

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

Gusniarni^{1*}, Vivi Rosida², Herman Alimuddin³

^{1, 2, 3}STKIP Andi Matappa

* Email: arnigusni10@gmail.com

Received: 5 Desember 2024; Revised: 8 April 2025; Accepted: Tanggal Publish 6 Juli 2025

ABSTRAK

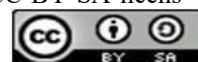
Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang. Jurusan Ilmu Pendidikan, program studi matematika Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, Dibimbing oleh Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ir. Herman Alimuddin, S.Pd., M.M. sebagai pembimbing II. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen One Group Pretest-Posttest Design dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Labakkang yang berjumlah 180 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling yaitu seluruh siswa kelas VII 1 sebanyak 25 siswa tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah terdapat Perbedaan Yang Signifikan Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang. Semua data dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan melakukan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat analisis menggunakan uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Sedangkan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji paired t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang.

Kata Kunci: model pembelajaran, Creative Problem Solving (CPS), Kemampuan Pemecahan Masalah

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 tertulis bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

This is open access article under the CC-BY-SA-licens



Menurut Partayasa dkk (2020:168) Matematika adalah ilmu dasar dari segala ilmu pengetahuan yang digunakan secara luas dalam berbagai kehidupan. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang universal yang mempunyai dasar perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu (Asikin et al, 2008:27). Setiap permasalahan memerlukan strategi untuk menemukan sebuah solusi yang tepat adalah kemampuan pemecahan masalah.

Pembelajaran adalah langkah belajar yang dibuat oleh guru untuk menumbuhkan kreativitas berpikir yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan ilmu pengetahuan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan pengalaman yang baru untuk siswa (Hutuji et al. 2021:176). Pembelajaran melibatkan siswa lebih banyak memperoleh pengalaman yang baru serta mendapat banyak informasi untuk meningkatkan kemampuan siswa adalah pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah variasi dari pembelajaran penyelesaian masalah dengan teknik yang sistematis dalam menyusun gagasan kreatif untuk menyelesaikan masalah (Yudhanegara, 2015:65). Istilah *problem* mengarah pada proses belajar saat terdapat situasi permasalahan yang menantang. Sedangkan *solving* artinya belajar adalah cara untuk menemukan solusi dari problem tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran ini harus memiliki kemampuan yang kreatif dan keterampilan dalam menyelesaikan pemecahan masalah soal yang disajikan, dimana siswa dalam memecahkan permasalahan soal harus mengidentifikasi masalah, kemudian menganalisa soal, pengamatan terhadap lingkungan sekitar yang berkaitan dengan soal, mendapatkan ide, kemudian menentukan cara mana yang paling tepat dan akurat untuk menyelesaikan soal tersebut. Model *Creative Problem Solving* (CPS) mengajak siswa untuk terbiasa berpikir kreatif melalui diskusi kelompok untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki pada saat memecahkan masalah matematika.

Menurut Nugraha (2021:6) video pembelajaran adalah sebuah media audio visual yang menampilkan gambar yang bergerak, animasi yang memiliki sebuah alur cerita yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada setiap orang yang melihat video tersebut. Hal ini sependapat dengan Agustiningsih (2015:55) yang menyatakan bahwa video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Ketika menggunakan media video dapat menarik perhatian siswa dalam belajar rasa ingin tahu dan penasaran dengan media pembelajaran yang tidak monoton dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, selain itu dengan menggunakan video juga dapat meningkatkan kemampuan daya tangkap siswa dalam menerima materi pelajaran.

Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu usaha menemukan solusi untuk menyelesaikan suatu situasi baru (Polya, 2004) yang memerlukan proses berpikir tingkat tinggi menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Mawaddah dan Annisa (2015), pemecahan masalah adalah suatu proses berpikir seseorang untuk menentukan apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan suatu masalah yang menuntut seseorang untuk mengkoordinasikan pengalaman, pengetahuan, pemahaman yang dimiliki, Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah proses berpikir tinggi seseorang untuk menyelesaikan suatu masalah dengan melibatkan pengalaman, pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki.

Jika model *Creative Problem Solving* (CPS) dikombinasikan dengan video pembelajaran maka akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam belajar rasa ingin tahu dan penasaran dengan media pembelajaran yang tidak monoton dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan daya tangkap siswa dalam menerima materi pelajaran. Selain itu juga model *Creative Problem Solving* (CPS) dikombinasikan dengan video pembelajaran akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk beberapa pihak diantaranya : (1) Bagi Siswa, Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran, Guna menciptakan dan melakukan pengembangan minat maupun motivasi siswa dalam mempelajari matematika, Guna Memberikan peningkatan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.; (2) Bagi Guru, Bisa digunakan sebagai suatu model pembelajaran alternatif pada pembelajaran matematika, Guru diinginkan bisa memberi peningkatan kualitas pembelajaran, maka menghasilkan peserta didik dengan kualitas unggul di masa mendatang.; (3) Bagi Sekolah, Memberikan masukan bagi sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada mutu sekolah, Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guru melalui kegiatan supervisi kepala sekolah.

II. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode ini disebut dengan metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2015:3).

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Adapun variabel pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Variabel bebas (independent) : Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan menggunakan Video Pembelajaran
- 2) Variabel terikat (dependen) : Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.

Pada penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu sebuah penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan satu kelompok yang diberikan *pretest* sebelum adanya perlakuan dan *posttest* setelah adanya perlakuan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain penelitian ini sebagai berikut (Sugiyono, 2017).

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

<i>Kelas</i> Eksperimen	<i>Pre-test</i> O_1	<i>Treatment</i> X	<i>Post-test</i> O_2
----------------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------------

Gambar 1 Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 = *Pretest* (Sebelum Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan menggunakan video pembelajaran)

X = *Treatment* (Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan menggunakan video pembelajaran)

O_2 = *Posttest* (Sesudah Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan menggunakan video pembelajaran)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMP Negeri 2 Labakkang yang beralamat di Jalan Pendidikan Kampung Baru Desa Taraweang Kecamatan Labakkang .

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi merupakan sumber data dan informasi untuk kepentingan penelitian atau sekelompok subjek, baik manusia, nilai, tes, benda atau peristiwa

Menurut Sugiyono (2017) mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga didefinisikan sebagai suatu himpunan yang terdiri dari orang, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda yang memiliki kesamaan sifat (Winarni, 2018) Pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan populasi merupakan keseluruhan orang yang akan diteliti oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Labakkang tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 180 orang yang terbagi dalam 6 kelas.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik “*Simple Random Sampling*” Dalam bukunya Sugiyono (2015:120) mengemukakan “*simple*” berarti sederhana, hal ini karena proses pengambilan sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan atau memperhatikan strata yang terdapat dalam populasi. “*Simple Random Sampling*” adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada, maka dipilih kelas VII.1 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang sebagai sampel penelitian

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini menggunakan tes kemampuan pemecahan masalah dengan 5 nomor soal yang berbentuk essay. Tes ini dirancang disesuaikan dengan keluasan materi dan jumlah indikator pembelajaran yang harus dicapai. Skor jawaban masing-masing responden dinilai kebenarannya sesuai dengan bobot yang telah ditentukan untuk setiap nomor soal. Untuk mengetahui tingkat kesahihan atau validitas instrumen yang digunakan dilakukan validasi konstruksi dengan meminta persetujuan dari ahli yaitu dosen matematika yang telah ditunjuk sebagai validator untuk melihat kesesuaian antara materi dengan bentuk tes yang digunakan serta kesesuaian antara indikator yang diukur dengan soal yang digunakan. Tes dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran

Creative Problem Solving (CPS). *Posttest* dibuat berdasarkan materi yang diberikan selama penelitian ini berlangsung dengan berdasarkan rumusan indikator pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Analisis Deskripsif dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, meliputi skor rata-rata, median, modus, standar deviasi, variansi, rentang skor, nilai maksimum, dan nilai minimum dengan masing-masing perhitungan pretest dan post test.

2. Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran dari data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini pengujian normalitas data menggunakan uji sampel *Kolmogorov-Smirnov* dengan berbantuan program SPSS.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak. Uji Homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene* dengan bantuan SPSS.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam untuk penelitian ini menggunakan uji T Paired sample t-test. Uji T *Paired sample t-test* berfungsi untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

3. Uji Gain

Uji gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E*. Dengan menggunakan perhitungan data skor rata-rata gain yang dinormalisasi (*N-gain*) yang dikembangkan oleh Hake dalam (Sundayana, 2016) dengan formulasi sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{m-ideal} - S_{pre}}$$

Keterangan:

$< g >$ = Skor rata-rata gain yang di normalisasi

S_{post} = Skor rata-rata tes akhir

S_{pre} = Skor rata-rata tes awal

S_{maks} = Skor maksimum ideal

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data Deskriptif

a. Analisis Hasil Belajar

1) Hasil Analisis Statistik Deskriptif (*Pretest*)

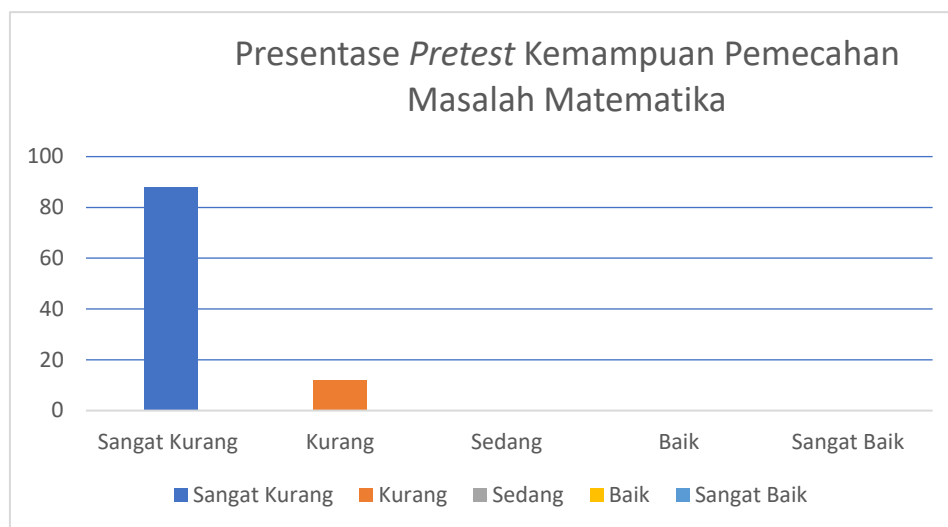
Kemampuan Pemecahan Masalah siswa di kelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada tabel 3.1 berikut ini :

Tabel 3.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada *Pretest*

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 39	Sangat Kurang	22	88%
40 - 54	Kurang	3	12%
55 – 69	Sedang	0	0%
70 - 84	Baik	0	0%
85 - 100	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		25	100%

Sumber: Hasil analisis data penelitian, Tahun : 2024

Tabel 3.1 diatas menunjukkan bahwa dari 25 siswa yang mengikuti *pretest* tampak bahwa 22 siswa berada dalam kategori kurang dengan persentase 88%, 3 siswa berada dalam kategori kurang dengan presentase 12%. dan dalam kategori sedang, baik dan sangat baik tidak ada siswa yang mencapai kategori tersebut. Dengan demikian kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Craetive Problem Solving* (CPS) dalam kategori sangat kurang. Hasil perhitungan *pretest* dapat dilihat pada diagram berikut ini :



Gambar 3.1 Diagram Presentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pretest

Hasil tabulasi presentase skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa tiap indikator pada *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

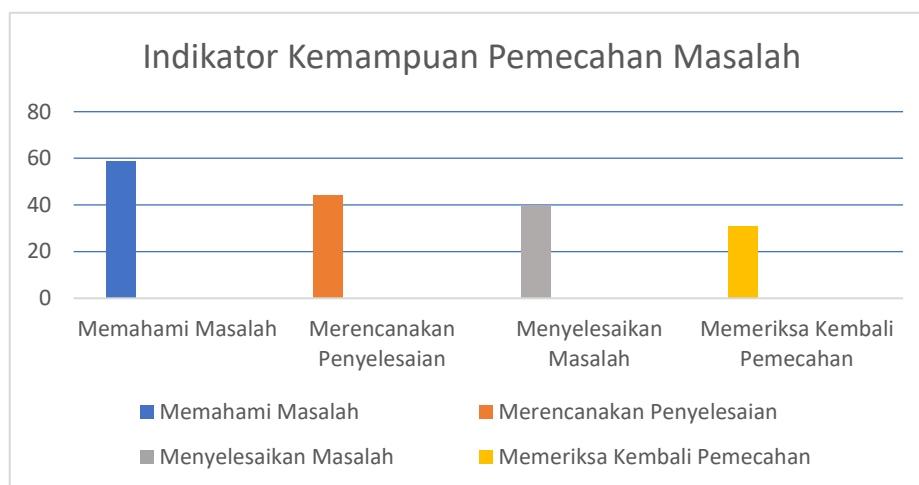
Tabel 3.2 Skor Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Tiap Indikator Pada *Pretest*

Indikator	Skor	Presentase	Kategori
Memahami Masalah	59	2,36%	Cukup
Merencanakan Penyelesaian	44	1,76%	Kurang
menyelesaikan Masalah	40	1,6%	Kurang
Memeriksa Kembali Pemecahan	31	1,24%	Sangat Kurang

Sumber: Hasil analisis data penelitian, Tahun : 2024

Dari tabel 3.2 diatas menunjukkan bahwa pada indikator memahami masalah, skor yang diperoleh sebesar 59 dengan rata-rata 2,36% berada dalam kategori cukup, pada indikator merencanakan penyelesaian skor yang diperoleh sebesar 44 dengan rata-rata 1,76% berada dalam kategori kurang, pada indikator menyelesaikan masalah presentase skor yang diperoleh sebesar 40 dengan rata-rata 1,6% berada dalam kategori Kurang dan pada indikator memeriksa kembali pemecahan sekor yang diperoleh sebesar 31 dengan rata-rata 1,24% berada dalam kategori sangat

kurang. Hasil perhitungan dapat dilihat pada diagram berikut ini :



Gambar 3.2 Diagram Presentase Skor Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Tiap Indikator Pada Pretest

2) Hasil Analisis Statistik Deskriptif (*Posttest*)

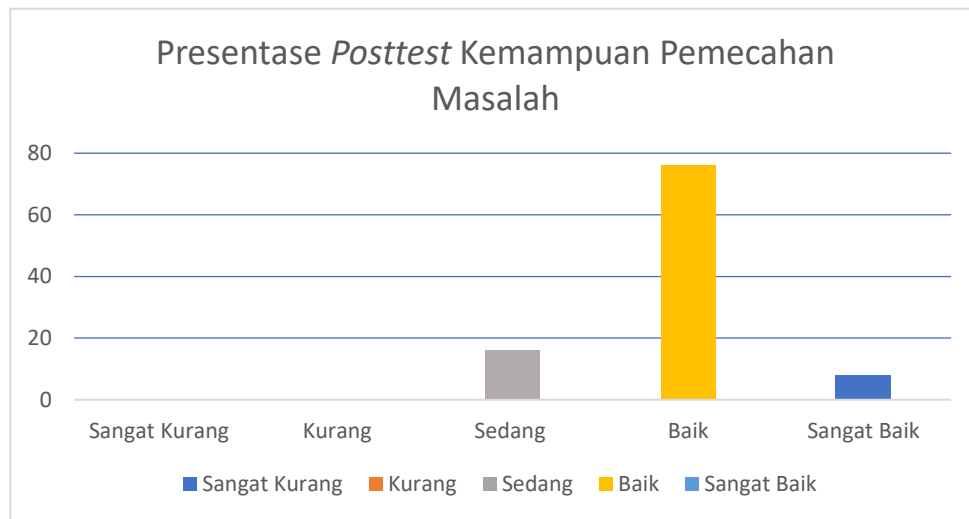
Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusifrekuensi dan persentase kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada tabel 3.3 berikut ini :

Tabel 3.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada *Posttest*

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 39	Sangat Kurang	0	0%
40 - 54	Kurang	0	0%
55 – 69	Sedang	4	16%
70 - 84	Baik	19	76%
85 - 100	Sangat Baik	2	8%
Jumlah		25	100%

Sumber: Hasil analisis data penelitian, Tahun : 2024

Tabel 3.3 diatas menunjukkan bahwa dari 25 siswa yang mengikuti *posttest* tampak bahwa tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat kurang dan kurang, sebanyak 4 siswa berada dalam kategori sedang dengan presentase 16%, sebanyak 19 siswa berada dalam kategori baik dengan presentase 76% dan sebanyak 2 siswa berada dalam katogori sangat baik dengan presentase 8%. Hasil perhitungan *posttest* dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 3.3 Diagram Presentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada *Posttest*

Hasil tabulasi presentase skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa tiap indikator pada *posttest* dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini :

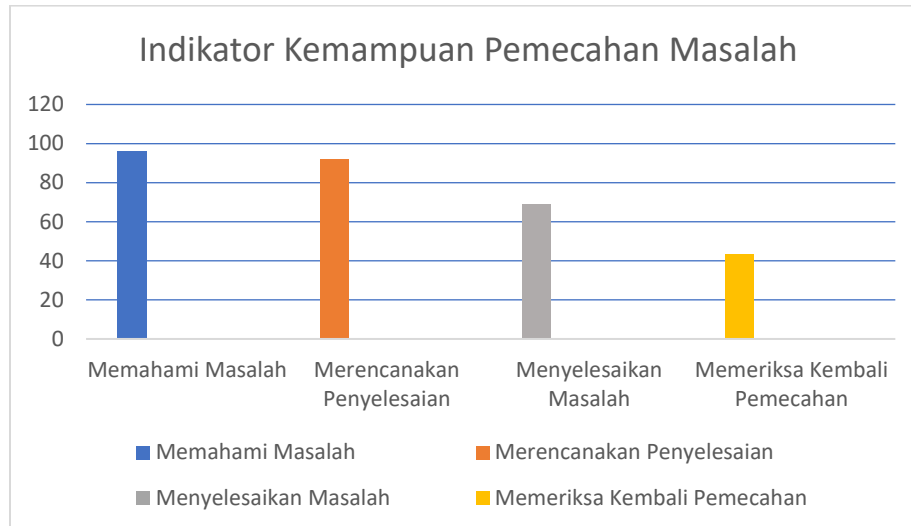
Tabel 3.4 Skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa tiap indikator pada *Posttest*

Indikator	Skor	Presentase	Kategori
Memahami Masalah	96	3,84%	Sangat Baik
Merencanakan Penyelesaian	92	3,68%	Sangat Baik
Menyelesaikan Masalah	69	2,76%	Cukup
Memeriksa Kembali Pemecahan	43	1,72%	Kurang

Sumber: Hasil analisis data penelitian, Tahun : 2024

Tabel 3.4 diatas menunjukkan bahwa pada indikator memahami masalah skor yang diperoleh sebesar 96 dengan rata-rata 3,84% berada dalam kategori sangat baik, pada indikator merencanakan penyelesaian, skor yang diperoleh sebesar 92 dengan rata-rata 3,68% berada dalam kategori sangat baik, pada indikator menyelesaikan masalah, skor yang diperoleh

sebesar 69 dengan rata-rata 2,76% berada dalam kategori cukup dan pada indikator memeriksa kembali pemecahan, skor yang diperoleh sebesar 43 dengan rata-rata 1,72% berada dalam kategori kurang. Hasil perhitungan dapat dilihat pada diagram berikut ini :



Gambar 3.4 Diagram Presentase Skor Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Tiap Indikator *Posttest*

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas data menggunakan uji sampel *Kolmogorov-Smirnov* dengan berbantuan program SPSS. Hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini :

Tabel 3.6 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.162	25	.088	.966	25	.548
Posttest	.159	25	.104	.940	25	.145

Sumber: Hasil analisis data penelitian, Tahun : 2024

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa untuk hasil nilai siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran dengan nilai sig = 0,088 > α sehingga data dari pretest dinyatakan normal. Sedangkan data sesudah diterapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran, dengan nilai sig = 0,104 > α sehingga data dari posttest dinyatakan normal..

2) Uji Homogenitas

Pengujian Homogenitas menggunakan uji *Oneway Anova* dengan bantuan program SPSS dengan kriteria pengujian apabila nilai $sig > \alpha = 0,05$ maka varian homogen. Hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini :

Tabel 3.6 Hasil Uji Homogenitas *Oneway Anova*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.352	1	48	.132
Belajar	Based on Median	2.208	1	48	.144
	Based on Median and with adjusted df	2.208	1	47.887	.144
	Based on trimmed mean	2.335	1	48	.133

Sumber: Hasil analisis data penelitian, Tahun : 2024

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kelas VII di SMP Negeri 1 Ma'rang, diperoleh nilai $sig = 0,132 > \alpha$, sehingga dinyatakan Homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis menggunakan uji t yang dapat dilakukan dengan syarat data yang diteliti berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematika sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 2 Labakkang.

Tabel 3.7 Hasil Paired T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
				Std. Error	95% Confidence Interval		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-41.64000	6.39583	1.27917	-44.28007	-38.99993	-32.552	24	.000

Sumber: Hasil analisis data penelitian, Tahun : 2024

Data hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS melalui *paired sample t test* diperoleh nilai $sig = 0,000$, sementara taraf signifikan $\alpha = 0,000 < 0,05$. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh bahwa nilai t_{hitung} sebesar -32.552 Kemudian untuk mencari t_{tabel} digunakan

rumus $\frac{\alpha}{2} : n - 1$ dimana $\alpha = 0,05$ dan $n = 25$ sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,063, karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ (2,063 > -32,552) maka hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang.

4) Uji Gain

Data peningkatan (Gain) merupakan data yang diperoleh dari selisih antara hasil belajar *posttest* dan *pretest*. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Adapun cara untuk menghitung nilai Gain berikut ini :

$$\begin{aligned} g &= \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{pretest}} \\ &= \frac{75,32 - 33,68}{85 - 33,68} \\ &= \frac{41,64}{51,32} \\ &= 0,8 \end{aligned}$$

Dari perhitungan manual diatas, diperoleh nilai Gain sebesar 0,8. Dalam indeks uji Gain, jika $g > 0,7$ maka hasil perhitungan uji Gain berada pada kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) tersebut dalam pembelajaran matematika pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang dapat melatih tingkat kemampuan berpikir yang matang, melihat sudut pandang dan memikirkan solusi terbaik, dan dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini, diharapkan bisa membuat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa akan menjadi lebih baik sehingga kemampuan pemecahan masalah siswapun dapat meningkat. Dengan demikian, berhasil tidaknya suatu kegiatan pembealajaran dalam hal ini kegiatan pembelajaran menggunakan

model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Bukan hanya guru yang mempengaruhi tetapi ada faktor lain. Faktor tersebut antara lain siswa, motivasi, psikologis, dan lain sebagainya. Faktor-faktor tersebut saling mendukung dan saling mempengaruhi pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan analisis deskriptif dan analisis inferensial diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sesuai dengan hasil yang diperoleh oleh Eka Budianti Tahun 2022 mengenai “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa”. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis deskriptif dan inferensial yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan siswa yang diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran model konvensional.

Selain itu guru juga diharapkan untuk memahami dengan baik perubahan-perubahan tuntutan kurikulum sehingga mampu membuat perangkat pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa, seperti adanya bahan ajar dan LKPD yang digunakan sebagai bahan pembelajaran di sekolah dan juga sebagai salah satu alat untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Bahan ajar dan LKPD merupakan hal yang harus diperhatikan yang dapat memberikan efek yang sangat baik kepada siswa dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada tiap indikator kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran pada materi lingkaran berada pada rata-rata 33,68 dari jumlah sampel 25 siswa dan nilai standar deviasi 4,767 dan variansi sebesar 22,272 yang menunjukkan bahwa pencapaian rata-rata siswa berada dalam kategori sangat kurang, Tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada tiap indikator kemampuan pemecahan masalah siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran pada

materi lingkaran berada pada rata-rata 75,32 dari jumlah sampel 25 siswa dan nilai standar deviasi 6,019 dan variansi sebesar 36,277 yang menunjukkan bahwa pencapaian rata-rata siswa berada dalam kategori baik sehingga bisa disimpulkan bahwa pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran dan Setelah proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Probelem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran, proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif karena terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan ditunjukkan oleh hasil uji gain ternormalisasi yaitu sebesar 0,8 berarti dalam kategori sangat tinggi.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran yang berhubungan dengan model pembelajaran yang digunakan, yaitu :

1. Bagi peneliti yang ingin menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), agar dapat memperbaiki kelemahan ataupun kekurangan yang terdapat pada skripsi ini.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran agar mudah memahami materi yang diberikan, serta terus mencoba latihan-latihan untuk mengingat materi. Dan bisa bekerjasama dengan teman sekelompoknya
3. Bagi guru yang ingin menerapkan model pembelajaran ini agar dapat memperhatikan kelemahan dari model ini, kemudian bisa menerapkan ke pelajarannya lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Mawaddah, Siti., & Anisah, Hana. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generatif Learning) di SMP. FKIP Universitas Lambung Mangkurat. 3(2). <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/644>.
- Nugraha, Nestiyarum. (2021). *Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*.
- Partayasa, W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau Dewi et al. 40 dari Minat. *Jurnal JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*. 4(1). 168. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2644>.

Polya, G. 2004. How to Solve It. New Jersey: Princeton University Press

Pratama, Putra., Yuda. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*.
<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/YUD42>.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.

Sekretariat Redaksi Jurnal Poligon
Publisher: LPPM STKIP Andi Matappa Pangkep

Alamat : Jl. Andi Mauraga No. 70 Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan, Indonesia

Telepon : (0410) 22495 Kodepos 90611

Contact: Muhammad Taqwa, S.Pd, M.Pd (081242076641 (WA))

Email : poligonjurnal@gmail.com (Poligon: Jurnal Pendidikan Matematika)

poligonjurnal@stkip-andi-matappa.ac.id

Website : <http://jurnal2.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/poligon>