

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA
(Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang
Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024)

(Skripsi)

DANDI RIZKA UTAMI
NPM 1913021026



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024

ABSTRAK

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA
(Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024)**

Oleh

DANDI RIZKA UTAMI

Penelitian eksperimen semu ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 147 siswa yang terdistribusi dalam 5 kelas. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dan terpilih sampel penelitian yaitu kelas VIII-A dan VIII-B dengan masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Desain yang digunakan adalah *post-test only control group design*. Hasil analisis data diperoleh rata-rata skor *posttest* pada kelas eksperimen lebih dari rata-rata skor *posttest* kelas kontrol. Adapun hasil uji t (*Independent Sample T Test*) diperoleh two-tailed kurang dari taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) lebih dari kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

Kata Kunci : kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, *Creative Problem Solving*, pengaruh

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA
(Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024)**

Oleh

DANDI RIZKA UTAMI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Matematika
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF MATEMATIS SISWA (Studi pada
Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung
Bintang Semester Ganjil, Tahun Pelajaran
2023/2024)**

Nama Mahasiswa:

Dandi Rizka Utami

Nomor Pokok Mahasiswa:

1913021026

Program Studi:

Pendidikan Matematika

Jurusan:

Pendidikan MIPA

Fakultas:

Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. **Komisi Pembimbing**

Dr. Caswita, M.Si.
NIP 19671004 199303 1 004

Dr. Tina Yunarti, M.Si.
NIP 19660610 199111 2 001

2. **Ketua Jurusan Pendidikan MIPA**

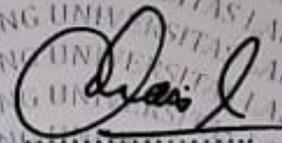
Dr. Nurhanurawati, M.Pd.
NIP 19670808 199103 2 001

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

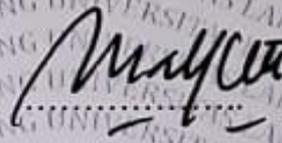
Ketua

Dr. Caswita M.Si.



Sekretaris

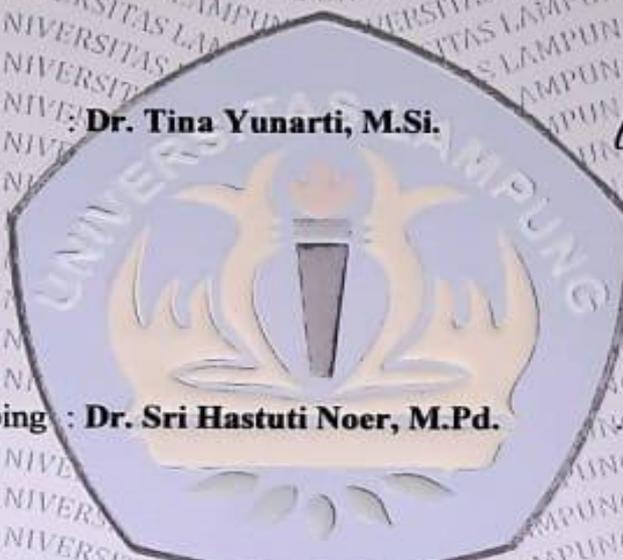
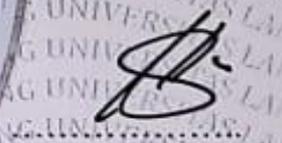
Dr. Tina Yunarti, M.Si.



Penguji

Bukan Pembimbing

Dr. Sri Hastuti Noer, M.Pd.



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Agustus 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dandi Rizka Utami

NPM : 1913021026

Program Studi : Pendidikan Matematika

Jurusan : Pendidikan MIPA

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 15 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



The image shows a 1000 Rupiah postage stamp from Indonesia. The stamp features the Garuda emblem and the text '1000', 'REPUBLIK INDONESIA', and 'METERAI TEMPEL'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp. Below the stamp, the name 'Dandi Rizka Utami' and the NPM number '1913021026' are printed.

Dandi Rizka Utami

1913021026

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dandi Rizka Utami, panggilan saat sekolah Rizka, dan pada waktu kuliah lebih dikenal dengan nama Dandi. Lahir di Lampung Tengah, pada tanggal 30 Mei 2001.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Satya Dharma Sudjana, Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2007. Selanjutnya penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Gunung Madu, Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2013, pendidikan menengah pertama di SMP Satya Dharma Sudjana, Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2016, serta pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Ogan Komering Ulu, Provinsi Sumatera Selatan pada tahun 2019. Setelah lulus dari SMA Negeri 1 Ogan Komering Ulu, Provinsi Sumatera Selatan, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung, Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Rama Murti, Kecamatan Seputih Raman, Kabupaten Lampung Tengah. Selain itu, Penulis melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Seputih Raman, Kabupaten Lampung Tengah.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi, baik organisasi tingkat program studi (MEDFU), tingkat jurusan (HIMASAKTA), maupun tingkat fakultas (BEM).

MOTO

Bertanggung jawablah atas apapun yang telah dipilih

dan

Selesaikan apapun yang sudah dimulai

(Dandi Rizka Utami)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillahirabbil'alamin

Segala puji bagi Allah *Subhanahuwata'ala*, Dzat Yang Maha Sempurna.
Sholawat serta Salam selalu tercurahkan kepada Uswatun Hasanah
Rasulullah Muhammad *Shallallahu 'alaihi wassalam*.

Segala perjuangan hingga berada di titik ini, dengan penuh ketulusan
dan kerendahan hati, aku persembahkan karya ini sebagai bentuk tanda
cinta, kasih dan sayang kepada :

Ayahku tercinta (Darwilis) dan Ibuku tersayang (Diana Novita Sari) yang
telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh rasa cinta, kasih, dan
sayang. Selalu menuntunku untuk melakukan hal baik, memberi semangat,
do'a, dan dukungan penuh terhadap apapun hal positif
yang aku pilih dan jalani.

Semoga karyaku ini bisa menjadi salah satu alasan ayah dan ibu tersenyum
bangga kepadaku.

Almarhum kakakku (Dandi Rizki Utama), kak karya ini juga aku persembahkan
untukmu yang berada di surga. Adik-adikku yang hebat (Dinda Dwi Arista dan
Dina Tria Sari), segenap keluarga besarku yang telah memberikan do'a
dan dukungan selama masa studiku.

Para pendidik yang telah membagikan ilmu serta membimbingku dengan penuh
kesabaran.

Serta
Almamater Universitas Lampung tercinta.

SANWACANA

Alhamdulillah Robbil 'Alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa (Studi pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024)”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Caswita, M.Si., selaku dosen pembimbing I, sekaligus dosen pembimbing akademik yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, memberikan ilmu, motivasi, semangat, perhatian serta kritik dan saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Ibu Dr. Tina Yunarti, M.Si., selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, motivasi, semangat, perhatian serta kritik dan saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Ibu Dr. Sri Hastuti Noer, M.Pd., selaku dosen pembahas, sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, yang telah menguji, memberikan ilmu, motivasi, serta kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik
4. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung beserta seluruh jajaran dan staf yang telah memberikan bantuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.

5. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Sri Widadi, S.Pd., selaku guru mitra di SMP Negeri 2 Tanjung Bintang yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis melaksanakan penelitian.
7. Bapak Sartono, S.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Tanjung Bintang beserta guru-guru, staf, dan karyawan yang telah memberikan bantuan dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa/siswi kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang tahun pelajaran 2023/2024, khususnya siswa/siswi kelas VIII-A dan VIII-B atas perhatian dan kerjasama yang terjalin.
9. Kakak-kakak sepupuku yang telah memberikan support selama menempuh pendidikan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga dengan kebaikan, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan pahala dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini bermanfaat. *Aamiin Ya Robbal Aalamiin.*

Bandar Lampung, 15 Agustus 2024
Yang Menyatakan,

Dandi Rizka Utami
1913021026

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Model <i>Creative Problem Solving</i>	8
2. Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis	14
3. Hubungan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> dengan Kemampuan Berfikir Kreatif	15
4. Pengaruh	16
B. Definisi Operasional	17
C. Kerangka Pikir	18
D. Anggapan Dasar	20
E. Hipotesis Penelitian	20
III. METODE PENELITIAN	21
A. Populasi dan Sampel	21
B. Desain Penelitian	22
C. Data dan Teknik Pengumpulan Data	23

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	23
1. Tahap Perencanaan	23
2. Tahap Pelaksanaan	24
3. Tahap Penyusunan Laporan	24
E. Instrumen Penelitian	24
1. Validitas	25
2. Reliabilitas	25
3. Daya Pembeda	26
4. Tingkat Kesukaran	27
F. Teknik Analisis Data	28
1. Uji Normalitas	29
2. Uji Homogenitas	30
3. Uji Hipotesis	31
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan	36
V. SIMPULAN DAN SARAN	42
A. Simpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Rata-rata Nilai UN Matematika	4
1.2 Data Nilai PTS Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang	5
3.1 Populasi Penelitian	21
3.2 Desain Penelitian	22
3.3 Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	26
3.4 Interpretasi Nilai Daya Pembeda	27
3.5 Interpretasi Tingkat Kesukaran	28
3.6 Rekapitulasi Nilai Uji Normalitas Data Skor <i>Posttes</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	29
4.1 Data Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.....	34
4.2 Pencapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Suasana Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	38
4.2 Suasana Pembelajaran di Kelas Kontrol	39

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

A. PERANGKAT PEMBELAJARAN

A.1	Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	48
A.2	Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol.....	52
A.3	RPP Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	56
A.4	RPP Pembelajaran Kelas Kontrol	72
A.5	LKPD Kelas Eksperimen	88

B. INSTRUMEN TES

B.1	Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif.....	105
B.2	Soal Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif	109
B.3	Pedoman Penskoran Soal Posttest.....	110
B.4	Rubrik Penskoran Soal Posttest	112
B.5	Hasil Uji Validitas	117
B.6	Hasil Uji Reliabilitas	118
B.7	Hasil Uji Daya Pembeda	119
B.8	Hasil Uji Tingkat Kesukaran	120

C. ANALISIS DATA

C.1	Skor Posttest Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Kelas Eksperimen.....	122
C.2	Skor Posttest Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Kelas Kontrol	123
C.3	Hasil Uji Normalitas.....	124
C.4	Hasil Uji Homogenitas	129

C.5	Data Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Eksperimen.....	131
C.6	Data Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Kontrol	132
C.7	Data Pencapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Eksperimen	133
C.8	Data Pencapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Kontrol.....	134
C.9	Hasil Uji Hipotesis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	135

D. Lain-lainnya

D.1	Surat Penelitian	138
D.2	Dokumentasi Penelitian	139

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut dikarenakan pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi segala macam tuntutan zaman. Melalui pendidikan, potensi yang ada dalam diri seseorang dikelola dan dikembangkan oleh seorang pendidik di dalam lingkungan persekolahan. Seseorang akan belajar dan mendapatkan pembelajaran serta pengalaman yang berguna tidak hanya untuk dirinya sendiri, melainkan untuk menata masa depan bangsa.

Pentingnya pendidikan juga tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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. Pemerintah mendukung pentingnya pendidikan dengan terus menerus melakukan perubahan kurikulum, tujuannya adalah untuk membawa mutu pendidikan ke arah yang jauh lebih baik dari sebelumnya. Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka, salah satunya kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir secara logis dan divergen untuk menghasilkan ide atau gagasan baru. Kemampuan berpikir secara kreatif

sangatlah penting dalam pembelajaran matematika, karena dengan adanya kemampuan berpikir kreatif siswa akan mampu menciptakan kreativitas dalam belajar sehingga akan lebih mudah menguasai materi pembelajaran matematika. Misalnya, siswa mampu menguasai materi dengan rumus matematika ketika menyelesaikan soal, siswa mampu menyelesaikan soal yang lebih rumit dari contoh yang ada, bahkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa mampu menguraikan penerapan materi matematika terhadap permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rohmatina (2014) bahwa dalam pembelajaran matematika kreativitas siswa sangat dibutuhkan terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif, di mana siswa diharapkan dapat mengemukakan ide-ide baru yang kreatif dalam menganalisis dan menyelesaikan soal. Sebenarnya mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis maupun bekerja sama sudah lama menjadi fokus dan perhatian pendidik matematika di kelas, karena hal itu berkaitan dengan sifat dan karakteristik keilmuan matematika. Namun, fokus dan perhatian pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika jarang atau tidak pernah dikembangkan..

Menurut Munandar (1999) dalam bukunya yang berjudul "*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*", menjelaskan bahwa pendidikan formal di Indonesia menekankan pada pemikiran konvergen. Siswa jarang dirangsang untuk melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang atau untuk memberikan alternatif penyelesaian suatu masalah dengan melibatkan kemampuan berpikir kreatif.

Sedangkan Noer (2009) mengatakan bahwa dengan meningkatnya kemampuan berpikir kreatif matematis akan memberikan ruang yang luas bagi perkembangan potensi siswa seperti mengembangkan minat, mengasah bakat dan kemampuan, serta memberi kepuasan kepada individu untuk mencapai sebuah keberhasilan. Kemampuan berpikir kreatif matematis amat diperlukan baik untuk masa kini

maupun masa yang akan datang, terutama dalam menghadapi situasi dunia yang selalu berubah. Berdasarkan uraian tersebut, maka kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan matematis penting yang harus dimiliki oleh siswa. Akan tetapi kenyataannya kemampuan berpikir kreatif di Indonesia masih rendah.

Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian *Programme for International Student Assessment* atau PISA tahun 2022, yang menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat 69 dari 81 negara dengan skor rata-rata kemampuan matematika siswa Indonesia yaitu sebesar 366, skor tersebut berada di bawah skor rata-rata internasional yaitu sebesar 472 (Kemendikbud, 2023). Hasil penelitian PISA dapat dikaitkan pada kemampuan berpikir kreatif, karena soal PISA merupakan soal kontekstual yang menuntut penalaran, argumentasi, dan kreativitas dalam menyelesaikannya.

Survei dari *Trends in Student Achievement in Mathematics and Science* atau TIMSS pada tahun 2011 juga memperlihatkan bahwa Indonesia mengalami penurunan peringkat menjadi peringkat 38 dari 42 negara peserta dengan nilai 386 dan pada TIMSS tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat 44 dari 49 negara peserta dengan nilai 397. Nilai yang diperoleh selama beberapa tahun tersebut memperlihatkan bahwa rata-rata skor matematika siswa SMP berada signifikan di bawah rata-rata internasional yaitu sebesar 500. Di dalam survei tersebut juga menyebutkan tentang literasi matematika siswa rendah. Siswa hanya mampu memecahkan masalah sederhana, dan tidak bisa menelaah, memecahkan masalah-masalah yang tidak rutin. Kemampuan untuk menelaah suatu permasalahan dan mampu menggunakan pengetahuannya dalam situasi baru dikenal dengan *high order thinking skills* yang di dalamnya mencakup tentang kemampuan berpikir kreatif. Budaya literasi merupakan fokus dalam penilaian belajar berbasis *high order thinking skills* yang di dalamnya mencakup tentang kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan jika kemampuan literasi rendah maka kemampuan berpikir kreatif siswa juga masih rendah).

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis juga dapat dilihat dari rata-rata nilai Ujian Nasional (UN) matematika siswa SMP di Lampung tahun 2017-2019. Berdasarkan data yang diperoleh dari Puspendik Kemendikbud, diperoleh rata-rata nilai UN matematika yang disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai UN Matematika Dalam Tiga Periode.

Tahun	Rata-rata Nilai UN Matematika		
	Nasional	Prov. Lampung	SMP N 2 Tanjung Bintang
2017	50,55	46,23	36,77
2018	44,33	37,89	30,54
2019	46,80	40,84	39,27

(Sumber: Puspendik Kemendikbud)

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai UN matematika siswa SMP di Provinsi Lampung pada tahun 2018 dan 2019 mengalami degradasi dari tahun 2017. Selain itu, rata-rata nilai yang diperoleh masih di bawah rata-rata nasional pada tiap tahunnya. Hal serupa terjadi di SMP Negeri 2 Tanjung Bintang yang mengalami degradasi rata-rata nilai UN matematika pada tahun 2018 serta masih di bawah rata-rata nasional dan rata-rata Provinsi Lampung. Menurut kepala badan penelitian dan pengembangan Kemendikbud, Suprayitno (2018) mengatakan terdapat dua faktor yang menyebabkan degradasi nilai UN, salah satunya disebabkan karena perubahan norma. Untuk UN tahun 2018, dimasukkan 10% soal berstandar HOTS. Kesulitan tampak dialami oleh 50% sekolah, kesulitan tersebut ditunjukkan dengan adanya degradasi nilai UN. Proses pembelajaran yang hanya berorientasi pada penguasaan sejumlah informasi, menuntut siswa untuk mencari jawaban yang benar terhadap soal-soal dengan menggunakan rumus yang telah ada sebelumnya. Proses berpikir tingkat tinggi yang di dalamnya mengandung kemampuan berpikir kreatif jarang dilatih. Padahal dalam kemajuan pengetahuan dan teknologi menuntut siswa tidak hanya memiliki pengetahuan namun juga harus mempunyai keterampilan (*life skill*) untuk menciptakan sesuatu yang kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih rendah.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa juga dialami oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang Ibu Sri Widadi, S.Pd., beliau memberikan bukti hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil mata pelajaran Matematika kelas VIII dengan bentuk soal uraian yang mempunyai rata-rata nilai hanya 57,55. Nilai tersebut masih terlampaui jauh dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Dengan rata-rata jumlah siswa tuntas sebesar 36,73% dari seluruh siswa. Berikut ini tabel penyajian hasil PTS matematika semester ganjil siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 1.2 Data Nilai PTS Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah Siswa	Belum Tuntas (< 65)	
		Angka	Persentase (%)
VIII A	32	17	56,66
VIII B	32	20	62,50
VIII C	29	20	68,96
VIII D	29	19	65,51
VIII E	25	17	68,00
Jumlah	147	93	63,27

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa persentase hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang yang belum mencapai KKM sebesar 63,27 %. Sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Sri Widadi, S.Pd. yang menyatakan bahwa butir soal PTS telah menerapkan soal berstandar HOTS dan pengerjaannya memerlukan proses berpikir kreatif, maka hal ini menunjukkan bahwa dari hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang di atas kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah.

Informasi lain yang juga diperoleh peneliti dari hasil mewawancarai siswa yaitu, metode yang digunakan pada proses pembelajaran matematika kurang menarik, karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional saat mengajar di kelas. Hal ini dibenarkan oleh Ibu Sri Widadi S.Pd., beliau menjelaskan bahwa dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 2 Tanjung Bintang walaupun

sekolah telah menerapkan kurikulum 2013 namun pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru. Proses pembelajaran di kelas dilakukan dengan guru menjelaskan materi di depan kelas lalu guru memberikan contoh soal. Setelah siswa memahami dan mencatat materi beserta contoh soal tersebut, guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk dikerjakan. Pembelajaran ini kurang melibatkan siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa. Siswa menjadi kurang mandiri dan hanya mengandalkan pemberian guru. Akibatnya siswa akan mengalami kesulitan dalam melatih kemampuan berpikir kreatifnya.

Sedangkan sebagian besar materi dalam pembelajaran matematika membutuhkan pemikiran yang kreatif dalam menyelesaikan permasalahan, sehingga berpikir kreatif sangat dianjurkan untuk dimiliki oleh semua siswa dalam proses pembelajaran matematika agar siswa mampu mengasah kemampuannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara dan jawaban yang beragam. Berpikir kreatif yang dianjurkan dalam pembelajaran matematika adalah berpikir kreatif matematis. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dianggap baik jika memenuhi indikatornya. Dari kondisi dan fakta yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang rendah, tentunya diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Oleh karena itu, diperlukan cara atau model pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Adapun menurut peneliti, model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pemecahan masalah secara kreatif atau yang lebih dikenal dengan *Creative Problem Solving*.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut dan kenyataan yang ada di lapangan khususnya, maka mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi khususnya terhadap pembelajaran matematika, terutama terkait dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi praktisi pendidikan sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selain itu, dapat menjadi bahan kajian pada penelitian berikutnya yang sejenis di masa yang akan datang.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Creative Problem Solving*

Creative problem solving berasal dari kata *creative*, *problem*, dan *solving*. *Creative* artinya banyak ide baru dan unik dalam mengkreasikan solusi serta mempunyai nilai dan relevansi, *problem* artinya suatu situasi yang memberikan tantangan, kesempatan, yang saling berkaitan, sedangkan *solving* artinya merencanakan suatu cara untuk menjawab dari suatu *problem* atau masalah. Pada *problem solving* siswa tidak terlepas dari ide yang diajukan dalam menyelesaikan permasalahan matematis. Untuk mengefektifkan *problem solving* dengan banyak ide yang dihasilkan, sebaiknya menggunakan model Osborn-Parnes yaitu model pemecahan masalah secara kreatif (Mitchell dan Kowalik, 1999).

Creative problem solving (CPS) pertama kali diperkenalkan oleh Alex Osborn pada tahun 1953, sebagai model pembelajaran untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Osborn mengemukakan bahwa hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan keenam karakteristik, yaitu *objective finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding*. Pada konteks pembelajaran, model pembelajaran CPS juga melibatkan keenam tahap tersebut untuk dapat dilakukan oleh siswa. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CPS, guru bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah dan menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah (Huda, 2013).

Menurut Huda (2013), model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pemecahan masalah yang menekankan penemuan berbagai gagasan untuk mencari penyelesaian berupa solusi yang paling efisien dari suatu permasalahan menggunakan proses berpikir kreatif dan fokus pada persoalan yang sedang dihadapi. Proses berpikir divergen untuk menghasilkan banyak ide berdasarkan intuisi dalam menyelesaikan masalah, sedangkan berpikir konvergen berperan dalam pengambilan keputusan atas ide yang ada.

Menurut Isrok'atun dan Amelia (2018), model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran dengan memberikan kebebasan berpikir kepada siswa untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga secara perlahan-lahan model pembelajaran ini akan membantu siswa untuk memecahkan masalah dengan cara dan jawaban yang beragam. Model pembelajaran ini didasari oleh ketekunan, masalah, dan tantangan yang dapat direalisasikan dalam proses pembelajaran. Masalah menjadi pokok bahasan dalam proses pembelajaran untuk mengeluarkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah.

Muhammad, Septian, & Sofa (2018) juga memaparkan bahwa model CPS merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang penyelesaiannya berupa pemecahan masalah secara kreatif. Model CPS ini mengutamakan keterampilan dalam memecahkan masalah sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa lebih berkembang. Jadi jika siswa dihadapkan dengan suatu masalah, siswa dapat menggunakan keterampilan pemecahan masalahnya dengan mengembangkan tanggapannya.

Berpikir kreatif merupakan kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen berdasarkan intuisi. Model pembelajaran CPS memiliki karakteristik dalam prosesnya, yaitu menggunakan proses berpikir divergen dan konvergen. Berpikir divergen adalah pola berpikir yang menyebar atau dengan kata lain berpikir yang bervariasi, berbagai ide dari pengertian sudut pandang yang berbeda-beda. Polapola dalam berpikir divergen diantaranya, menanggukkan adanya sebuah

pembenaran, melihat atau memperhatikan kumpulan ide, menerima seluruh ide, menambahkan ide sendiri pada ide yang telah dikumpulkan, dan mencoba mengkombinasikan. Berpikir konvergen adalah pola berpikir yang mengumpul. Pola-pola berpikir yang konvergen di antaranya: tenang tidak tergesa-gesa, berhati-hati, tegas dan jelas, menghindari keputusan yang terlalu dini, mencari kejelasan, membangun kebenaran, jangan menyimpang dari tujuan (Mitchell dan Kowalik, 1999).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu masalah yang dapat diselesaikan dengan berbagai cara atau dengan cara yang beragam, sehingga memberi pengalaman kepada siswa untuk mengeluarkan ide, gagasan dan kreatifitas untuk menyelesaikan permasalahan, selain itu model pembelajaran *creative problem solving* juga dapat meningkatkan aktivitas dan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran.

1.1. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Huda (2013) yang mengutip pernyataan Osborn, model pembelajaran CPS mempunyai tiga komponen utama, yaitu: (1) menemukan fakta, melibatkan penggambaran masalah, mengumpulkan dan meneliti data dan informasi yang bersangkutan; (2) menemukan gagasan, berkaitan dengan memunculkan dan memodifikasi gagasan tentang strategi pemecahan masalah; (3) menemukan solusi, yaitu proses evaluatif sebagai puncak pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Mitchell dan Kowalik (1999), langkah-langkah model pembelajaran CPS berdasarkan model pemecahan masalah Osborn-Parnes adalah sebagai berikut :

a. *Mess-finding* (menemukan masalah)

Tahapan pertama merupakan suatu usaha untuk mengidentifikasi suatu situasi.

b. *Fact-finding* (menemukan fakta)

Pada tahap ini siswa mendaftar semua fakta yang diketahui dan berhubungan dengan situasi tersebut untuk menemukan informasi yang tidak diketahui tetapi esensial pada situasi yang sedang diidentifikasi dan dicari. Tahap ini melibatkan cara berpikir divergen dan konvergen. Saat mengungkapkan hal yang dianggap fakta merupakan proses berpikir divergen, sedangkan saat mempertimbangkan dan memutuskan apa saja yang merupakan fakta terpenting digunakan proses konvergen.

c. *Problem-finding* (menemukan masalah)

Pada tahap ini siswa diupayakan untuk dapat mengidentifikasi semua kemungkinan masalah dan kemudian memilih apa yang paling penting atau yang mendasari masalah. Tahap ini melibatkan berpikir divergen, yaitu ketika siswa mencatat semua yang dirasa menjadi masalah persoalan yang diberikan. Sedangkan berpikir konvergennya adalah ketika mempertimbangkan dan memutuskan suatu pernyataan adalah sebuah masalah.

d. *Idea-finding* (menemukan ide)

Pada tahap ini siswa diarahkan untuk dapat menemukan sejumlah ide dan gagasan yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan sebuah masalah. Pada tahap ini siswa hanya menggunakan proses berpikir divergen, yaitu mencoba untuk menduga dan mendaftarkan ide-ide yang mungkin dapat menjadi penyelesaian permasalahan yang ada.

e. *Solution-finding* (menemukan solusi)

Pada tahap ini siswa menyeleksi ide dan gagasan yang telah diperoleh pada tahap idea-finding untuk menemukan ide yang paling tepat dalam memecahkan masalah dengan cara sistematis. Pada tahap ini siswa menggunakan proses berpikir divergen dan konvergen. Berpikir divergen digunakan ketika siswa menduga ide apa yang paling tepat dijadikan solusi,

sedangkan berpikir konvergen digunakan ketika siswa memberikan justifikasi atas dugaan yang diberikan sebelumnya secara analitis.

f. *Acceptance-finding* (menemukan penerimaan)

Pada tahap ini siswa berusaha untuk memperoleh penerimaan atas solusi masalah, menyusun rencana tindakan, dan mengimplementasikan solusi tersebut. Penerimaannya berupa hasil konsep atau solusi yang diterima. Pada tahap ini siswa menggunakan proses divergen dan konvergen untuk memutuskan kembali bahwa solusi yang mereka dapatkan tepat.

Huda (2013) juga berpendapat bahwa tahapan model pembelajaran CPS terdiri dari enam tahapan di antaranya sebagai berikut:

a. *Objective-finding*

Pada tahap ini siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan membrainstorming (curah pendapat) sejumlah tujuan atau sasaran.

b. *Fact-finding*

Pada tahap ini siswa membrainstorming semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut.

c. *Problem-finding*

Pada tahap ini siswa melakukan pencarian dan perumusan masalah.

d. *Idea-finding*

Pada tahap ini siswa mencari semua solusi untuk setiap masalah sehingga menghasilkan sejumlah ide-ide atau gagasan yang dapat diajukan ke tahap selanjutnya.

e. *Solution-finding*

Pada tahap ini gagasan-gagasan siswa yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama sehingga didapatkan gagasan yang pantas menjadi solusi atas situasi permasalahan.

f. *Acceptance-finding*

Pada tahap ini siswa menerapkan gagasan yang telah dipilih dalam tahap sebelumnya untuk menyelesaikan masalah hingga permasalahan tersebut terselesaikan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat dilihat bahwa pada umumnya model pembelajaran CPS memiliki langkah-langkah atau tahapan yang sama, hanya pengelompokannya saja yang berbeda. Adapun pada penelitian ini, tahapantahapan yang akan digunakan adalah menemukan fakta, menemukan masalah, menemukan ide, menemukan solusi, dan menemukan penerimaan.

a. Menemukan Fakta

Pada tahap ini siswa mendaftar semua fakta yang diketahui terkait dengan masalah yang ingin dipecahkan dan mencari data lain yang diperlukan dengan melibatkan proses berpikir divergen dan konvergen.

b. Menemukan Masalah

Pada tahap ini siswa mengidentifikasi pernyataan masalah dan menentukan hal-hal penting yang mendasari masalah dengan melibatkan proses berpikir divergen dan konvergen.

c. Menemukan Ide

Pada tahap ini siswa diupayakan dapat mengembangkan sejumlah gagasan yang mungkin dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan melibatkan proses berpikir divergen dan konvergen.

d. Menemukan Solusi

Pada tahap ini siswa menyeleksi gagasan-gagasan yang diperoleh untuk menemukan gagasan yang paling tepat dalam memecahkan masalah dengan cara sistematis dan melibatkan proses berpikir divergen dan konvergen.

e. Menemukan Penerimaan

Pada tahap ini siswa berupaya untuk memperoleh penerimaan atas solusi masalah yang telah ditemukan atau memastikan solusi berhasil, dan mengimplementasikan solusi tersebut dengan melibatkan proses berpikir divergen dan konvergen.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Istilah kreativitas berasal dari kata *to create* (bahasa Inggris), artinya mencipta. Kata kreatif dinyatakan mengandung makna (1) memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan; (2) bersifat (mengandung) daya cipta. Sementara istilah kreativitas mengandung arti (1) kemampuan untuk mencipta; daya cipta, (2) perihal berkreasi (Sudarma, 2013). Istilah berpikir kreatif dan kreativitas sering kali tertukar. Kedua istilah ini berelasi secara konseptual, namun keduanya tidak identik. Berpikir kreatif adalah kemampuan menyusun ide baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah dan kemampuan mengidentifikasi asosiasi antara dua ide yang kurang jelas (Sumarmo, 2013).

Menurut Kuswanto (2016), “kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menyelesaikan dan menghasilkan suatu produk. Pada proses pembelajaran matematika berpikir kreatif sangat diperlukan untuk dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek diantaranya munculnya pertanyaan untuk peninggian harapan dan antisipasi; menggali informasi yang ada; menguraikan secara hati-hati dan sistematis terhadap informasi yang tersaji; menyiapkan secara fisik terhadap informasi yang dipresentasikan; memperdalam

kesadaran tentang masalah, kesulitan dan kesenjangan informasi; mendorong sifat-sifat atau kecenderungan pribadi kreatif; dan mempertinggi kepedulian dan hasrat ingin tahu”.

Noer (2009) menyebutkan lima macam perilaku kreatif untuk mengukur kemampuan kreatif seseorang, yaitu: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keterperincian (*elaboration*), kepekaan (*sensitivity*), keaslian (*Originality*). Selaras dengan pendapat tersebut Andiyana (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dicerminkan melalui keempat indikatornya, yaitu: kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). .

Berdasarkan pada uraian-uraian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir yang sifatnya baru diperoleh dengan mencoba-coba dan ditandai dengan kemampuan berpikir orisinal, luwes, terinci, peka, dan lancar.

3. Hubungan Model Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Kemampuan Berpikir Kreatif

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang mengedepankan penanaman konsep pemecahan masalah dengan mengeluarkan kreativitas berupa ide/gagasan baru dan beragam untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai cara. Masalah tersebut dapat diselesaikan menggunakan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan matematis yang dapat ditandai ketika seseorang memiliki suatu ide/gagasan baru melalui cara berpikir divergen, yaitu menghasilkan sejumlah kemungkinan jawaban untuk menyelesaikan permasalahan. Pengertian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Penjabaran kaitan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu, sama-sama mengedepankan proses pemecahan masalah menggunakan ide/gagasan yang baru dengan berbagai cara melalui pengumpulan berbagai kemungkinan tentang cara penyelesaian masalah. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan berpikir kreatif dapat terjadi melalui proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Metode pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih menekankan pada pengembangan kreatifitas dan peran aktif siswa untuk memecahkan masalah atau soal dari situasi yang diberikan (Anita, 2015).

4. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Sedangkan menurut Cangara (2004) pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan yang menimbulkan suatu perubahan. Pendapat lain mengungkapkan bahwa pengaruh adalah dampak, efek, imbas, atau hasil (Sugono, 2008). Adapun pendapat lain menurut Fitriyanti (2016) pengaruh adalah sebuah kegiatan atau tindakan yang secara langsung maupun tidak langsung menyebabkan suatu perubahan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan daya atau dorongan yang menimbulkan efek yang ikut membentuk watak serta kepercayaan seseorang dan menyebabkan suatu perubahan. Pengaruh yang diberikan bertujuan untuk mengubah proses pembelajaran menjadi lebih baik. Dalam penelitian ini, penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dikatakan berpengaruh apabila kemampuan berpikir kreatif matematis siswa lebih baik daripada pembelajaran sebelumnya.

B. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang sifatnya baru diperoleh dengan mencoba-coba dan ditandai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu: 1) berpikir orisinal; 2) berpikir luwes; 3) berpikir terinci; 4) berpikir lancar; dan 5) kepekaan.

2. Model *Creative Problem Solving* (CPS)

Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu masalah yang dapat diselesaikan dengan berbagai cara atau dengan cara yang beragam, sehingga memberi pengalaman kepada siswa untuk mengeluarkan ide, gagasan dan kreatifitas untuk menyelesaikan permasalahan. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai variabel bebas yang akan diteliti peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) menemukan fakta; 2) menemukan masalah; 3) menemukan ide; 4) menemukan solusi; dan 5) menemukan penerimaan.

3. Pengaruh

Pengaruh adalah daya atau dorongan yang menimbulkan efek yang ikut membentuk watak serta kepercayaan seseorang dan menyebabkan suatu perubahan. Pengaruh yang diberikan bertujuan untuk mengubah proses pembelajaran menjadi lebih baik. Dalam penelitian ini, penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dikatakan berpengaruh apabila kemampuan berpikir kreatif matematis siswa lebih baik dari pada pembelajaran sebelumnya.

C. Kerangka Pikir

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa akan dilakukan di SMP Negeri 2 Tanjung Bintang, khususnya siswa kelas VIII semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Pada penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *creative problem solving* (CPS), sedangkan variabelnya adalah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Langkah pertama dalam pembelajaran model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) adalah *objective finding* (menemukan tujuan). Pada tahap ini, guru membentuk siswa menjadi 8 (delapan) kelompok dengan masing-masing 4 (empat) anggota secara heterogen serta membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada tahap ini, siswa diminta untuk memahami tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pengerjaan. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengerti tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta mendapatkan pandangan terhadap masalah yang diberikan. Dengan hal ini, siswa diharapkan memiliki pandangan baik terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan permasalahan sesuai dengan indikator berpikir kreatif matematis siswa yaitu kepekaan.

Langkah kedua adalah *fact finding* (menemukan fakta). Pada tahap ini, guru membebaskan siswa bersama kelompoknya mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan sehingga siswa diharapkan dapat menemukan fakta-fakta yang relevan dengan masalah tersebut. Dalam hal ini, siswa diharapkan dapat menyajikan kembali informasi yang ada pada soal sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu kepekaan.

Langkah ketiga adalah *problem finding* (menemukan masalah). Pada tahap ini, siswa bersama kelompoknya memperjelas masalah dengan cara mendefinisikan kembali masalah dalam bentuk lain. Hal ini bertujuan agar siswa menyajikan kembali masalah dengan cara yang tepat. Dengan hal ini, siswa diharapkan dapat mendefinisikan atau merepresentasikan masalah sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu kepekaan.

Langkah keempat adalah *idea finding* (menemukan ide). Pada tahap ini, siswa setiap anggota memaparkan gagasan yang ada dalam pemikirannya. Setelah memaparkan gagasannya, siswa diharapkan dapat menentukan ide yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan sesuai dengan indikator berpikir kreatif matematis siswa yaitu berpikir luwes.

Langkah kelima yaitu *solution finding* (menemukan solusi). Pada tahap ini, siswa bersama kelompoknya melakukan pertimbangan dari berbagai kriteria dan dipilih untuk mengevaluasi ide-ide yang telah diungkapkan. Tahap ini bertujuan untuk menentukan solusi terbaik dan siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah dengan runtut sesuai dengan indikator berpikir kreatif matematis siswa yaitu berpikir rinci.

Langkah terakhir yaitu *acceptance finding* (menemukan penerimaan). Pada tahap ini, siswa memperbaiki solusi agar lebih mudah diterapkan. Hal ini bertujuan untuk mengubah ide menjadi tindakan melalui pengembangan dan pelaksanaan rencana tindakan. Tahapan ini menghasilkan sebuah kesimpulan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari permasalahan yang diberikan. Dalam tahap ini, siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah dengan tepat sehingga siswa dapat menarik sebuah kesimpulan sesuai dengan indikator berpikir kreatif matematis siswa yaitu berpikir lancar.

Langkah-langkah pada model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) di atas tentulah berbeda dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran berbasis kurikulum 2013 yang langkah-langkah pelaksanaannya sesuai dengan buku guru dan buku siswa yang telah diterbitkan Kemendikbud. Pembelajaran konvensional cenderung masih mengandalkan guru. Guru cenderung hanya menyampaikan materi lalu meminta siswa mengerjakan soal yang ada di buku paket dan meminta siswa untuk menuliskan jawaban mereka di papan tulis. Hal ini menyebabkan siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak bisa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan baik. Berdasarkan uraian di atas, dalam model pembelajaran *creative problem solving*

(CPS) terdapat langkah-langkah yang memberikan peluang kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematisnya.

D. Anggapan Dasar

Penelitian ini memiliki anggapan dasar bahwa semua siswa kelas VIII semester ganjil SMP Negeri 2 Tanjung Bintang tahun pelajaran 2023/2024 memperoleh materi yang sama dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yaitu kurikulum 2013.

E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Umum

Model pembelajaran *creative problem solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

2. Hipotesis Khusus

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* lebih dari kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*..

III. METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 di SMP Negeri 2 Tanjung Bintang, Lampung Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 147 siswa yang terdistribusi dalam 5 kelas yaitu kelas VIII-A hingga kelas VIII-E tanpa kelas unggulan. Artinya, semua siswa memiliki kemampuan matematis yang relatif sama. Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata PTS mata pelajaran matematika pada setiap kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang sebagaimana disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Nilai Rata-rata PTS Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	Rata-rata Nilai PTS Ganjil Siswa
1.	VIII-A	62,03
2.	VIII-B	58,28
3.	VIII-C	58,10
4.	VIII-D	55,17
5.	VIII-E	54,20

Sumber : SMP Negeri 2 Tanjung Bintang

Pengambilan sampel penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu dengan mengambil dua kelas sampel secara acak dari beberapa kelompok tertentu. Dari pengambilan sampel tersebut, terpilih dua kelas yaitu kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah kelas VIII-A dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah kelas VIII-B.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Menurut Sugiyono (2014) penelitian *quasi eksperimen* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *post-test only control group design*. Menurut Sugiyono (2015) *post-test only control group design* merupakan desain penelitian dengan memberikan tes di akhir pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan.

Pada kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Selanjutnya dilaksanakan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Desain penelitian ini disajikan pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Sampel	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	X	O ₂
Kelas Kontrol	C	O ₄

Sumber : Sugiyono (2015)

Keterangan :

X : Perlakuan dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

C : Perlakuan dengan Model Pembelajaran Konvensional

O₂ : Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

O₄ : Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

C. Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui teknik tes. Soal tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes uraian. Tes dilakukan sekali yaitu setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan observasi penelitian pada tanggal 07 Agustus 2023, untuk melihat karakteristik populasi di sekolah.
- b. Melakukan konsultasi dengan guru matematika kelas 8 SMP Negeri 2 Tanjung Bintang, untuk menentukan sampel dan materi yang digunakan.
- c. Melakukan perizinan untuk melaksanakan penelitian.
- d. Melakukan studi kepustakaan mengenai model pembelajaran *creative problem solving* untuk melihat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
- e. Membuat instrumen penelitian seperti RPP, LKPD, dan soal *posttest*.
- f. Melakukan validasi instrumen penelitian ke dua dosen pembimbing, satu dosen pembahas dan satu guru.
- g. Melakukan uji coba instrumen ke kelas 9 SMP Negeri 2 Tanjung Bintang pada tanggal 18 November 2023.
- h. Mengelompokkan subjek penelitian menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat (22 November 2023 – 02 Desember 2023) peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CPS di kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Rabu, 22 November 2023	Kamis, 23 November 2023
2	Jum'at, 24 November 2023	Sabtu, 25 November 2023
3	Rabu, 29 November 2023	Kamis, 30 November 2023
4	Jum'at, 01 Desember 2023	Sabtu, 02 Desember 2023

- b. Pada pertemuan kelima (Sabtu, 09 Desember 2023), peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Penyusunan Laporan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis data seperti memeriksa jawaban siswa, memberikan skor, membuat pembahasan dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah instrumen tes dalam bentuk soal uraian. Materi yang diujikan dalam penelitian ini adalah materi Sistem Persamaan Dua Variabel. Untuk memberikan batasan ketika melakukan penskoran terhadap soal uraian diperlukan suatu pedoman penskoran kemampuan berpikir kreatif matematis yang berisi kriteria-kriteria dari berbagai kemungkinan

jawaban yang diharapkan. Adapun pedoman pemberian skor dapat dilihat dalam Lampiran B.3 pada hal 110.

Tes yang digunakan harus memenuhi kriteria tes yang baik agar data yang diperoleh akurat dan instrumen tes yang baik harus memenuhi uji prasyarat instrumen yaitu validitas tes, reliabilitas tes, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

1. Validitas

Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tes kemampuan berpikir kreatif mencerminkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa terkait materi pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam penelitian yang dilakukan, validitas tes terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru mitra. Penilaian terhadap kesesuaian isi dengan kisi-kisi tes dan kesesuaian bahasa dalam tes serta kemampuan bahasa siswa dilakukan menggunakan daftar ceklis (✓) oleh guru mitra. Kesesuaian isi tes harus sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, kisi-kisi soal, dan bahasa yang mudah dimengerti siswa.

Hasil penilaian oleh guru mitra menunjukkan bahwa instrumen tes yang digunakan untuk mengambil data kemampuan berpikir kreatif matematis siswa telah memenuhi validitas isi. Hasil uji validitas isi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran B.5 halaman 117. Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba soal di luar sampel yaitu kelas IX-A dengan pertimbangan kelas tersebut sudah menempuh materi yang diujicobakan. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan *Software Microsoft Excel 2013* untuk mengetahui reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran setiap butir soal.

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya dalam penelitian. Semakin reliabel suatu tes, semakin yakin dapat

menyatakan bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama dan bisa dipakai disuatu sekolah ketika dilakukan test kembali. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas suatu tes yang berbentuk uraian adalah dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (Arikunto, 2013).

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas alat evaluasi

n = Jumlah soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap soal

σ^2 = Varians total

Menurut Arikunto (2018), indeks reliabilitas yang digunakan untuk menginterpretasikan nilai reliabilitas disajikan pada Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3. 3 Interpretasi Koefisien Realibilitas

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$0,81 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,21 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan data uji coba, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,83 dengan interpretasi sangat tinggi. Hasil perhitungan dapat dilihat pada Lampiran B.6 Halaman 118.

3. Daya Pembeda

Menurut Karunia dan Ridwan (2017) daya pembeda butir soal adalah kemampuan butir soal tersebut membedakan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, kemampuan sedang, dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Untuk menghitung daya pembeda, siswa terlebih dahulu diurutkan dari siswa yang memperoleh nilai tertinggi sampai siswa yang memperoleh nilai terendah.

Kemudian diambil siswa yang termasuk kelompok atas dan siswa yang termasuk kelompok bawah. Menghitung Indeks daya pembeda (DP) dengan rumus:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan :

- \bar{X}_A = Rata-rata kelompok atas
- \bar{X}_B = Rata-rata kelompok bawah
- SMI = Skor maksimum ideal

Interprestasi indeks daya pembeda yang digunakan dalam penelitian ini menurut Arifin (2013) ditunjukkan pada Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4 Interpretasi Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Kriteria
$0,71 \leq DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,41 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$0,21 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
$0,01 \leq DP \leq 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,00$	Sangat Buruk

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh daya pembeda pada butir soal 1 memiliki indeks daya pembeda sebesar 0,45 yang berarti masuk dalam kriteria baik, daya pembeda pada butir soal 2 memiliki indeks daya pembeda sebesar 0,70 yang berarti masuk dalam kriteria baik, daya pembeda pada butir soal 3 memiliki indeks daya pembeda sebesar 0,75 yang berarti masuk dalam kriteria sangat baik, dan daya pembeda pada butir soal 4 memiliki indeks daya pembeda sebesar 0,23 yang berarti masuk dalam kriteria cukup. Hasil perhitungan daya pembeda butir soal selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran B.7 halaman 119.

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran digunakan untuk menentukan derajat kesukaran suatu butir soal. Menurut Sudijono (2011: 372) rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien tingkat kesukaran suatu butir soal (P) sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan :

B : Jumlah skor yang diperoleh siswa pada suatu butir soal

J_s : Jumlah skor maksimum yang dapat diperoleh siswa pada suatu butir soal

Interpretasi tingkat kesukaran suatu butir soal menggunakan kriteria indeks kesukaran menurut Sudijono (2011) disajikan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Interpretasi Taraf Kesukaran

Nilai DP	Interpretasi
$0,00 \leq P \leq 0,30$	Sukar
$0,31 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$0,71 \leq P \leq 1,00$	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh tingkat kesukaran pada butir soal 1 adalah 0,79 dengan interpretasi tingkat kesukaran yang mudah, tingkat kesukaran pada butir soal 2 adalah 0,69 dengan interpretasi tingkat kesukaran yang sedang, tingkat kesukaran pada butir soal 3 adalah 0,54 dengan interpretasi tingkat kesukaran yang sedang, dan tingkat kesukaran pada butir soal 4 adalah 0,11 dengan interpretasi tingkat kesukaran yang sukar. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran B.8 halaman 120.

Setelah dilakukan analisis validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran instrumen tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperoleh kesimpulan bahwa seluruh butir soal layak digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji t).

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji Chi-Kuadrat. Rumusan hipotesis dalam uji penelitian ini adalah :

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan uji Chi Kuadrat (Sudjana, 2005) dengan persamaan sebagai berikut:

$$X_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

O_i : frekuensi pengamatan

E_i : frekuensi harapan

k : banyaknya kelas interval

Kriteria uji yang digunakan adalah terima H_0 jika $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ dengan $x_{hitung}^2 < x_{(1-\alpha)(dk)}^2$ serta taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = (k - 3)$. Untuk hal lainnya H_0 ditolak.

Hasil uji normalitas data kemampuan akhir representasi matematis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data Skor Posttes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Kelas	x_{hitung}^2	x_{tabel}^2	Keputusan Uji	Keterangan
Eksperimen	6,75	7,81	H_0 diterima	Berdistribusi Normal
Kontrol	4,97	7,81	H_0 diterima	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 3.6 dapat disimpulkan bahwa data skor *posttest* kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dan pembelajaran konvensional masing-masing berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran C.3 halaman 124.

2) Uji Homogenitas

Jika kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua populasi data tersebut memiliki varians yang sama atau tidak.

Rumusan hipotesis untuk uji homogenitas penelitian ini adalah :

$$H_0 : S_1^2 = S_2^2 \text{ (kedua populasi data memiliki varians yang sama)}$$

$$H_0 : S_1^2 \neq S_2^2 \text{ (kedua populasi data memiliki varians yang tidak sama)}$$

Dalam penelitian ini statistik uji yang digunakan untuk menghitung uji-F. Menurut Sudjana (2016) yaitu:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 : varians terbesar

S_2^2 : varians terkecil

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujiannya H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, dimana $F_{tabel} = F_{\frac{1}{2}\alpha(n_1-1, n_2-1)}$. Dalam hal lainnya H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data skor *posttest* diperoleh bahwa $F_{hitung} = 1,17 < F_{tabel} = 1,82$, maka H_0 diterima. Jadi, kedua populasi data memiliki varians yang sama. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran C.4 halaman 129.

3) Uji Hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa kedua populasi berdistribusi normal dan varians populasi kedua kelompok sama, maka digunakan uji kesamaan dua rata-rata (uji- t). Karena penelitian ini membandingkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, maka uji kesamaan dua rata-rata yang digunakan adalah uji- t pihak kanan.

Hipotesis :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) sama dengan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional)

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ (rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) lebih dari dengan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional)

Menurut Sugiyono (2016) rumus dari uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 : Rata-rata kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : Rata-rata kelompok kontrol

n_1 : Jumlah responden kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah responden kelompok control

S_1^2 : Varian kelompok eksperimen

S_2^2 : Varian kelompok control

Analisis *independent sample t-test* terhadap *posttest* siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dan siswa yang menggunakan model konvensional bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perubahan positif antara nilai *posttest* siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* dan siswa yang menggunakan model konvensional.

Adapun kriteria pengujiannya adalah terima H_0 jika diperoleh two-tailed $\leq \alpha = 0,05$. Untuk harga t lainnya H_0 ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Bintang semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* kelas yang menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih dari pada kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat dikemukakan yaitu :

1. Kepada guru yang ingin menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran matematika, sebaiknya mematangkan kemampuan dasar siswa dan memberikan pembiasaan terlebih dahulu agar siswa mengetahui mekanisme pembelajaran secara berkelompok, dan suasana belajar lebih kondusif.
2. Kepada peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian yang sama, sebaiknya dalam pembentukan kelompok, harus dilakukan secara adil dan merata. Selain itu, pastikan bahwa kemampuan dasar siswa pada sekolah yang akan diteliti sudah matang. Hal ini disarankan agar saat diskusi pengerjaan LKPD bisa berjalan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiyana, M. A., Maya, R., dan Hidayat, W. 2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Pada Materi Bangun Ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*. 1(3), 239-248. (Online). Tersedia di: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/578>. Diakses pada 14 Januari 2023.
- Andriani, R. 2016. Studi Kasus Tentang Faktor Penyebab Ketidakpercayaan Diri Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Tarakan. *Skripsi*. Universitas Borneo Tarakan. Kalimantan Utara. 165 hlm. (Online). Tersedia di: <https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT21-09-2022-131738>. Diakses pada 14 Januari 2023.
- Anita, M. A., dan Arapu. 2015. Pengaruh Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Kendari Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. 3(2), 32-39. (Online). Tersedia di: <https://ojs.uho.ac.id/index.php/JPPM/article/view/3006>. Diakses pada 22 Januari 2023.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara. 344 hlm.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara. 333 hlm.
- Cangara, H. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 160 hlm.
- Departemen pendidikan. 2011. Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, Tentang *Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 3, Jakarta: Sinar Grafika Offset. 110 hlm.
- Edward, D. B. 2007. *Revolusi Berpikir Edward de Bono*. Terj. Dari *Teach Your Child How to Think* oleh Ida Sitompul dan Fahmy Yamani. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka. 366 hlm.
- Fitriyanti. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Self Confidence. *Skripsi*. Universitas Lampung. 201 hlm.

- Hamzah, A., dan Muhlirarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers. 372 hlm.
- Hamzah, A. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 420 hlm.
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran (isu-isu metodis & paradigmatis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 327 hlm.
- Iryanti, P. 2009. *Hasil TIMSS dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Limas. 66 hlm.
- Isrok'atun dan Amelia, R. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 188 hlm.
- Karunia, E. L., dan Mokhamad, R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama. 366 hlm.
- Mitchell, W. E., dan Kowalik, T. F. 1999. *Creative Problem Solving*. (Online). Tersedia di: http://www.academica.edu/8707593/Creative_Problem_Solving_Mitchell_and_Kowalik. Diakses pada 17 Februari 2023.
- Muhammad, G. M., Septian, A., dan Sofa, M. I. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(3), 315-326. (Online). Tersedia di: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/512>. Diakses pada 21 Maret 2023.
- Munandar. U. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta. 286 hlm.
- Noer, S. H. 2009. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Apa, Mengapa, dan Bagaimana?. *In Lampung: Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*. 16, 521-526. (Online). Tersedia di: <https://eprints.uny.ac.id/12307/>. Diakses pada 17 April 2023.
- Kartini. 2009. Peranan Representasi dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*. 361 hlm. (Online). Tersedia di: <https://eprints.uny.ac.id/7036/1/P22>. Diakses pada 11 Januari 2024.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 101 hlm.
- Rohmatina, S. 2014. Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif.

- Jurnal Didaktik Matematika*. 1(1), 66-69. (Online). Tersedia di: <https://jurnal.usk.ac.id/DM/article/view/1339>. Diakses pada 22 Maret 2024.
- Sudarma, M. 2013. *Profesi Guru: Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci*. Jakarta: Rajawali Pers.. 258 hlm.
- Sudarmanto, R. G. 2013. *Statistik Terapan Berbasis Komputer Dengan Program IBM SPSS Statistic 19*. Yogyakarta: Penerbit Mitra Wacana Media. 377 hlm.
- Sudijono, A. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Press, Jakarta. 504 hlm.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. PT. Tarsito, Bandung. 310 hlm.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta. 334 hlm.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. 456 hlm.
- Sugono, D., Sitanggang, C., Hardaniwati, M., Amalia, D., dan Santoso, D. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 1701 hlm.
- Sumarmo, U. 2013. Kumpulan Makalah: Berpikir dan Disposisi Matematika Serta Pembelajarannya. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*. 4(1), 16-23. (Online). Tersedia di: https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_. Diakses pada 20 Juli 2023.