

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA

Olga Wira Putri¹, Wira Miharja²

¹SD Negeri 64 Kubu Raya

²Pengawas Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Barat

¹e-mail: olgawiraputri0807@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk penelitian *pra eksperimental design*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VI-A sebagai kelas eksperimen. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah dengan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda. Hasil analisis data kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 32,69. Hasil analisis data pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 81,8. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan ANKOVA satu jalan, diperoleh nilai $\text{sig.} = 0,014$. Nilai sig. yang didapatkan kurang dari 0,05 yaitu $0,014 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dimana kemampuan pemecahan masalah matematika siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih tinggi.

Kata Kunci : Model Pembelajaran; *Creative Problem Solving*; Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Abstract

This research is quantitative research with a pre-experimental design. The research design used was *One Group Pretest-Posttest*. The sample in this study was class VI-A as the experimental class. The test instrument used to determine students' mathematical problem solving ability is to use a multiple choice test. The results of data analysis of students' mathematical problem solving ability on the experimental class pretest obtained an average value of 32.69. The results of data analysis on the experimental class posttest obtained that students' mathematical problem solving ability increased with an average value of 81.8. Based on data analysis using one-way ANKOVA, the sig value was obtained. = 0,014. The sig. value obtained is less than 0.05, namely $0.014 < 0.05$, which means there is a significant difference where students' math problem solving skills after using the *Creative Problem Solving Learning Model* are higher.

Keywords: Learning Model; *Creative Problem Solving*; Mathematics Problem Solving Ability

PENDAHULUAN

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 warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab. Penyelenggaraan system 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.

Merujuk pada berbagai pendapat ahli matematika SD dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika. Dalam matematika setiap konsep yang abstrak dan baru di pahami oleh siswa perlu diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat pada pola pikir dan pola tindakanya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VI di SD Negeri 64 Kubu Raya, Ibu Ernawati mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, beliau banyak menemukan permasalahan pada peserta didik. Permasalahan tersebut seperti siswa malas belajar, lambatnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran, siswa masih memiliki rasa malu untuk bertanya secara langsung mengenai materi yang belum mereka pahami, dan sebagian besar siswa belum belajar sewaktu guru mengajar. Hal ini tentu mempengaruhi dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut terbukti ketika peneliti melakukan pra survey ke SD Negeri 64 Kubu Raya masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal matematika yang

diberikan oleh guru.

Pembelajaran matematika yang biasa di gunakan 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.

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 kedalam 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. 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 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.

Hal tersebut juga dibuktikan dalam penelitian oleh Suryani (2012) bahwa model pembelajaran *Creative Problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Restika Maulidina Hartantia, juga membuktikan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi pokok termokimia siswa kelas XI. Dan juga penelitian oleh Hariawan, Program Studi Pendidikan Fisika, Jurusan Pendidikan MIPA, Universitas Taduluko, Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $3,18 \geq 1,99$ dengan kata lain di terima. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* secara signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah fisika pada materi elastisitas dan gerak harmonik sederhana kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya.

Selain itu, penting untuk diakui bahwa perkembangan teknologi dan perubahan dinamika masyarakat memerlukan pendidikan matematika yang adaptif dan inovatif. Model *Creative Problem Solving* tidak hanya memberikan penekanan pada kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sesuai dengan tuntutan zaman yang mengharapkan lulusan memiliki keterampilan lebih dari sekadar penguasaan konsep matematika.

Pentingnya keterlibatan siswa dalam menyusun dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri akan konsep matematika juga merupakan kunci dalam mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di tingkat global. Model pembelajaran ini tidak hanya memfokuskan pada hasil akhir, tetapi juga pada perjalanan siswa dalam memahami dan mengatasi tantangan matematika. Dengan demikian, tidak hanya kemampuan numerik yang terasah, tetapi juga kemampuan berpikir logis, analitis, dan kreatif yang menjadi bagian integral dari pendidikan matematika yang holistik.

Dalam menghadapi kompleksitas masalah yang dihadapi oleh masyarakat

modern, guru matematika perlu menjadi fasilitator yang mampu menginspirasi dan membimbing siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Penerapan model *Creative Problem Solving* tidak hanya membebaskan siswa dari pola pembelajaran konvensional yang monoton, tetapi juga memberikan guru ruang untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, hasil pembelajaran tidak hanya terukur dari aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik, menciptakan lulusan yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Berangkat dari kajian di atas maka peneliti tertarik ingin melihat sejauh mana kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* pada siswa tingkat sekolah dasar yang diharapkan mampu mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika agar lebih baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian pra-eksperimental. Rancangan penelitian yang diterapkan adalah One Group Pretest-Posttest. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 64 Kubu Raya, dengan populasi melibatkan seluruh siswa kelas VI pada tahun pelajaran 2023/2024, yang berjumlah 64 siswa, terbagi ke dalam dua kelas, yakni kelas VI A dengan 32 siswa dan kelas VI B dengan 32 siswa. Sampel penelitian dipilih menggunakan metode purposive sampling, dengan pertimbangan peneliti terhadap kelas VI A yang menunjukkan tingkat hasil belajar yang kurang memuaskan.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pengukuran hasil belajar menggunakan tes berbentuk soal pilihan ganda. Penentuan sampel dengan metode purposive sampling memungkinkan peneliti untuk memilih kelas yang dianggap paling relevan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tes pilihan ganda dipilih sebagai alat pengumpul data karena dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta memfasilitasi analisis hasil pretest dan posttest secara objektif. Dengan demikian, metode eksperimen dan desain penelitian yang

digunakan diharapkan dapat memberikan hasil yang valid dan dapat diandalkan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Model Creative Problem Solving dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kemampuan pemecahan masalah matematika

HASIL PENELITIAN

1. Data Hasil *Pre Test* Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pre test* kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada kelas eksperimen, data distribusi frekuensi dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung = 32,56; varians = 125,48; Standar Deviasi = 11,20; Nilai Maksimum = 60; Nilai Minimum = 20; dengan rentang nilai (range) = 40; dan median = 33. Secara kuantitatif dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data Hasil *Pre Test* Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Eksperimen

No.	Interval Nilai	Frekuensi	F(%)
1	20 – 34	16	50,0
2	35 – 49	14	43,75
3	50 – 64	2	6,25
4	65 – 79	0	0,0
5	80 - 94	0	0,0
Jumlah		32	100

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa tergolong cukup rendah dan bervariasi dimana diperoleh interval nilai dimulai dari 20 – 34 sebanyak 16 orang, 35 – 49 sebanyak 14 orang, 50 – 64 sebanyak 2 orang. Nilai-nilai ini didapatkan dari kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada *pre test* dengan instrumen soal berbentuk soal uraian tentang Operasi Hitung Campuran, FPB dan KPK.

2. Data Hasil *Post Test* Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *post test* kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada kelas eksperimen, data distribusi frekuensi dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung = 82,12; varians = 63,21; Standar Deviasi = 7,95; Nilai Maksimum = 92; Nilai Minimum = 62; dengan rentang nilai (range) = 30; dan median = 80. Secara kuantitatif dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Data Hasil *Post Test* Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Eksperimen

No.	Interval Nilai	Frekuensi	F(%)
1	20 – 34	0	0,0
2	35 – 49	0	0,0
3	50 – 64	2	6,25
4	65 – 79	4	12,5
5	80 - 94	26	81,25
Jumlah		32	100

3. Deskripsi Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel hasil penelitian pada kelas eksperimen di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata *pre test* dan *post test* kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan siswa yang diajar dengan *pembelajaran langsung*. Dimana nilai rata-rata *pre test* dan *post test* kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan *pembelajaran langsung*.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Creative Problem Solving* secara signifikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil

belajar siswa di kelas VI pada materi kemampuan pemecahan masalah matematika. Adanya perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model ini mengindikasikan bahwa pendekatan ini efektif dalam mengatasi permasalahan yang diidentifikasi sebelumnya, seperti siswa yang malas belajar, kesulitan memahami materi, dan kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penting untuk diakui bahwa hasil positif ini tidak hanya tercermin dalam peningkatan nilai akademis siswa, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan pemecahan masalah matematika, berpikir kreatif, dan kemandirian belajar. Model Creative Problem Solving memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan matematika dengan pendekatan yang lebih interaktif dan inspiratif. Selain itu, kesuksesan penerapan model ini juga dapat menjadi landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih luas di tingkat sekolah dasar. Dengan mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, model ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang stimulatif dan inklusif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Model Creative Problem Solving bukan hanya sekadar metode alternatif, tetapi merupakan suatu pendekatan yang relevan untuk menyesuaikan pendidikan matematika dengan tuntutan zaman. Peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya mencerminkan efektivitas model ini, tetapi juga memperkuat urgensi untuk terus mengembangkan dan menerapkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran matematika guna mencetak generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E, Erfawan (2014). *Keaktifan Model Creative Problem Solving Berbantuan Buku Saku Pada Hasil Belajar Kimia*. Jurnal Jurusan Kimia FMIPA Universitas

Negeri Semarang.

- Fian. (2012). *Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Yang Dilengkapi Media Pembelajaran Laboratorium Virtual Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Kelas XI IPA Semester Genap SMANegeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Kimia PMIPA, FKIP UNS Surakarta.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Januardi, A., & Susiaty, U. D. (2023). Peningkatan Kemampuan Matematis Siswa dengan Pendekatan STEAM pada Open Class Materi Pola Bilangan. *JuwarA Jurnal Wawasan dan Aksara*, 3(1), 20-29.
- Julianti, S., Melinia, A. G., & Saputri, N. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Relasi dan Fungsi Siswa Kelas VIII SMP. *JuwarA Jurnal Wawasan dan Aksara*, 1(2), 95-104.
- Lioba, L., Krismonika, K., & Rika, R. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Materi Aljabar Ditinjau dari Self Confidence di Kelas VII SMP Negeri 03 Teriak. *JuwarA Jurnal Wawasan dan Aksara*, 1(2), 156-163.
- Novalia, M. S. (2013). *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Negara, H. S. (2015). *Konsep Dasar Matematika*, Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Maharani, R. M. (2012). *Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI. SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Pendidikan UNS Surakarta. ISSN 2337-99985.
- Purnomo, E. A. (2011). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Ideal Problem Solving Berbasis Project Based Learning*. Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Sani, R. A. (2016). *Penilaian Autentik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.

- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sopanda, L., Sari, S. K. N., & Mardiana, M. (2022). Integrasi Geogebra dan Problem-Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi SPLDV. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 2(1), 25-36.
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Suryani, A. (2013). *Keefektifan Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MTS Miftakhul Khoirot*. *Jurnal Pendidikan Matematika UNNES*.
- Uno. B. H., & Kuadrat M. (2010), *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno. B. H., & Nurdin, M. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuda, R., Sari, H. P., & Fitria, N. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Kakap. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 1(1), 13-22.
- Widyoko, E. P. (2016). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.