum criteria (KKM) within the covid-19 pandemic. It is also proven by the students' lack of ability to solve mathematical problems that have been tried in the beginning of prestudy. Based on it one of the study models that can be used to assess students' creativity in solving math problems is a creative problem dilemma. The purpose of this study is to learn how the creative problem concepts can affect the results of studying mathematics. It's a quantitative study. The design used in experimental quasi. The dat analysis technique USES essays in question with FPB and KPK materials. Data analysis USES homogeneity and normality tests, and hypothesis testing USES uji-t. Studies show that  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2.595 > 2.158$  or sig (2-tailed) is  $0.000 < 0.05$ . This means that there is an influence that a creative problem model has on the results of studying mathematics.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



---

## **Pendahuluan**

Terkait penelitian yang dilakukan, meninjau dengan kondisi sekarang dengan adanya Covid-19, maka peneliti melakukan penelitian melalui daring (online). Pada tahap awal penelitian, peneliti memberikan materi terkait FPB dan KPK. Pada kelas eksperimen, menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving peserta didik diajak untuk memahami materi FPB dan KPK dengan cara yang menyenangkan dan pembelajaran di mulai dengan suatu problem (masalah). Peneliti melakukan pembelajaran melalui aplikasi ZOOM di sekolah dasar Islam Assalam bandar Lampung. Sekolah yang merupakan lembaga pendidikan formal, harus mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Huda et al., 2019; Suherman, Prananda, Proboningrum, Pratama, Laksono, et al., 2020; Widyastuti et al., 2020). Hal yang sama juga terjadi di sekolah suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan komponen pembelajaran dalam setiap mata pelajaran. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia untuk menjalankan hidupnya (Fauziah et al., 2017; Rahmadani et al., 2021).

Menurut UU RI nomor 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional dalam Syofnidah Ifrianti bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Aziz & Ifrianti, 2015; Widyastuti et al., 2021). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena tanpa melalui pendidikan, proses tranformasi dan aktualisasi pengetahuan sulit untuk di wujudkan. Oleh karena itu proses pendidikan dapat di laksanakan melalui belajar.

Tujuan belajar menurut Oemar Hamalik bahwa tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu: 1) tingkah laku terminal yaitu komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar, 2) kondisi-kondisi tes yaitu komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi dimana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal, 3) ukuran-ukuran perilaku yaitu suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa (Shobirin, 2018). Komponen-komponen dalam tujuan belajar di atas merupakan seperangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar, yang disebut dengan hasil belajar. Program untuk Penilaian Siswa Internasional (PISA) dibuat pada tahun 1997 sebagai tanggapan atas kebutuhan pengembangan alat yang memungkinkan untuk membandingkan kinerja siswa dari berbagai negara (Xu, 2011). Oleh karena itu Menurut Dimiyati dan Mudjiono bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar dan dari sisi guru,

tindakan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengalaman belajar (Sugiharti, 2018). Salah satu ilmu yang dapat dipelajari adalah ilmu matematika (Mujib et al., 2020; Suherman et al., 2021; Yuniyanto et al., 2020).

Menurut Ahmad matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk keperluan sehari-hari, tetapi dalam dunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa (Nagara et al., 2020). Belajar matematika seseorang dilatih untuk berpikir kreatif, kritis, jujur dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam disiplin ilmu lainnya (Anggoro, 2015).

Tujuan pembelajaran matematika Dalam lampiran Permendikbud Nomor 58 tahun 2014 dijelaskan bahwa” mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik mampu: (1) memahami konsep matematika (2) memecahkan masalah (3) menggunakan penalaran matematis (4) mengomunikasikan masalah secara sistematis (5) memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan nilai dalam matematika”(NAIMATUROHMAH, 2019). Namun, berdasarkan hasil wawancara saya dengan ibu Sunanik dan ibu Lia Amalia di Sekolah Dasar Islam Assalam Bandar Lampung pada pendidik pengampu mata pelajaran matematika kelas IV diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, beliau banyak menemukan permasalahan pada peserta didik disamping dengan kondisi Pandemi COVID-19.

Permasalahan tersebut seperti siswa malas belajar, sehingga fokus peserta didik banyak terbagi. Membuat lambatnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran, peserta didik masih memiliki rasa malu untuk bertanya secara langsung mengenai materi yang belum mereka pahami, dan sebagian besar siswa belum belajar sewaktu guru mengajar” (Dwika Setiawan & Roro Nanik Setyowati, 2020). Hal ini tentu mempengaruhi dalam pembelajaran matematika. selain itu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya model pembelajaran *Ceramah, Penugasan dan Tanya Jawab* sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang menarik minat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Islam Assalam Bandar Lampung. Diperoleh data ujian tengah semester (UTS) semester genap matematika peserta didik kelas IV tahun ajaran 2019/2020 yang kurang maksimal sebagai berikut.

**Tabel 1.** Data nilai ujian tengah semester (UTS) semester genap matematika peserta didik kelas iv sd islam assalam bandar lampung tahun ajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah Peserta didik dengan Nilai Prestasi (x)		Jumlah
	$x < 67$	$x \geq 67$	
IV A	3	23	26
IV B	5	21	26
Jumlah	8	44	52

Sumber: Dokumentasi nilai ujian tengah semester genap matematika kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan tabel peserta didik yang memperoleh nilai diatas atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 67 sebanyak 84,62% peserta didik yang dapat mencapai daya serap materi. Sedangkan sebanyak 15,38% peserta didik belum mencapai KKM. Berdasarkan kenyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas IV semester genap SD Islam Assalam Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020 masih dikatakan minoritas rendah. Mengatasi permasalahan diatas maka solusi yang tepat yaitu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tertuang dalam silabus kurikulum 2013 (Hartinah et al., 2019; Huda et al., 2019; Suherman, 2015). Selain itu agar peserta didik lebih aktif atau pembelajaran bersifat *student centre* maka dapat menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Kedua solusi tersebut dapat dihadiri dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving*. *Creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran dalam keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya (Uno Hamzah & Muhammad, 2012). Model pembelajaran *Creative problem solving* adalah proses pemecahan masalah matematika dapat dimodelkan dengan tahapan dan secara hierarkinya yaitu membaca masalah, memahami masalah, pikirkan cara memecahkan masalah, terjemahkan masalah ke dalam model matematika/kalimat matematika, pengerjaan dengan perhitungan matematika dan tiba pada solusi (Petan, 2017). Mengingat peserta didik belajar di jenjang Sekolah Dasar yang berada di kelas IV. Tentunya kebiasaan peserta didik yang suka bermain dan kurang suka belajar yang terlalu serius membuat model ini menjadi solusi yang baik untuk diuji cobakan.

Hasil penelitian Abdul Syukur menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan Keterampilan berpikir kreatif siswa pada Konsep saling ketergantungan dalam Ekosistem Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Kandanghaur

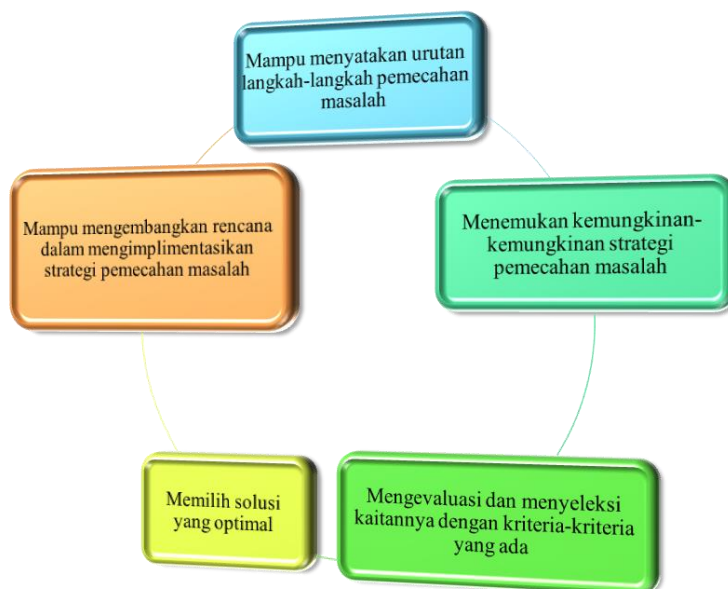
(Syukur, 2012). Hasil penelitian Laksmi Arifani menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas VI di MIN 2 bandar lampung (Arifani, 2017). Penelitian Shella Malisa, Iriani Bakti, dan Rilia Iriani bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa (Malisa et al., 2018). Berdasarkan fakta tersebut maka penelitian ini memiliki kebaruan yaitu pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar matematika. Harapan penelitian ini menjadi sumbangsi pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung.

## Metode

Penelitian yang digunakan adalah dengan metode Quasi Eksperimen Design dengan analisis data Uji-t. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung. Pengambilan subjek sebanyak 40 siswa. Kelas IV A dengan jumlah 21 peserta didik, sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Kelas IV B dengan jumlah 19 peserta didik sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Desain penelitian menggunakan dua subjek kelompok dari populasi yang meliputi kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada kelas eksperimen dan *Direct Instruction* pada kelas kontrol. Digunakannya metode eksperimen pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui akibat dari suatu perlakuan (*treatment*). Pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling* yang akan menghasilkan data akhir berupa skor yang diperoleh melalui tes akhir (*posttest*) pada akhir pembelajaran. Instrumen penelitian berupa soal essay tentang materi FPB dan KPK. Adapun indikator dalam pemecahan masalah peserta didik ada pada Gambar 1. Memecahkan masalah peserta didik dalam pembelajaran dengan model pembelajaran CPS dapat dicapai dengan menjelaskan permasalahan yang ada, sehingga peserta didik bisa mengerti seperti apa penyelesaian yang diharapkan, pada tahap ini peneliti melakukan pembelajaran, meninjau dengan kondisi sekarang dengan adanya Covid-19, maka peneliti melakukan penelitian melalui daring (*online*). Pada tahap awal penelitian, peneliti memberikan materi terkait FPB dan KPK. Pada kelas eksperimen, menggunakan model pembelajaran *Creative*

*Problem Solving* peserta didik diajak untuk memahami materi FPB dan KPK dengan cara yang menyenangkan dan pembelajaran di mulai dengan suatu problem (masalah).



**Gambar 1.** Indikator creative problem solving (Novianti, 2016).

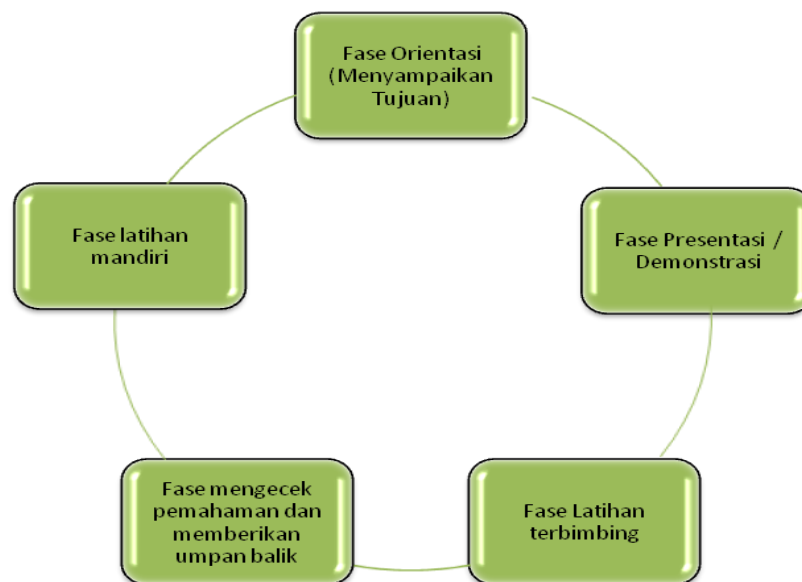
Peneliti melakukan pembelajaran melalui aplikasi ZOOM. Setelah itu data dapat dilakukan dengan menyatukan argumen dari berbagai siswa yang telah mendiskusikan persoalan, kemudian peserta didik dapat memilih strategi yang mana dapat menyelesaikan persoalan tersebut yang akan mengacu pada solusi dari persoalan. Prosedur penelitian dengan menerapkan model pembelajaran CPS. Adapun langkah-langkah CPS sebagai berikut. Desain penelitian yang digunakan terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Langkah-langkah model pembelajaran CPS (Novianti, 2016).

Berdasarkan pada Gambar 2, dapat diketahui bahwa langkah-langkah model pembelajaran CPS dapat dicapai dengan menjelaskan permasalahan yang ada, sehingga peserta didik bisa mengerti seperti apa penyelesaian masalah yang diharapkan, data dapat

dilakukan dengan menyatukan argumen dari berbagai peserta didik yang telah mendiskusikan persoalanyang ada, kemudian peserta didik dapat mengevaluasi dan memilih strategi yang mana dapat menyelesaikan persoalan yang diharapkan tersebut yang akan mengacu pada solusi dari persoalan. Pencapaian model pembelajaran *direct instruction* terdapat pada langkah-langkah pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Langkah-langkah model pembelajaran Direct Instruction (Novianti, 2016).

Gambar 3 merupakan siklus pembelajaran *Direc Instruction* dari mulai, fase orientasi (penyampaian tujuan), fase Presentasi/Demonstrasi, fase Latihan terbimbing, fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik dan Fase latihan mandiri. Desain penelitian yang digunakan terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Desain penelitian (Miftachuddin, 2020)

<i>Kelas</i>	<i>Prê-test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

X adalah perlakuan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, O<sub>1</sub> merupakan skor *pre-test* pada kelas eksperimen, O<sub>2</sub> adalah skor *post-test* pada kelas eksperimen, O<sub>3</sub> merupakan skor *pre-test* pada kelas kontrol, dan O<sub>4</sub> adalah Skor *post-test* pada kelas kontrol. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes akhir (Posstest) dengan soal uraian (essay) berdasarkan indikator. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan pengujian prasayarat tes normalitas dan uji homogenitas. untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembedanya. Teknik analisis data dalam pengujian hipotesis menggunakan uji satu pihak (uji t-test sampel berkorelasi).

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Berdasarkan tujuan Untuk mengetahui apakah Terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung. Maka data akan digunakan dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Peneliti melakukan pengumpulan data berupa hasil uji deskriptif data skor dari peserta didik terhadap Hasil belajar peserta didik ditampilkan dalam Tabel 3.

**Tabel 3.** Deskripsi statistik hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

	<i>Statistics</i>	
	<i>Hasil Belajar Kelas Eksperimen</i>	<i>Hasil Belajar Kelas Kontrol</i>
Valid	21	19
Missing	0	2
Mean	79,76	63,42
Median	75,00	65,00
Mode	75	50
Std. Deviation	12,597	10,007
Variance	158,690	100,146
Range	40	30
Minimum	60	50
Maximum	100	80
Sum	1675	1205

Berdasarkan hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa diperoleh rata-rata nilai siswa kelas eksperimen sebesar 79,76 lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 63,42. Analisa lanjutan yang harus dilakukan untuk memperkuat hasil dari aturan pemusatan yaitu analisa statistika inferensial dengan uji satu pihak (uji t-test sampel berkorelasi) terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang digunakan sebagai syarat pengujian hipotesis. Hasil uji normalitas dan homogenitas ditampilkan dalam Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil uji normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil_belajar_kelas_eksperimen	,167	21	,130	,918	21	,079
Hasil_belajar_kelas_Kontrol	,187	19	,078	,909	19	,070

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi eksperimen sebesar 0,079 dan nilai signifikansi kontrol sebesar 0,070 dengan tarif signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05, dan berdasarkan dari dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau  $H_0$  diterima. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol terlampir pada Tabel. 5



**Tabel 5.** Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>f1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar	Based on Mean	,648	1	38	,426
	Based on Median	,561	1	38	,458
Matematika	Based on Median and with adjusted df	,561	1	35,441	,459

Berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen (A) dan kelas kontrol (B) sebesar 0,426 dengan taraf signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05, dan berdasarkan dari dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen atau  $H_0$  diterima. Kemudian uji hipotesis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kontrol

<i>Independent Samples Test</i>										
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		
								<i>Lower</i>		<i>Upper</i>
Hasil belajar matematika	Equal variances assumed	,648	426	,099	38	,000	20,827	3,415	13,914	27,740
	Equal variances not assumed			,171	37,367	,000	20,827	3,375	13,991	27,663

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) kelas eksperimen (A) dan kelas kontrol (B) sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol < 0,05, dan berdasarkan dari dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample T-test, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung.

## 2. Pembahasan

Terkait penelitian tersebut, meninjau dengan kondisi sekarang dengan adanya Covid-19, maka peneliti melakukan penelitian melalui daring (*online*). Pada tahap awal penelitian, peneliti memberikan materi terkait FPB dan KPK. Pada kelas eksperimen, menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* peserta didik diajak untuk memahami materi

---

FPB dan KPK dengan cara yang menyenangkan dan pembelajaran di mulai dengan suatu *problem* (masalah). Peneliti melakukan pembelajaran melalui aplikasi *ZOOM*.

Dengan tahapan awal, peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memerintahkan peserta didik untuk berdoa di dalam hati sebelum memulai pembelajaran. Setelah itu guru mulai memberikan apersepsi sekaligus merangsang minat belajar peserta didik dengan materi yang diajarkan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti mulai menerapkan model *Creative Problem Solving* dengan mengorientasikan peserta didik pada materi yang akan dipelajari, guru menjelaskan pembelajaran, hasil pada menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita cerita untuk memecahkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih (materi yang akan dipelajari) dalam hal ini yaitu materi FPB dan KPK.

Setelah itu peneliti melakukan pengorganisasian terhadap peserta didik untuk belajar, pengajar membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut ataupun pemberian suatu masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada materi FPB dan KPK. Pada tahap selanjutnya, setelah memberikan suatu masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada materi FPB dan KPK pada peserta didik, pengajar membimbing peserta didik dalam melakukan pemecahan masalah ataupun permasalahan yang telah diberikan, pengajar mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

Setelah peserta didik melakukan penyelesaian persoalan yang diberikan, tahap selanjutnya adalah mengembangkan dan menyajiikan hasil, peneliti meminta peserta didik mengungkapkan pendapat ataupun jawaban terkait persoalan, peneliti memberikan pemantapan sebagai pengembangan pengetahuan peserta didik dengan menshare PPT (*Microsoft Office Power Point*) pembelajaran terkait materi FPB dan KPK. Setelah pengajar telah menjelaskan materinya dan peserta didik juga mempelajari PPT yang telah di share, pengajar memberikan beberapa soal sebagai pemahaman lanjutan peserta didik terkait materi FPB dan KPK. Peserta didik diminta menyelesaikan soal yang telah diberikan, kemudian peneliti menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah ataupun jawaban peserta didik atas soal yang telah diberikan,peneliti membantu pesertadidik untuk melakukan refleksi atau pembelajaran. Maka dalam hal ini membuat peserta didik jenuh bosan.

Peserta didik kurang dilibatkan dlam menggali materi pembelajaran sehingga materi hanya sebatas dari peneliti. Peserta didik kurang dilibatkan dalam pembelajaran membuat materi pembelajaran kurang bertahan lama dalam otak peserta didik. Hal ini menyebabkan

---

materi yang diperoleh peserta didik sebatas hafalan dan ingatan tanpa diikuti kemampuan kognitif lainnya yaitu memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis. Pada tahap akhir dari pembelajaran, peneliti memberikan tes dalam bentuk soal essay sebagai bentuk evaluasi terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan mengenai materi FPB dan KPK tersebut.

Hasil dari jawaban pesertadidik dikirim melalui *Whatsapp Personal Contact* dan setelah itu, didapatkan hasil tes evaluasi yang diperoleh oleh kelas eksperimen dengan rata-rata 79,76. Sedangkan untuk hasil tes evaluasi yang diperoleh oleh kelas kontrol dengan nilai rata-rata 63,42. Dari hasil tes tersebut diperoleh bahwa rata-rata nilai peserta didik kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji T (*Independent Sample T-test*) dengan hasil nilai sig (2-tailed) kelas eksperimen (A) dan kelas kontrol (B) sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi kelas eksperimen dan kontrol  $< 0,05$ , dan berdasarkan dari dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-test*, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung. Berdasarkan pernyataan di atas bahwa dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-test* ini bahwa  $H_0$  ditolak sesuai dengan beberapa penelitian sebelumnya.

Adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan oleh aktifnya peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis dan mengidentifikasi serta melakukan penyelidikan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Laksmi Arifani bahwa pembelajaran CPS memberikan dampak yang positif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Arifani, 2017). Selain itu adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan pemanfaatan CD pembelajaran sebagai alat peraga dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian Atika Suryani bahwa pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan keefektifan dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori (Suryani, 2012).

Adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan oleh kemampuan berfikir peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara matematis. Hal ini diperkuat oleh penelitian Suprih Widodo dan Kartikasari bahwa *Creative Problem Solving* lebih tinggi tingkat kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang matematis dibandingkan pembelajaran konvensional (Widodo & Kartikasari, 2017). Selain itu, Adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan oleh kemampuan berfikir peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan berbantuan media Maple 11. Hal

---

ini diperkuat oleh penelitian Muhamad Syazali bahwa *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional (Syazali, 2015).

Selain itu, Adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan oleh kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan kemampuan kreatif matematis. Hal ini diperkuat oleh penelitian Ikhsan Fatur Rahman dan Ekasatya Aldila Afriansyah bahwa *Creative Problem Solving* lebih baik tingkat kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang kreatif dibandingkan pembelajaran konvensional (Fatur Rahman & Afriansyah, 2020). Adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan oleh kemampuan berfikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan penggunaan dengan artikel kimia dari internet. Hal ini diperkuat oleh penelitian Kasmadi Imam Supardi dan Indraspuri Rahning Putri bahwa *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional (Supardi & Putri, 2010).

Selain itu, Adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan oleh aktif peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis dan mengidentifikasi serta melakukan sintaks penyelidikan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Adang Effendi dan Ai Tusi Fatimah bahwa *Creative Problem Solving* lebih baik tingkat kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang kreatif dibandingkan pembelajaran konvensional (Effendi & Fatimah, 2019). Adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan oleh keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis dalam keterampilan komunikasi. Hal ini diperkuat oleh penelitian Oktaviani dan Nugroho bahwa *Creative Problem Solving* lebih baik untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi dalam memecahkan masalah dibandingkan pembelajaran konvensional (Oktaviani & Nugroho, 2015).

Adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan oleh aktif peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis. Hal ini diperkuat oleh penelitian Farida Utami, Chusnal Ainy dan, Himmatul Mursyidah bahwa *Creative Problem Solving* lebih baik kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang efektif dibandingkan pembelajaran konvensional (Utami et al., 2019). Adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran disebabkan oleh kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan kemampuan berfikir kreatif (Suherman, Prananda, Proboningrum, Pratama, & Laksono, 2020). Hal ini diperkuat oleh penelitian Shella Malisa, Iriani Bakti dan Rilia Iriani bahwa *Creative Problem Solving* lebih baik tingkat kemampuan berfikir kreatif peserta didik

dalam memecahkan masalah secara kreatif dibandingkan pembelajaran konvensional (Malisa et al., 2018).

## Simpulan

Berdasarkan kesimpulan, maka penulis memberikan saran Dalam pembelajaran dengan menggunakan model creative problem solving menuntut peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika apa lagi dalam kondisi Covid-19. Namun Model pembelajaran creative problem solving dibatasi dengan responsif peserta didik dimana pembelajaran CPS dapat membuat peserta didik menjadi gugup, bingung dalam memecahkan masalah yang di hadapinya ketika tidak percaya diri. Serta ketika peserta didik kurang pengetahuan atau wawasan ketika dibenturkan dengan berbagai pertanyaan-pertanyaan yang belum diketahuinya maka membuat peserta didik kehilangan semangat belajarnya atau membuatnya tidak percaya diri. Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data hipotesis, maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,595 > 2,158$  atau  $\text{sig (2-tailed)}$  sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran creative problem solving terhadap hasil belajar Matematika peserta didik pada kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung.

## Daftar Pustaka

- Anggoro, B. S. (2015). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solvin Guntuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 121–130.
- Arifani, L. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung*.
- Aziz, A., & Ifrianti, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 1–14.
- Dwika Setiawan, A., & Roro Nanik Setyowati, R. (2020). P Pemenuhan hak peserta didik penyandang disabilitas di SMA Negeri 4 Sidoarjo (studi akses pendidikan program sekolah inklusi). *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 8(2).
- Effendi, A., & Fatimah, A. T. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Siswa Kelas Awal Sekolah Menengah Kejuruan. *TEOREMA: Teori Dan Riset Matematika*, 4(2), 89–98.
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang. *Jurnal Jpsd*, 4(1), 47–53.
- Hartinah, S., Suherman, S., Syazali, M., Efendi, H., Junaidi, R., Jermsttiparsert, K., & Umam, R. (2019). Probing-prompting based on ethnomathematics learning model: The effect on mathematical communication skill. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 799–814. <https://doi.org/10.17478/jegys.574275>

- Huda, S., Rinaldi, A., Suherman, S., Sugiharta, I., Astuti, D. W., Fatimah, O., & Prasetyo, A. E. (2019). Understanding of Mathematical Concepts in the Linear Equation with Two Variables: Impact of E-Learning and Blended Learning Using Google Classroom. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 261–270. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i2.5303>
- 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), 1–20.
- Miftachuddin, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran mufradat melalui permainan teka-teki silang pada siswa MI Tarbiyatul Muftadiin Sukoharum Adiluwih Pringsewu.
- Mujib, M., Mardiyah, M., & Suherman, S. (2020). STEM: Pengaruhnya terhadap Literasi Matematis dan Kecerdasan Multiple Intelligences. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 66–73. <https://doi.org/10.24042/ijms.v3i1.5448>
- Nagara, B. O., Qodariah, L., & Jumardi, J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMK Grafika Yayasan Lektur. *PATTINGALLOANG*, 7(1), 58–67.
- Naimaturohmah, S. (2019). Integrasi-interkoneksi mata pelajaran pai dan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sd it baitul jannah.
- Novianti, A. S. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas IV SDN Ciheulang 03 Subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman Semester I Tahun Pelajaran 2016-2017).
- Oktaviani, A. N., & Nugroho, S. E. (2015). Penerapan model creative problem solving pada pembelajaran kalor untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 4(1).
- Petan, I. S. (2017). Pengaruh Model Numbered Heads Together (NHT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan, Subtema Merawat Hewan Di Kelas II SDN Kedungkandang 02 Kota Malang. *SKRIPSI Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah-Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- Rahmadani, N. A., Vidákovich, T., Fitriana, N., Putri, N. I. S., Addarojat, M. R., & Priadi, M. (2021). SQ3R method assisted by ethnomathematics-oriented student worksheet: The impact of mathematical concepts understanding. *Journal of Physics: Conference Series*, 1796(1), 012059.
- Shobirin, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Sugiharti, S. P. (2018). Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun. *Jurnal Edukasi Gemilang (JEG)*, 3(2), 7–14.
- Suherman, S. (2015). Kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika materi pola bilangan dengan pendekatan matematika realistik (PMR). *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1), 81–90.
- Suherman, S., Prananda, M. R., Proboningrum, D. I., Pratama, E. R., & Laksono, P. (2020). Improving higher order thinking skills (hots) with project based learning (pjbl) model assisted by geogebra. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1), 012027.
- Suherman, S., Prananda, M. R., Proboningrum, D. I., Pratama, E. R., Laksono, P., & Amiruddin, A. (2020). *Improving Higher Order Thinking Skills (HOTS) with Project Based Learning (PjBL) Model Assisted by Geogebra*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012027>
- Suherman, S., Zaman, A. M., & Farida, F. (2021). Fostering of Mathematical Critical Thinking Ability Using ARCS Model and Students' Motivation. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 5(1), 134–143.

- Supardi, K. I., & Putri, I. R. (2010). Pengaruh penggunaan artikel kimia dari internet pada model pembelajaran creative problem solving terhadap hasil belajar kimia siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 4(1).
- Suryani, A. (2012). *Keefektifan Creative Problem Solving (CPS) dengan Pemanfaatan CD Pembelajaran dan Alat Peraga terhadap Sikap Kreatif dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTS Miftakhul Khoiroh Tahun Pelajaran 2011/2012 pada Materi Pokok Persegi dan Belah Ketupat*.
- Syazali, M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 91-98.
- Syukur, A. (2012). Penerapan model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada konsep saling ketergantungan dalam ekosistem (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Kandanghaur).
- Uno Hamzah, B., & Muhammad, N. (2012). *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- 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), 01-13.
- Widodo, S., & Kartikasari, K. (2017). Pembelajaran pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar dengan model creative problem solving (CPS). *Prisma*, 6(1), 57-65.
- Widyastuti, R., Anggoro, B. S., Negara, H. S., Yuliani, M. D., & Utami, T. N. (2020). Understanding mathematical concept: The effect of savi learning model with probing-prompting techniques viewed from self-concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1), 012060.
- Widyastuti, R., Retnosari, T. D., & Mudrikah, I. (2021). Construct 2 learning media developments to improve understanding skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1796(1), 012051.
- Xu, C. (2011). The fundamental institutions of China's reforms and development. *Journal of Economic Literature*, 49(4), 1076-1151.
- Yunianto, T., Suyadi, S., & Suherman, S. (2020). Pembelajaran abad 21: Pengaruhnya terhadap pembentukan karakter akhlak melalui pembelajaran STAD dan PBL dalam kurikulum 2013. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 203-214.