



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI LUAS PERMUKAAN BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VI DI MI AL-ISLAH LUBUK KUYUNG PEKON SUKAMULYA KECAMATAN PUGUNG KABUPATEN TANGGAMUS TAHUN AJARAN 2022/2023

Siti Maemunah¹, Yuyu Tsamrotul Fuadah², Masdiana³

¹Universitas Islam An Nur Lampung

²Universitas Islam An Nur Lampung

³Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

*Creative Problem Solving (CPS),
Materi Luas Bidang Datar,
Matematika*

Abstract: Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu dari keterampilan abad 21 yang harus dimiliki siswa. Kemampuan ini dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah secara langsung. Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, kemampuan berpikir kreatif, dan hasil belajar siswa kelas VI di MI Al-Islah Lubuk Kuyung berjumlah 76 siswa, yang terbagi dalam 2 kelas yaitu VI A sebanyak 40 siswa dan VI B sebanyak 36 siswa dengan menerapkan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). Adapun tes yang dilakukan yaitu pretest dan posttest. Untuk melihat pengaruh analisis data dihitung menggunakan peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran yaitu dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi (N-Gain) kemudian untuk melihat besarnya pengaruh, dilakukan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 0,226 dan N-Gain yang diperoleh kelas kontrol sebesar 0,185 Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data menggunakan uji t diperoleh 3,227 dan 1,666 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran CREATIVE problem Solving lebih baik di bandingkan pembelajaran yang menggunakan model konvensional (*Direct Instruction*).

INTRODUCTION

Pendidikan nasional yang berdasarkan pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengembangkan

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia pada umumnya lebih mengarah pada model pembelajaran yang dilakukan

secara masal dan klasikal, dengan berorientasi pada kuantitas agar mampu melayani sebanyak-banyaknya peserta didik sehingga tidak dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik secara individual di luar kelompok. Pendidikan hendaknya mampu mengembangkan potensi kecerdasan serta bakat yang dimiliki peserta didik secara optimal sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri yang dimilikinya menjadi suatu prestasi yang punya nilai jual.

Dilihat dari jenjang pendidikan yang sesuai dengan peraturan sistem pendidikan nasional yang ada di Indonesia dan program pemerintah yang mencanangkan wajib belajar 12 tahun, berarti siswa akan menerima pelajaran matematika di setiap jenjang pendidikan yang ditempuh. Peran orang tua di era digital diuntut dapat menggunakan teknologi untuk mengenalkan literasi dini dalam keluarga yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Orang tua tidak bisa menghindarkan perkembangan zaman, perkembangan internet dengan kebiasaan anak di era digital saat ini, walaupun posisi penting lainnya orang tua merupakan teladan utama bagi anak, berbagai ucapan dan tingkah laku yang dilakukan oleh orang tua akan ditiru dan dicontoh oleh anak-anak (Fuadah 2021). Hal itu menandakan bahwa pelajaran matematika berperan penting bagi penerus bangsa di masa depan.

Kenyataan menunjukkan bahwa terkait dengan mutu pembelajaran misalnya, dalam proses pembelajaran guru masih sangat berperan sebagai subjek dan siswa sebagai objek, padahal dalam pembelajaran yang semestinya dosen tidak lagi berperan sebagai sumber belajar, guru harus menempatkan mahasiswa sebagai subjek yang belajar dan guru tidak lagi menjadi “pemeran utama”. Dan juga masih ada sekitar 40% guru yang belum memiliki kepercayaan diri, komitmen dan tanggung jawab yang

besar dalam tugas dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran (Andi Warisno 2022).

Matematika perlu diberikan kepada siswa sejak sekolah dasar untuk membekali mereka agar dapat berpikir logis, analitis, dan kreatif dalam pemecahan masalah. Ditambah lagi, aplikasi matematika banyak sekali ada di kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam pembelajaran matematika perlu dipikirkan bagaimana cara menarik minat siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran dan lebih kreatif dalam mengaplikasikan materi yang telah diberikan untuk memecahkan soal-soal matematika (Turmuzi et al. 2018).

Salah satu model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). “*Model Creative Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan”. Dalam pembelajaran ini, siswa dituntut untuk terlibat aktif dan berfikir secara kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Jadi, selama pembelajaran tidak hanya berpusat pada buku.

Pembelajaran matematika yang biasa digunakan oleh guru adalah pembelajaran langsung. Proses pembelajarannya dimulai dari guru menjelaskan materi pelajaran di depan kelas, memberikan contoh soal, latihan soal dan diakhiri dengan pemberian pekerjaan rumah (PR). Dengan model pembelajaran ini aktifitas peserta didik dominan hanya mendengar. Proses pembelajaran didominasi oleh guru. Hanya sedikit peserta didik yang aktif, baik bertanya maupun menjawab pertanyaan. Sedangkan yang lainnya hanya diam, mendengarkan dan bahkan

bermain-main atau bahkan bercanda dengan sesama siswa (Pramestika, Suwignyo, and Utaya 2020).

Secara Khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh depdiknas salah satunya adalah memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Pemecahan masalah merupakan komponen yang sangat penting dalam matematika. Secara umum, dapat di jelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan (*knowledge*) yang telah diperoleh siswa sebelumnya ke dalam situasi yang baru. Pemecahan masalah juga merupakan aktifitas yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, karena tujuan belajar yang ingin dicapai dalam pemecahan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Masdiana 2021).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Memperhatikan pentingnya peserta didik mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematis yang memadai dalam pembelajaran matematika maka diperlukan usaha dari guru. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru antara lain adalah memberikan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika, yang bertujuan untuk mendorong peserta didik agar dapat mengomunikasikan gagasannya.

Model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan

suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan menghafal dan berfikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir.

THEORETICAL SUPPORT

Model Pembelajaran Creative Problem Solving

Perkembangan zaman dalam dunia pendidikan mengharuskan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Sehingga dalam pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif adalah model pembelajaran creative problem solving (CPS) (Effendi and Fatimah 2019).

Model Creative Problem Solving ini awalnya dirumuskan oleh Alex Osborn dan Sidney Parnes tahun 1940-an. Osborn menekankan pengembangan bakat kreatif yang disengaja, khususnya dalam bidang pendidikan. Dia percaya bahwa setiap orang bisa menjadi kreatif melalui proses-proses belajar mengajar (Adella and Marta 2022).

Model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan menghafal dan berfikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir.

Menurut Chrisnawati, *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan “variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan

suatu permasalahan. Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir. Keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir (Chrisnawati and Rosowulan 2020).

Sedangkan Osborn pertama kali memperkenalkan struktur *Creative Problem Solving* sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Dalam konteks pembelajaran guru bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif (Khoerunnisa and Aqwal 2020).

Dari pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengertian model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Dimana dalam pembelajaran guru bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif.

Langkah – langkah dalam menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* terdapat empat tahapan. Pada tahapan pertama klarifikasi masalah yang bertujuan agar siswa dapat memahami seperti apa penyelesaian yang diharapkan. Langkah kedua yaitu pengungkapan pendapat, pada tahap ini siswa dibebaskan untuk berpendapat bagaimana strategi penyelesaian masalah. Ditahap yang ke tiga yaitu evaluasi dan pemilihan, peserta didik akan berdiskusi menentukan mana strategi yang cocok untuk pemecahan masalah. Pada tahap yang terakhir yaitu implementasi, ditahap ini siswa akan

menentukan mana strategi yang cocok untuk diterapkan dan mengimplementasikan hingga menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Kelebihan dari model pembelajaran *creative problem solving* yaitu melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan. Penemuan yang dimaksudkan yaitu pemecahan atau penyelesaian dari suatu masalah, dengan berfikir dan bertindak kreatif. Dan melakukan pemecahan masalah secara realistik. Selain itu siswa mampu mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan. Serta menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan sehingga merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat dan dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan (Marfu'ah 2022).

Tidak hanya kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* juga memiliki beberapa kekurangan. Terdapat dua kekurangan yaitu beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model pembelajaran ini. Untuk itu guru harus mampu memilih pokok bahasan yang tepat untuk menerapkan model pembelajaran ini. Selain pokok bahasan, kekurangan selanjutnya yaitu memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang. Selain pokok bahasan, kekurangan selanjutnya yaitu memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang. Hal ini dikarenakan dalam penerapan model pembelajaran *creative problem solving* siswa harus menganalisis dan memahami pokok masalah serta memilih strategi bagaimana pemecahan dari suatu masalah yang dihadapi. Untuk mengatasi kekurangan tersebut hendaknya guru harus lebih pintar dalam mengatur waktu yang tersedia (Rokhimawan, Badawi, and Aisyah 2022).

Model pembelajaran *direct instruction* adalah model pembelajaran

yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur, untuk meningkatkan dan memelihara motivasi melalui aktivitas pengendalian diri dan penguatan ingatan terhadap materi materi yang telah dipelajari.

Teori Belajar Kognitif (Kognitivisme)

Teori-teori yang berorientasi pada aspek kognitif manusia lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Belajar bukan sekadar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon tetapi juga memerlukan proses berpikir yang kompleks. Menurut teori kognitif, ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seorang individu terbangun melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan (Wisman 2020).

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting. Hal ini dikarenakan siswa akan memperoleh pengalaman dalam menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan soal yang tidak rutin. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Lencher mendefinisikan pemecahan masalah matematika sebagai proses menerapkan pengetahuan matematika yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal.

Pembicaraan mengenai pemecahan masalah tidak terlepas dari tokoh utamanya, yakni George Polya. Menurutny, terdapat empat tahapan penting yang harus ditempuh siswa dalam memecahkan masalah, yakni memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, dan memeriksa kembali. Melalui tahapan tersebut, siswa akan memperoleh hasil dan manfaat yang optimal dari pemecahan masalah (Khoerunnisa and Aqwal 2020).

METHOD

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan metode penelitian *pre-experiment* yang menerapkan model pembelajaran Creative Problem Solving. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experiment designs* yang berbentuk *One-Shot Case Study*, artinya dalam desain ini hanya menggunakan satu kelompok yang dipilih secara random (R), diberi perlakuan dan selanjutnya diberikan *posttest* yang kemudian diobservasi hasilnya.

Kelompok eksperimen peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel purposiVI. Jumlah peserta didik kelas VI di MI Al-Islah Lubuk Kuyung berjumlah 76 siswa, yang terbagi dalam 2 kelas yaitu VI A sebanyak 40 siswa dan VI B sebanyak 36 siswa. Adapun tes yang dilakukan yaitu *pretest* dan *posttest*.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran, soal tes ketuntasan hasil belajar dan angket respon siswa. Instrumen lainnya berupa soal tes kemampuan berpikir kreatif yang diberikan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama satu bulan, dengan jumlah pertemuan sebanyak 8 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 8 kali pertemuan di kelas kontrol ,dengan rincian 6 kali peretemuan dikelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Creatif Problem Solving* (CPS) dan 2 kali pertemuan untuk *pretest* dan *postes*. Sedangkan pada kelas kontrol 6 kali pertemuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional (*Direct Instruction*) dan 2 kali pertemuan untuk pengambilan nilai *pretest* dan *postes*.

Berdasarkan teori, langkah-langkah model pembelajaran *creative problem solving* ada empat langkah yaitu, klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan serta

implementasi. Dalam penerapannya, mula-mula peneliti menjelaskan mengenai materi pokok operasi hitung campuran, kemudian peneliti membagi siswa menjadi 10 kelompok yang terdiri dari 4 orang setiap kelompok. Lalu peneliti memberikan 4 soal pemecahan masalah yang harus mereka selesaikan. Setiap anak harus bertanggung jawab untuk menyelesaikan 1 soal meskipun dalam mengerjakannya berdiskusi. Setelah selesai setiap kelompok berdiskusi, maka setiap kelompok harus mempresentasikan hasil diskusinya, dan kelompok yang lain memberikan tanggapan untuk menentukan mana jawaban yang sesuai dengan permasalahan tersebut.

Sedangkan pada kelas kontrol peneliti menerapkan model pembelajaran *direct instruction*. Jika pada kelas eksperimen siswa menyelesaikan soal-soal dengan cara diskusi, maka pada kelas kontrol siswa tidak diizinkan untuk berdiskusi. Setelah peneliti menyampaikan materi pembelajaran dan mempersilahkan siswa jika ingin bertanya, maka peneliti memberikan soal untuk dikerjakan secara individu dan membahas secara langsung.

RESULT AND DISCUSSION

Pada kegiatan diskusi, masih terdapat siswa yang bertanya kepada guru mengenai jawaban yang akan mereka tulis di LKS. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum memiliki kemampuan untuk menjawab soal/tugas yang berbeda dari biasa karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran CPS. Pada bagian pertama, *objective finding*, siswa diminta untuk menuliskan situasi masalah dalam bentuk skema/gambar sesuai dengan perintah yang terdapat pada LKS. Pada bagian ini masih banyak siswa yang tidak bisa menuliskan masalah dalam bentuk skema/gambar, sehingga guru perlu memberikan arahan agar siswa dapat

menjawab. Pada bagian *fact finding* dan *problem finding*, tidak ada kendala yang berarti, siswa sudah memahami yang harus mereka tuliskan pada bagian tersebut. Pada bagian *idea finding* dan *solution finding*, siswa diminta untuk mendiskusikan Langkah-langkah penyelesaian masalah dengan teman satu kelompok.

Sebagian siswa masih kurang mampu dalam menentukan langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah yang diberikan, sehingga guru harus membimbing siswa untuk menentukan langkah penyelesaian masalah tersebut. Jika langkah-langkah penyelesaian masalah sudah ditentukan, selanjutnya siswa diminta untuk menerapkan langkah-langkah yang telah mereka pilih untuk menyelesaikan masalah. Setelah selesai memecahkan masalah, siswa melakukan kegiatan praktikum. Kegiatan praktikum bertujuan untuk mengaplikasikan konsep yang telah diperoleh siswa. Sebelum kegiatan praktikum dimulai, guru menjelaskan langkah-langkah kerja yang harus dilakukan siswa. Siswa melakukan praktikum untuk membedakan larutan penyangga dan bukan penyangga. Selain itu, siswa mengamati serta menuliskan hasil pengamatan pada tabel pengamatan yang tersedia di LKS. Kemudian siswa menganalisis hasil pengamatan yang diperoleh.

Pada tahap berikutnya dalam pembelajaran dengan model CPS, siswa mempresentasikan hasil pengamatannya. Siswa perlu dibimbing dalam berbicara di depan kelas saat menjelaskan tahap-tahap penyelesaian masalah mulai dari menjelaskan situasi masalah, mengubah masalah dalam bentuk kalimat tanya, membacakan data-data yang diketahui dan langkah-langkah yang diambil untuk memecahkan masalah. Setelah siswa selesai mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian guru menanyakan tanggapan kelompok lain. Sebagian besar

kelompok setuju dengan hasil yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dapat diketahui bahwa kekurangan-kekurangan yang muncul dari aktivitas guru yakni guru masih kurang mampu memusatkan perhatian dan memotivasi siswa sehingga menyebabkan masih banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan menggunakan smartphone saat proses pembelajaran. Selain itu, guru kurang optimal dalam membimbing siswa dalam merumuskan masalah dan memecahkan masalah.

Aktivitas guru yang diamati dalam penelitian tindakan kelas ini adalah 1) membuka pelajaran, 2) menyampaikan apersepsi, 3) menyampaikan topik dan tujuan pelajaran, 4) menjelaskan model pembelajaran CPS, 5) membagi siswa ke dalam kelompok belajar, 6) menyampaikan informasi mengenai materi dan menyajikan masalah, 7) meminta siswa mengkaji masalah yang ada di lembar kerja siswa, 8) membimbing siswa menerapkan langkah-langkah penyelesaian masalah, 9) membimbing siswa merumuskan masalah, 10) membimbing siswa mengungkapkan dan menerapkan strategi pemecahan masalah, 11) mendorong dialog dan diskusi antar siswa dalam kelompok, 12) meminta siswa menyajikan hasil pemecahan masalah, 13) membimbing siswa mengkaji ulang proses/hasil pemecahan masalah, 14) membimbing siswa menyimpulkan materi, 15) memberikan tugas dan menginformasikan materi selanjutnya, 16) menutup pelajaran. Hasil observasi peningkatan aktivitas guru

Berdasarkan uraian tersebut, guru melakukan perbaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan berikutnya, guru lebih memusatkan perhatian siswa dengan cara membuat perjanjian sebelum memulai pelajaran, apabila siswa ribut saat guru sedang

menjelaskan materi pelajaran, maka siswa akan maju ke depan kelas untuk menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari. Ternyata dengan melakukan hal tersebut, lebih membuat siswa memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Guru juga lebih mendekatkan diri pada tiap kelompok agar dapat membimbing semua kelompok dalam memecahkan masalah.

Kekurangan lainnya dalam proses pembelajaran selain seperti disebutkan di atas, yaitu pada kegiatan diskusi oleh siswa juga terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut karena banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika menjawab permasalahan yang disajikan di LKS. Pada pertemuan-pertemuan awal, siswa mengalami kesulitan ketika menyelesaikan permasalahan yang disajikan, karena siswa diminta untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran CPS, sehingga guru harus memberikan bimbingan kepada semua siswa agar siswa bisa menyelesaikan permasalahan tersebut. Kesulitan yang dialami siswa yakni pada langkah objective finding, idea finding dan solution finding.

Pada langkah objective finding, siswa diminta untuk menjelaskan situasi masalah dalam bentuk skema/gambar. Pada langkah ini masih ada siswa yang belum memahami bagaimana menjawab langkah objective finding tindakan yang dilakukan guru pada langkah objective finding ini adalah dengan cara memberikan bimbingan dan membantu siswa dalam membuat skema/gambar.

Pada langkah idea finding dan solution finding, siswa diminta untuk membuat langkah-langkah atau rencana penyelesaian masalah. Pada langkah ini hampir seluruh siswa mengalami kesulitan. Siswa tidak tahu jawaban apa yang harus mereka tuliskan pada kolom jawaban, sehingga tindakan yang dilakukan guru adalah menjelaskan ulang

masalah yang disajikan dan membimbing siswa untuk menanyakan beberapa pertanyaan terhadap dirinya sendiri dalam proses pemecahan masalah dan menegaskan bahwa pada langkah idea finding dan solution finding siswa di tuntut untuk memberikan lebih dari satu jawaban.

Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian tindakan ini adalah 1) siswa menjawab salam dan berdoa, 2) siswa memperhatikan apersepsi yang disampaikan, 3) siswa memperhatikan topik dan tujuan pembelajaran, 4) siswa membentuk kelompok, 5) siswa mendengarkan masalah yang disampaikan, 6) siswa melakukan penyelidikan masalah, 7) siswa mengungkapkan pendapat, 8) siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada LKS, 9) siswa menerapkan strategi penyelesaian masalah, 10) siswa mempersentasikan hasil diskusi, 11) siswa menyimpulkan materi pelajaran. Hasil observasi peningkatan aktivitas siswa.

CONCLUSION

Hasil penelitian efektivitas penerapan model Creative Problem Solving dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar meliputi lima indikator, yaitu aktivitas siswa dalam pembelajaran, kemampuan guru mengelola pembelajaran, kreativitas siswa, ketuntasan hasil belajar, dan respon siswa. Kelima indikator tersebut menunjukkan hasil yang efektif. Pertama, siswa aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, kemampuan guru mengelola pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Ketiga, siswa kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Keempat, hasil belajar siswa termasuk dalam kategori tuntas. Kelima, siswa menunjukkan respon yang sangat positif dalam proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

matematika dengan penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving efektif diterapkan pada kelas VI di MI Al-Islah Lubuk Kuyung.

REFERENCES

- Adella, Besty, and Rusdial Marta. 2022. "PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MENGGUNAKAN MODEL CREATIF PROBLEM SOLVING (CPS) DI SEKOLAH DASAR." *Problem Solving*.
- Andi Warisno. 2022. "Konsep Mutu Pembelajaran dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.Pdf."
- Chrisnawati, Nila, and Rizki Amalia Rosowulan. 2020. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Bangun Datar Segitiga melalui Metode."
- Effendi, Adang, and Ai Tusi Fatimah. 2019. "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK SISWA KELAS AWAL SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN." *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 4 (2): 89. <https://doi.org/10.25157/teorema.v4i2.2535>.
- Fuadah, Yuyu Tsamrotul. 2021. "PERAN ORANGTUA MILENIAL DALAM PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA PADA ANAK USIA DINI" 7 (1).
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. 2020. "Analisis Model-model Pembelajaran." *FONDATIA* 4 (1): 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.
- Marfu'ah, Solikhathun. 2022. "Model Pembelajaran Matematika untuk

- Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa” 5.
- Masdiana. 2021. “MEDIA PEMBELAJARAN.”
- Pramestika, Resti Ajeng, Heri Suwignyo, and Sugeng Utaya. 2020. “Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 5 (3): 361. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13263>.
- Rokhimawan, Mohamad Agung, Jami Ahmad Badawi, and Siti Aisyah. 2022. “Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI.” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4 (2): 2077–86. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>.
- Turmuzi, Muhammad, Sripatmi Sripatmi, Syahrul Azmi, and Nurul Hikmah. 2018. “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA.” *Jurnal Pijar Mipa* 13 (1): 45–50. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.470>.
- Wisman, Yossita. 2020. “Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11 (1): 209–15. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>.