



MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR DAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMPN 1 YOSOWILANGUN

Suyitno¹, Mohammad Wildan Habibi²,

SMPN 2 Yosowilangun, Lumajang¹; IAIN Jember, Jember²
sjarlias@gmail.com¹, ziowildan@gmail.com²

Abstrak: Penelitian dilakukan dalam rangka melihat model pembelajaran *creative problem solving* dapat berpengaruh pada hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif dalam menggunakan konsep kesebangunan segitiga dalam menyelesaikan masalah dengan setting pembelajaran *creative problem solving (CPS)* siswa kelas IX SMP Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hasil perhitungan diperoleh sig. 0,003 dengan taraf signifikansi 0,05 (5%), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara siswa yang di setting model *CPS* dengan model *Direct Instruction (DI)*. Hasil perhitungan diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh perbedaan pada hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki berfikir kreatif tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki berfikir kreatif rendah. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu model pembelajaran *CPS* berpengaruh pada hasil belajar serta kemampuan berpikir kreatif.

Kata kunci: pemecahan masalah kreatif, intruksi langsung, yosowilangun

Abstract: The study was conducted in order to see the creative problem solving learning model can affect learning outcomes and the ability to think creatively in using the concept of triangles in solving problems with the creative problem solving learning settings (CPS) of class IX students of SMP Negeri 1 Yosowilangun, Lumajang Regency. This research is using experimental method. Calculation results obtained sig. 0.003 with a significance level of 0.05 (5%), then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there are significant differences in learning outcomes between students in the CPS model setting and the Direct Instruction (DI) model. The calculation results obtained sig. 0,000 with a significance level of 0.05, then H_0 is rejected and H_a is accepted so that there is a difference in learning outcomes between groups of students who have high creative thinking and groups of students who have low creative thinking. The conclusion of this study is that the CPS learning model influences learning outcomes and the ability to think creatively.

Keywords: *creative problem solving, direct instruction, yosowilangun*

Pendahuluan

Keahlian dalam mencari sebuah solusi merupakan tujuan utama dalam proses belajar matematika. Niat seseorang untuk belajar mencari solusi dalam matematika adalah terdapat fakta yaitu orang yang dapat menemukan solusi tersebut mampu hidup produktif dalam abad ini (Holmes, Emma, 1995). Proses tersebut dapat dilakukan dalam suatu pembelajaran, yang didalamnya terdapat beberapa kegiatan mulai perencanaan hingga remedial (Surur, 2020).

Orang yang mempunyai keterampilan mencari solusi dapat berpacu dengan kebutuhan hidup sehari-hari seperti menjadi pekerja yang lebih produktif, mampu membaca permasalahan yang terjadi dalam masyarakat global. Berdasarkan hal tersebut maka guru yang berkecimpung dalam pembelajaran matematika harus memahami, mencari solusi dan mengasah kemampuannya untuk membantu siswa belajar mencari

solusi dalam permasalahan matematika.

Kreativitas merupakan bagian yang penting dalam tahapan berfikir matematika tingkat tinggi. Keberhasilan tiap individu dipengaruhi oleh kemampuan mencari solusi dengan pola pikir yang kreatif dalam menghadapi masalah pada lingkup kecil maupun lingkup besar. Seseorang membutuhkan pola pikir kreatif untuk meningkatkan taraf hidupnya, merancang sesuatu, mencari solusi, membuat inovasi, serta mampu meningkatkan pola yang efektif dan efisien dalam sebuah system (McGregor, 2007).

Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan kolaborasi dalam menyikapi sebuah perubahan yang mendasar melalui sebuah penelitian (Elliott et al., 1996). Pada kegiatan ini peneliti melakukan kolaborasi dengan pendidik yang ada di SMPN 1 Yosowilangun, dengan melihat permasalahan yang ada peneliti dan pendidik sepakat mengetahui model

pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dan pengaruhnya terhadap pola berpikir kreatif siswa.

Sebuah realita terbukti bahwa rendahnya hasil belajar matematika membuktikan pembelajaran matematika masih belum optimal. Bukti kongkrit dari hasil observasi awal menunjukkan pembelajaran di SMPN 1 Yosowilangun perlu diadakan penelitian lebih lanjut. Peneliti dan pendidik SMPN 1 Yosowilangun sepakat memilih kelas IX G sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creatif Problem Solving* (CPS) sedangkan kelas IX H dipilih sebagai kelas kontrol, Tujuan pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dapat melihat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar dan pola berpikir kreatif siswa SMP Negeri 1 Yosowilangun.

Dalam konteks sekolah, Pembelajaran matematika seharusnya berpusat pada siswa bukan

berpusat pada guru. Tetapi berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMPN 1 Yosowilangun, ternyata pembelajaran matematika tidak seperti yang diharapkan, karena proses pembelajaran fokus pada aktivitas dan penjelasan guru. Guru masih menerapkan metode ceramah untuk menyampaikan materi, pembelajaran matematika yang diterapkan di SMPN 1 Yosowilangun adalah model *Direct Instruction*.

Sesuai dengan observasi awal yang telah dilakukan, kekurangan dari model *Direct Instruction* yang digunakan di SMPN 1 Yosowilangun adalah siswa cenderung pasif yaitu hanya menerima materi secara final oleh guru sehingga pembelajaran kurang efektif. Jarangnya melakukan metode ilmiah yaitu kegiatan menyelidiki dan eksperimen menyebabkan siswa tidak menemukan konsep sendiri sehingga siswa kurang memahami proses pembelajaran matematika secara bermakna dan berakibat siswa kurang termotivasi untuk

mempelajari matematika serta bersikap kurang positif terhadap matematika.

Metode Penelitian

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan kuantitatif. kelas eksperimen yang dipilih yaitu IX G dan kelas kontrol yang dipilih yaitu IX H, pada kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran *creative problem solving* dan kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran *direct intruction*. Dalam kelas eksperimen, siswa diberi soal pemecahan masalah yang sebelumnya tidak pernah diberikan tetapi siswa sudah memiliki pengetahuan prasyarat, dengan bimbingan guru siswa diminta memahami, menganalisa, mengolah data, dengan diskusi kelompok kemudian siswa menyusun pernyataan-pernyataan dan menemukan ide-ide penyelesaiannya. Sedangkan dalam kelas kontrol, siswa diberi soal

pemecahan masalah yang sebelumnya sudah diberikan contoh soal yang serupa dan langkah-langkah penyelesaiannya, kemudian siswa secara berkelompok mencoba menyelesaikannya. Pada saat melakukan penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran matematika kelas IX di SMPN 1 Yosowilangun. Keberadaan peneliti sebagai perencana tindakan, pelaksana tindakan, penganalisis data dan penyusun laporan hasil penelitian, sedangkan observer dalam pengumpulan data dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika kelas IX SMPN 1 Yosowilangun

B. Data, Sumber Data dan Pengumpulan Data

Data hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh dari dua kelompok heterogen yang duduk berdekatan yang dipilih secara acak pada setiap kelasnya. Kelompok heterogen yang dimaksud berbeda dari segi kemampuan akademik dan jenis kelamin, setiap kelompok terdiri dari lima siswa. Selain data

yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, data juga diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa pada kedua kelompok tersebut.

Data *pretest* dan *posttest* adalah data proses pengerjaan soal baik pada kelas IX G maupun kelas IX H. Dari data tersebut akan diperkuat oleh data hasil observasi kegiatan siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan model CPS pada kelas IX G dan model DI pada kelas IX H, apakah kreatifitas siswa yang ditunjukkan pada hasil observasi mendukung hasil *pretest* dan hasil *posttest*.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian adalah SMPN 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2015/2016, sedangkan subjek penelitian adalah siswa kelas IX G sebagai kelas eksperimen dan kelas control adalah kelas IX H.

D. Data, Sumber Data dan Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian diperoleh dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* dari dua kelompok heterogen yang duduk berdekatan yang dipilih secara acak pada setiap kelasnya.

E. Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: 1) mengumpulkan data, 2) menyajikan data, 3) menganalisis data dan 4) menarik kesimpulan.

Data yang dikumpulkan diperoleh dari kelompok heterogen masing-masing berjumlah lima siswa yang dipilih secara acak pada kelas IX G dan kelas IX H yaitu: 1) hasil *pretest*, 2) hasil observasi sebelum perlakuan model pembelajaran CPS/DI diberikan, 3) rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa selama dan setelah perlakuan model pembelajaran CPS/DI, serta 4) hasil *posttest*. Sajian data dalam sebuah penelitian sangat penting untuk analisis data.

Pada penelitian ini data disajikan dalam bentuk tabel. Hasil

pretest dan *posttest* yang disajikan merupakan jumlah skor yang diperoleh siswa pada dua kelompok yang dipilih secara acak sesuai dengan pedoman penskoran yang ada. Hasil observasi sebelum perlakuan diperoleh dengan melihat proses penyelesaian soal *pretest*, sedangkan hasil observasi aktivitas siswa dilaksanakan tiap pertemuan dan disajikan dalam bentuk hasil rekap dan dilanjutkan dengan melihat proses penyelesaian soal *posttest*.

Untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* terhadap kemampuan dalam berpikir kreatif perlu dilakukan pengujian berbantuan SPSS.

Pembahasan

A. Analisis Hasil *Pretest*

Analisis hasil *pretest* dimaksudkan untuk melihat ada tidaknya perbedaan kemampuan awal hasil belajar siswa yang berupa kemampuan menerapkan konsep

kesebangunan segitiga dalam memecahkan sebuah masalah.

Analisis data *pretest* menggunakan uji Anova berbantuan SPSS versi 16 *for windows*, yaitu dilakukan pada kelas yang berbeda. Kelas IX G menggunakan model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* sedangkan kelas IX H menggunakan model pembelajaran *direct instruction (DI)*. Hasilnya disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1
Kondisi Awal pada Kedua Kelas

Indikator	Kelas	Nilai Label	N
Model Pembelajaran	IX G	CPS	10
	IX H	DI	10
Berpikir Kreatif	IX G	Tinggi	7
	IX H	Rendah	13

Kondisi awal pada kedua kelas terlihat bahwa kedua kelas memiliki jumlah sama yaitu 10 baik pada kelas IX G yang menggunakan model pembelajaran CPS maupun pada kelas IX H yang menggunakan model pembelajaran DI. Sehingga jumlah keseluruhan sampel adalah 20 siswa.

Berkaitan variabel berfikir kreatif terlihat bahwa berfikir kreatif dengan kategori tinggi sebanyak tujuh siswa, sedangkan dengan kategori rendah adalah 13 siswa. Dengan demikian terlihat bahwa pada kemampuan awal dari hasil *pretest* ini kelompok siswa yang memiliki berfikir kreatif dengan kategori tinggi lebih kecil dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki berfikir kreatif dengan kategori rendah.

Berikutnya dilakukan analisis hasil *pretest* berdasarkan atas Tabel 2 berikut.

Tabel 2
Analisis Hasil Pretest

Model Pembelajaran	Berpikir Kreatif	Mean	Std. Dev	N
CPS	TINGGI	70.000	.00000	3
	RENDAH	57.1429	13.18368	7
	Total	61.000	12.42757	10
DI	TINGGI	70.2500	10.17759	4
	RENDAH	55.5000	6.12372	6
	Total	61.4000	10.64790	10

Total	TINGGI	70.1429	7.19788	7
	RENDAH	56.3429	10.16152	13
	Total	61.2000	11.26522	20

Model pembelajaran CPS dengan berfikir kreatif tinggi memiliki mean 70,0000, standar deviasi 0,00000 sebanyak tiga siswa. Sedangkan CPS dengan berfikir kreatif rendah memiliki mean 57,1429, standar deviasi 13,18368 sebanyak tujuh siswa. Dengan demikian pada kelas yang diberi perlakuan CPS ternyata siswanya memiliki kreatifitas tinggi lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki kreatifitas rendah. Adapun selisih mean antara tinggi – rendah adalah 12,8571.

Model pembelajaran DI dengan berfikir kreatif tinggi memiliki mean 70,2500, standar deviasi 10,17759 sebanyak empat siswa. Sedangkan DI dengan berfikir kreatif rendah memiliki mean 55,5000, standar deviasi 6,12372 sebanyak enam siswa. Dengan

demikian pada kelas yang diberi perlakuan DI ternyata siswanya memiliki kreatifitas tinggi lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki kreatifitas rendah. Adapun selisih mean antara tinggi – rendah adalah 14,7500.

Dengan melihat hasil diatas, terlihat bahwa data kelas yang diberikan perlakuan CPS dengan DI terlihat perbedaan yang tipis (bahkan tidak berbeda). Misalnya pada kelas perlakuan CPS dengan tingkat berfikir kreatif tinggi memiliki mean 70,0000, sedangkan kelas perlakuan DI dengan tingkat berfikir kreatif tinggi memiliki mean 70,2500, sehingga memiliki selisih 0,2500. begitu halnya pada kelas perlakuan CPS dengan tingkat berfikir kreatif rendah memiliki mean 57,1429, sedangkan kelas perlakuan DI dengan tingkat berfikir kreatif rendah memiliki mean 55,5000 sehingga memiliki selisih 1,6429.

Selanjutnya dilakukan Uji Anova hasil *pretest* tersebut sesuai data Tabel 3 berikut.

Tabel 3
Uji Anova Hasil *Pretest*

F	df1	df2	Sig.
3.510	3	16	.640

Dependent Variabel : Hasil Belajar

Berdasarkan dari hasil uji pada Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa nilai $F = 3.510$; $df1 = 3$; $df2 = 16$; $Sig = 0.640$ dengan melihat nilai signifikansi 0.05 (5%) maka nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 yang artinya data tersebut sama. Atau dapat dikatakan kedua kelas sama sebelum perlakuan

B. Analisis Hasil *Posttest*

Pada awal proses uji hipotesis penelitian dengan anova adalah dilakukan uji normalitas dan homogenitas varian data penelitian. Oleh karena itu sebagai input data uji normalitas dan uji homogenitas adalah data *posttest* dalam penelitian. Adapun uji normalitas dan homogenitas varian data penelitian tersaji berdasarkan variabel penelitian. Selanjutnya hasil uji disajikan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Untuk melakukan uji normalitas data dalam penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* yang menggunakan taraf signifikan (α) 0,05, seperti pada Tabel 4 berikut:

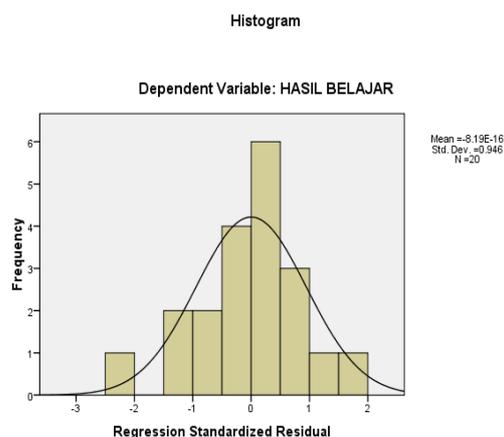
Tabel 4
Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov Test)

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Dev	5.60069488
Most Extreme Difference	Absolute	.118
	Positive	.077
	Negative	-.118
Kolmogorov-Smirnov Z		.529
Asym. Sig. (2-tailed)		.943

a Test distribution is Normal

Berdasarkan Tabel 4 dijelaskan tentang Uji Normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov bahwa nilai *asym Sig. (2-tailed)* sebesar 0,943 dan dengan nilai signifikansi 0,05. Karena *asym Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga data posttest berdistribusi normal. Hasil uji normalitas diperkuat dengan

gambar histogram yang menunjukkan bahwa kurvanya normal seperti berikut



Gambar 1. Kurva uji normalitas

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varian ini menggunakan uji Levene dengan tingkat signifikansi 0,05. Kriteria yang digunakan untuk menentukan homogenitas varian didapat dari hasil signifikansi hitung lebih dari 0,05 maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga varian data penelitian adalah homogen (Ghozali, 2009).

Uji homogenitas varian antar kelompok ini bertujuan untuk memeriksa kesamaan varian antar

kelompok berpikir kreatif. Hasil uji homogenitas varian berdasar berpikir kreatif siswa seperti pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5
Uji Homogenitas (Test of Homogeneity of Variances) berdasarkan Berpikir Kritis

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.721	1	18	.407

Berdasarkan Tabel 5 tentang hasil uji homogenitas varian hasil belajar berdasarkan berpikir kreatif siswa pada kelompok dalam kelas IX G yang menggunakan model pembelajaran CPS dan kelas IX H yang menggunakan model pembelajaran DI bahwa signifikansi (sig) sebesar 0,407 dan dengan menggunakan taraf signifikan 0,05. Karena nilai sig lebih dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga data hasil *posttest* tersebut adalah varian homogen (sama).

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas berdasarkan model pembelajaran yang disajikan dalam Tabel 6 berikut:

Tabel 6
Uji Homogenitas (Test of Homogeneity of Variances) berdasarkan Model Pembelajaran

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.565	1	18	.462

Melihat hasil *Test of Homogeneity of Variances*, terlihat bahwa Levene Statistic 0,565 df1 adalah 1 dan df 2 adalah 18 dengan sig. 0,462. nilai signifikan lebih dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, oleh karena itu varian data hasil *posttest* tersebut adalah homogen.

C. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dalam sebuah penelitian ini dimaksudkan untuk menguji kebenaran dugaan awal penelitian. input data dari pengujian hipotesis ini adalah hasil *posttest*. Pengukuran hasil belajar yang dilakukan dalam bentuk *posttest* itu berupa kemampuan menggunakan konsep kesebangunan segitiga dalam pemecahan masalah

yang merupakan variabel independen dalam penelitian ini.

Model pembelajaran CPS dan DI sebagai variabel bebas (*dependent variable*), hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran CPS dan DI sebagai variabel terikat (*independent variable*), dan hasil observasi aktivitas siswa sebagai variabel moderator yang diduga turut memberikan pengaruh pada hasil belajar kemampuan menggunakan konsep kesebangunan segitiga dalam pemecahan masalah digunakan untuk memberikan pembuktian secara statistik.

Hasil *posttest* yang disandingkan dengan hasil observasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran baik siswa kelas IX G yang menggunakan model CPS maupun siswa kelas IX H yang menggunakan model DI seperti pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7
Rata-rata Hasil Posttest
Kemampuan Berpikir Positif

Model Pembelajaran	Berpikir Kreatif	Mean	Std. Dev	N
CPS	TINGGI	87.4286	6.90066	9
	RENDAH	81.6667	7.57188	1
	Total	85.7000	7.22726	10
DI	TINGGI	81.0000	4.84768	4
	RENDAH	66.2000	7.42967	6
	Total	73.6000	9.78888	10
Total	TINGGI	84.7500	6.74368	13
	RENDAH	72.0000	10.58301	7
	Total	79.6500	10.42404	20

Dengan melihat hasil diatas, terlihat bahwa data kelas yang diberikan perlakuan CPS dengan DI terlihat perbedaan. Pada kelas perlakuan CPS dengan tingkat berfikir kreatif tinggi memiliki mean 87.4286, sedangkan kelas perlakuan DI dengan tingkat berfikir kreatif

tinggi memiliki mean 81.0000, sehingga memiliki selisih 6,4286. sedangkan pada kelas perlakuan CPS dengan tingkat berfikir kreatif rendah memiliki mean 81.6667, sedangkan kelas perlakuan DI dengan tingkat berfikir kreatif rendah memiliki mean 66.2000 sehingga memiliki selisih 15,4667.

D. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini menyajikan hasil temuan penelitian yang berdasarkan atas hasil analisis data yang terekap secara berurutan. Secara berturut-turut pembahasan ini disajikan:

1. Pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IX G yang menggunakan model pembelajaran CPS memperoleh rata-rata hasil *pretest* 61,0 dan rata-rata hasil *posttest* 85,7. Selisih hasil *posttest* dan hasil *pretest* adalah 24,7. Sedangkan kelompok siswa kelas IX H yang menggunakan model pembelajaran DI memiliki rata-rata

hasil *pretest* 61,4 dan rata-rata hasil *posttest* 73,6. Selisih hasil *posttest* dan hasil *pretest* adalah 12,2. Hal ini menyatakan bahwa hasil belajar matematika pada model pembelajaran CPS lebih baik daripada DI untuk diterapkan pada KD menggunakan konsep kesebanguna dua segitiga dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena model belajar CPS memiliki keunggulan dibandingkan model belajar DI.

Hasil penelitian juga diperkuat oleh (Suparman, 2013) yang menyatakan bahwa kemampuan dalam memecahkan masalah antara siswa yang menggunakan model *creative problem solving* (CPS) berbantuan CD pembelajaran interaktif matematika dengan siswa yang menggunakan model konvensional berbeda secara signifikan. Hal ini berdasarkan atas kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen sebesar 78,14 jauh lebih baik dari rata-rata nilai hasil belajar

kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol yang sebesar 42,42.

2. Pengaruh pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif

Siswa yang memiliki berpikir kreatif lebih tinggi sangat mempengaruhi hasil perolehan skor dalam menyelesaikan soal. Hal ini terlihat pada hasil *pretest* dan *posttest* yang dibandingkan dengan hasil observasi pada tahapan-tahapan penyelesaian soal, terlihat bahwa siswa yang kreatif hasilnya lebih baik. Oleh karena itu kemampuan berfikir kreatif tinggi sangat memberikan pengaruh pada perolehan hasil belajar yang dibandingkan dengan kemampuan berfikir kreatif rendah. Adanya perubahan kemampuan berfikir kreatif tinggi dan rendah menunjukkan bahwa CPS mampu mempengaruhi peningkatan berfikir kreatif.

Hasil penelitian yang telah dilakukan ternyata hasilnya sama dengan penelitian yang dilakukan oleh

(Siswono, 2004) menemukan bahwa proses berpikir menggunakan model *creative problem solving* (CPS) menunjukkan siswa lebih kreatif, siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik berdasarkan pada pengajuan masalah, serta siswa tidak merasa kesulitan dalam mengimplementasikan idenya.

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sehingga diperoleh kesimpulan antara lain:

1. Model Pembelajaran *creative problem solving* (CPS) mampu memberikan dampak positif pada hasil belajar matematika siswa di SMPN 1 Yosowilangun Lumajang
2. Model Pembelajaran *creative problem solving* (CPS) mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di SMPN 1 Yosowilangun Lumajang

B. Saran	<i>problem solving</i> untuk
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran antara lain:	meningkatkan hasil belajar dan berpikir kreatif siswa dan membawa dampak positif.
1. Kepala sekolah perlu menghimbau kepada guru agar menggunakan model pembelajaran <i>creative</i>	2. Guru perlu menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Elliott, S. N., Kratochwill, T. R., Cook, J. L., & Traver, J. E. (1996). *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning. Second Edition*. Brown dan Benchmark.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Holmes, Emma, E. (1995). *New Directionsnin Elementary School Mathematics-Interactive Teaching and Learning*. A Simon and Schuster Company.
- McGregor, D. (2007). *Developing Thinking Developing Learning*. Open University Press.
- Siswono, T. Y. E. (2004). Identifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajuan Masalah Matematika Berpandu dengan Model Wallas dan Creative Problem Solving (CPS). *Buletin Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Suparman. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan CD Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada siswa SMA. *Jurnal UT*, 39(2).
- Surur, A. M. (2020). *Ragam Strategi Pembelajaran Dilengkapi dengan Evaluasi Formatif*. CV. AA. Rizky.