
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VI SDN 064033 KWALA BEKALA

Tesa Agresya Tambunan¹, Regina Sipayung², Jontra Jusat Pangaribuan³,
Darinda Sofia Tanjung⁴

^{1,2,3,4}Universitas Katolik Santo Thomas, Medan

Corresponding Author: tesaagresyatbn@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effect of the Creative Problem Solving learning model on learning outcomes. The research was conducted at SDN 064033 Kwala Bekala. This research method is an experimental method of Pre-Experimental Design by giving a pre-test, post-test. Sampling is all the students of class VI SDN 064033. The results showed that using the Creative Problem Solving learning model was very good with a score of 80.71 while without using the learning model it failed with a value of 42.99. It can be concluded that the Creative Problem Solving model has an influence on learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar. Penelitian dilakukan di SD Negeri 064033 Kwala Bekala. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen *Pre-Experimental Design* dengan memberikan *pre-test*, *post-test*. Pengambilan sampel *boring sampling* yaitu seluruh siswa kelas VI SD Negeri 064033 Kwala Bekala jumlahnya 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sangat baik dengan nilai 80,71 sedangkan tanpa menggunakan model pembelajaran gagal dengan nilai 42,99. Pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.797 > 1,717$. Dapat disimpulkan model *Creative Problem Solving* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

Article History

Received: 2022-06-07

Reviewed: 2022-10-17

Published: 2022-12-28

Keywords

Learning Outcomes,
Mathematics, Creative
Problem Solving

Sejarah Artikel

Diterima: 2022-06-07

Direview: 2022-10-17

Disetujui: 2020-12-28

Kata Kunci

Hasil Belajar, Matematika,
Creative Problem Solving

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga ke perguruan tinggi. Mata pelajaran Matematika merupakan konsep abstrak yang harus dijelaskan secara sistematis (Kusumaningrum, Sellina Ayu & Pujiastuti, 2021). Matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan cara bernalar, menggunakan istilah-istilah dengan cermat, jelas, akurat, menggunakan lambang atau simbol-simbol dan memiliki arti serta dapat

digunakan dalam pemecahan masalah, sehingga dalam penguasaannya diperlukan pemahaman matematis yang baik (Rohman et al., 2017). Pada dasarnya belajar Matematika merupakan belajar konsep, sedangkan konsep-konsep dasar Matematika merupakan kesatuan yang bulat dan utuh (Ibrahim, 2018). Mata pelajaran Matematika meliputi beberapa materi salah satunya adalah lingkaran. Lingkaran merupakan salah satu materi pelajaran Matematika yang dipelajari secara berkelanjutan mulai dari sekolah dasar dan hingga ke sekolah

menengah atas. Peserta didik mengalami kesulitan Matematika di kelas. Akibatnya, peserta didik kurang menghayati atau memahami konsep-konsep Matematika, dan peserta didik mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan Matematika dalam kehidupan sehari-hari (Tarigan, 2018). Pembelajaran Matematika diarahkan agar siswa mampu berfikir rasional dan kreatif, mampu berkomunikasi dan tangguh menghadapi masalah serta mampu mengubah masalah menjadi peluang (Isnaeni; dkk, 2017).

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang tidak terlepas dari bagaimana proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa dan memiliki perubahan perilaku dan kemampuan setelah belajar (Purba, 2020). Suatu pembelajaran, ketika materi yang disajikan dapat dimengerti dan dipahami oleh sebagian besar peserta didik. Sanjaya Afandi dkk (2013:4) mengemukakan bahwa hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performance siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (*identify*), menyebutkan (*name*), menyusun (*construct*), menjelaskan (*describe*), mengatur (*order*), dan membedakan (*different*). Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa banyak mengalami kendala dan hambatan (Purnamasari, 2017). Dalam suatu

pembelajaran, tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman (Baiti et al., 2020). Hasil yang dicapai oleh siswa setelah melalui serangkaian proses belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor dari dalam dan dari luar diri siswa (Muin, 2012).

Menurut Baharuddin dan Wahyuni (Abadi, 2019:662), bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Faktor internal
 - a) Faktor fisiologis. Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.
 - b) Faktor psikologis. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.
2. Faktor eksternal
 - a) Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
 - b) Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

Menurut Suherman (Rahmi, 2015:3) adalah Matematika merupakan bahasa simbol; Matematika adalah bahasa numeric; Matematika adalah bahasa yang dapat menghilangkan sifat kabur, majemuk dan emosional; Matematika adalah metode berpikir logis; Matematika adalah sarana berpikir; Matematika adalah sains mengenai kuantitas dan besaran; Matematika adalah suatu sains yang bekerja menarik kesimpulan kesimpulan yang perlu; Matematika adalah sains formal yang murni; Matematika adalah sains yang memanipulasi symbol; Matematika adalah ilmu tentang bilangan dan ruang;

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan pola, bentuk dan struktur; Matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif dan Matematika adalah aktivitas manusia.

Salah satu pembelajaran yang diharuskan dikembangkan pada kemampuan pemahaman yaitu pelajaran Matematika. Karena Matematika merupakan unsur dari ilmu pengetahuan (Khotib, 2019). Pembelajaran Matematika yang menekankan pada materi dengan ide-ide abstrak dan konsep, sehingga Matematika nya menjadi salah satu mata pelajaran yang membosankan bagi siswa terlihat dari hasil observasi awal dimana siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran, tidak ada interaksi dalam diskusi kelompok, hanya beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru. Keberhasilan tujuan pembelajaran maka guru harus mampu merancang proses pelaksanaan pembelajaran, dan pengelolaan kelas yang dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar Matematika dengan melibatkan siswa secara aktif sehingga pembelajaran Matematika tidak membosankan bagi siswa. Agar pembelajaran tidak membosankan guru dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Pemilihan model pembelajaran dalam mengajar disesuaikan dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan tingkat kebutuhan peserta didik.

Menurut Arends (Marliani, 2015:21) bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal senada dikatakan oleh Shoimin (2014:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang

sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Shoimin (2014:55) mengatakan bahwa 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 cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah pelaksanaannya menurut Shoimin (2014:56) sebagai berikut:

- 1) Klarifikasi masalah. Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan
- 2) Pengungkapan pendapat. Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah
- 3) Evaluasi dan pemilihan. Pada tahap evaluasi dan pemilihan setiap kelompok mendiskusikan pendapat pendapat atau strategi-strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah
- 4) Implementasi. Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah kemudian menerapkannya

sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, sebagaimana model pembelajaran *Creative Problem Solving* juga memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu dicermati untuk keberhasilan penggunaannya. Hadi (Tumiran, 2020:34) bahwa kelebihan model *Creative Problem Solving* yaitu sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kecerdasan kognitif dari proses pengamatan, memori, dan kemampuan memecahkan masalah;
- b) Informasi yang di terima secara khusus akan menghasilkan pengolahan operasi;
- c) Informasi yang diterima dapat memberikan sumbangan atas pengertian mengenai proses belajar mengajar.

Demikian pula kekurangan pada model *Creative Problem Solving* menurut Hadi (Tumiran, 2020:34) yaitu:

- a) Siswa yang tidak memiliki minat atau tidak mempunyai anggapan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa tidak berani untuk mencoba;
- b) Keberhasilan pembelajaran melalui model *Creative Problem Solving* (CPS) membutuhkan waktu untuk persiapan dalam proses belajar mengajar;
- c) Pemahaman untuk berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen yaitu *Pre-Experimental Design*. Bentuk desain yang digunakan yaitu *one group pre-test-post-test design*. Pada desain penelitian ini akan

diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Post-test* sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

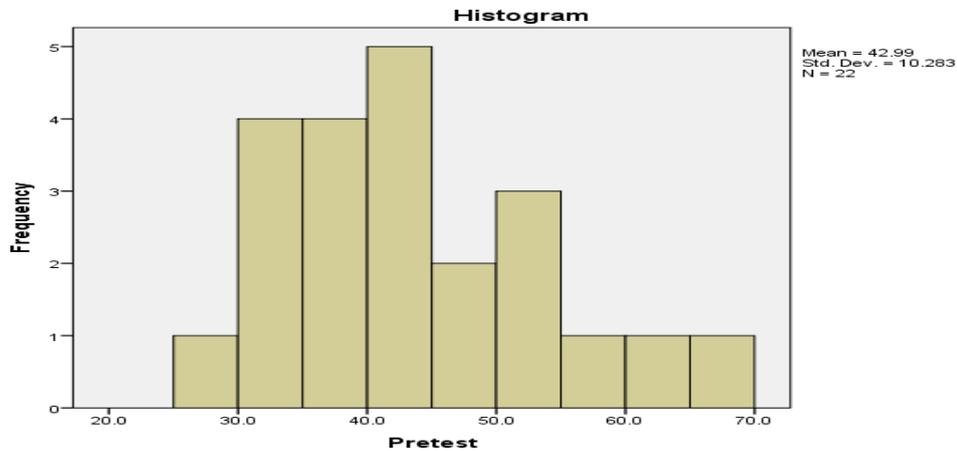
Populasi penelitian ini adalah siswa/i SDN 064033 Kwala Bekala. Populasi tersebut berjumlah 22 siswa dari kelas VI SDN 064033 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel (contoh) yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh, atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya atau representatif (Arikunto, 2020:176). Sampel penelitian ini adalah kelas VI SDN 064033 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022 yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *boring sampling* (sampel jenuh) berjumlah 22 siswa yang terdiri dalam seluruh populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan *Boring Sampling* (Sampling Jenuh). Noor (2017: 156), "*Boring Sampling* adalah sampel yang mewakili jumlah populasi. Biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 100".

Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu menggunakan soal berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif Matematika siswa di kelas VI SD Negeri 064033 Kwala Bekala dan diakhir pembelajaran diberikan angket untuk mengetahui keberhasilan penerapan model *Creative Problem Solving*. Pada instrumen soal dilakukan uji validitas dengan rumus uji korelasi *product moment pearson* dan Selanjutnya melaksanakan uji reliabilitas yaitu konsistensi atau keajegan suatu kuesioner bilamana kuesioner digunakan berkali – kali hasil tetap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memberikan *pre-test* pada siswa kelas VI yang berjumlah 22 orang. Hasil *pre-test* yang telah dilaksanakan siswa

bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya tindakan atau perlakuan. Hasil distribusi frekuensi *pre-test* yang disajikan pada tabel digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

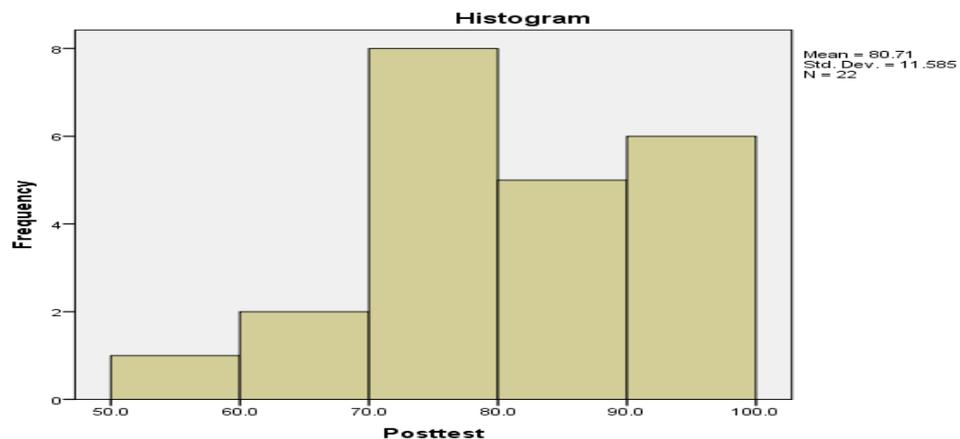


Gambar 1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test*

Berdasarkan histogram distribusi frekuensi nilai *pre-test* kelas VI diperoleh nilai tertinggi adalah 66,6 dan terendah adalah 26,6 dengan nilai rata-rata (mean) yaitu 42,99 dan standard deviasi sebesar 10,283. Siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata (mean) sebanyak 10 orang dengan presentase 45,5% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata (mean) sebanyak 12 orang dengan presentase 54,5%. Dengan

presentase tertinggi 36,4% dan terendah 4,5%.

Pada akhir pembelajaran peneliti memberikan soal *post-test* setelah diberikan nya perlakuan dengan menggunakan model *Creative Prblem Solving* pada materi lingkaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan. Hasil distribusi frekuensi *post-test* yang disajikan pada tabel digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

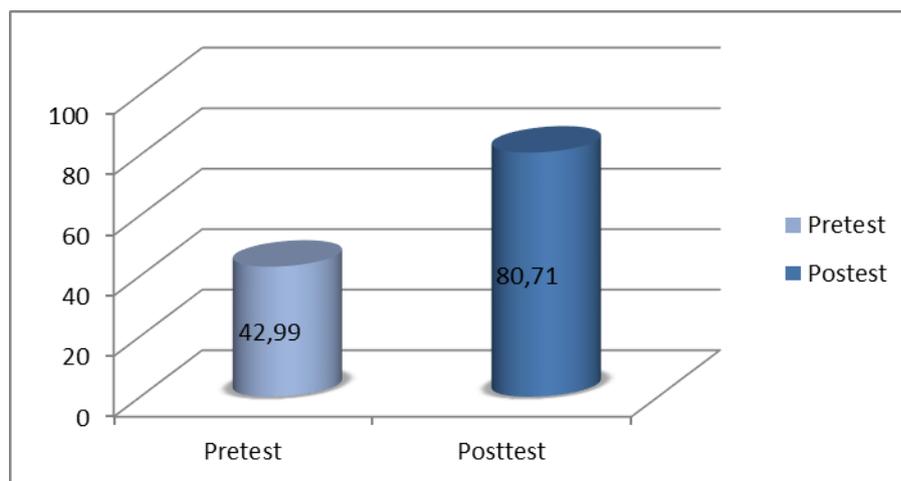


Gambar 2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test*

Berdasarkan histogram distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas VI diperoleh nilai tertinggi adalah 96,6 dan terendah adalah 50 dengan nilai rata-rata (mean) yaitu 80,71 dan standard deviasi sebesar 11,585. Siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata (mean) sebanyak 11 orang dengan presentase 50% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata (mean) sebanyak 11 orang

dengan presentase 50% dengan presentase tertinggi 27,3 % dan terendah 4,5%.

Berdasarkan perhitungan hasil penelitian terdapat nilai rata-rata antara *pre-test* tidak menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *post-test* menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Gambar 3 Diagram Nilai Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test* Kelas VI

Berdasarkan adigram di atas dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar siswa pada kelas VI mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari nilai *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test*. Nilai rata-rata *pre-test* 42,99 dengan kategori gagal berdasarkan tabel 4.1 kriteria penilaian sedangkan *post-test* 80,73 dengan kategori baik sekali.

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan bahwa frekuensi data penelitian benar-benar berdistribusi normal. Peneliti menggunakan Uji *Liliefors* menggunakan program *SPSS versi 22.0* dengan ketentuan jika diketahui nilai uji *Test Of Normality* signifikan $> 0,05$, maka H_a diterima dan populasi berdistribusi normal dan jika diketahui nilai uji *Test Of*

Normality signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan populasi tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil Uji Normalitas menggunakan program *SPSS versi 22.0* diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam Uji Normalitas *Liliefors* dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan populasi berdistribusi normal. Dengan demikian asumsi atas persyaratan normalitas sudah terpenuhi.

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidak nya pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), dan syarat untuk uji korelasi adalah dengan melihat $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan rumus korelasi product moment. Ketentuan untuk mengetahui pengaruh dari kedua variabel yaitu dengan melihat $r_{hitung} > r_{tabel}$.

uji koefisien korelasi berbantuan *SPSS versi 22.0*: sebesar 0,647 dengan taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah responden (n)= 22 siswa, sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,444$ Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0.647 > 0,444$, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif yang signifikan antar model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 064033 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor. Berdasarkan hasil perhitungan mengenai pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dengan korelasi $r_{xy}=0,647$. Berdasarkan tabel interpretasi nilai r , korelasi r_{xy} sebesar 0,647 terletak pada rentang nilai 0,600-0,800 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Creative Problem Solving* memiliki pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan belajar siswa dapat dilakukan melalui analisis regresi linear sederhana. Uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang dimana model *Creative Problem Solving* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y). Persamaan untuk regresi linear sederhana adalah $Y = a + bX$, $a = 9,409$ yang memiliki arti bahwa jika tidak ada model *Creative Problem Solving* maka nilai konsisten hasil belajar 9,409. $b = 0,924$ yang memiliki arti bahwa setiap penambahan 1% model *Creative Problem Solving* maka akan meningkat 0,924 dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,419 yang mengandung arti bahwa pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar adalah sebesar 41,9%. Berdasarkan uji-t dari perhitungan data yang dilakukan pada tabel diatas menunjukkan bahwa, hasil pengujian yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ hasilnya $3.797 >$

1,717 dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Dengan ini membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar.

Dalam pembelajaran menggunakan model *creative problem solving* melatih siswa untuk bekerjasama secara kelompok dan melatih kreatifitas siswa dalam mengerjakan dan menemukan konsep penyelesaian Matematika pada materi lingkaran. Dengan model *creative problem solving*, siswa dapat lebih kreatif dalam menemukan pemecahan masalah matematis, dengan begitu siswa akan lebih memahami konsep pemecahan masalah yang dihadapi. Dalam pembelajaran menggunakan model *creative problem solving*, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok membuat pemecahan dari masalah yang telah diberikan. Dengan begitu kemampuan pemecahan masalah siswa akan meningkat, karena siswa diminta untuk menemukan sendiri cara pemecahan masalahnya. Pada pembelajaran guru memantau dan meluruskan hasil diskusi dan ide-ide solusi yang ditemukan siswa melalui diskusi.

Kelebihan dari model *Creative Problem Solving* menurut Shoimin (2014:57)

- a) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
- b) Berpikir dan bertindak kreatif
- c) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- d) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- e) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- f) Rangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat

g) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja

Ada kelebihan tentu ada kekurangan. Kekurangan model *Creative Problem Solving* menurut Shoimin (2014:57)

a) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode pembelajaran misalnya keterbatasan alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut

b) Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan model pembelajaran yang lain

Pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* dilaksanakan dengan siswa kelas VI SD Negeri 064033 Kwala Bekala dikelompokkan secara heterogen. Guru memberikan suatu masalah siswa mencari pemecahan permasalahan dikomunikasikan dengan anggota kelompok. Pada saat proses tersebut berlangsung guru mengawasi jalannya diskusi serta siswa mempresentasikan pemecahan masalah yang disepakatinya pada proses diskusi. Pembelajaran dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* membuat Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan dan merangsang rasa sikap ingin tahu, menumbuhkan kerjasama dan interaksi antar siswa, siswa berfikir kreatif sehingga siswa mampu di dalamnya menggali sendiri pengetahuan tentang permasalahan hingga ide-ide di dalam solusi permasalahan.

Hasil penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siswa kelas VI SD Negeri 064033 Kwala Bekala pada mata pelajaran Matematika materi lingkaran dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* 42,90 sebelum

diberikan perlakuan kemudian terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar *post-test* 80,71 setelah diberikan perlakuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post-test* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* meningkat dibandingkan nilai rata-rata *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hasil uji hipotesis maka diperoleh thitung 3.797 dengan ketentuan bahwa thitung > ttabel hasilnya $3.797 > 1,717$ dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak yaitu bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas VI SDN 064033 Kwala Bekala.

Adapun saran yang ingin disampaikan sesuai temuan penelitian yang diperoleh, Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif Matematika guru perlu memiliki banyak pilihan-pilihan model pembelajaran sehingga nantinya dapat memaksimalkan pencapaian tujuan belajar siswa yang dapat memancing ide-ide kreatif siswa serta pengorganisasian ide dengan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.. Penelitian ini dapat dijadikan hasil penelitian ini bagian di dalam pertimbangan pada guru di dalam memaksimalkan proses belajar sehingga pembelajaran tercapai tujuannya mengakibatkan siswa dapat paham secara utuh tujuan dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan dalam meningkatkan berpikir kreatif Matematika komponen kebaruan. Untuk itu bagi penelitian

selanjutnya, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif Matematika dan mengembangkannya penelitian ini pada komponen kebaruan dengan menggunakan model-model pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk berpikir kreatif Matematika.

DAFTAR RUJUKAN

Abadi, N. T. & A. P. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*.

Baiti, A. N., & Sutopo, & Kurniawati, I. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Pada Materi Bangun Datar Segiempat Ditinjau Dari Umpan Balik (Feedback) Siswa Kelas Vii Smp Islam Diponegoro Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika (Jpmm)*, 4(1), 23–33.

Ibrahim, M. (2018). Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Dimensi Tiga. *Jtam (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 2(2), 132–137.

Isnaeni; Dkk. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Talking Stick. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(2), 131–142.

Khotib, A. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematik Pada Materi Bangun Datar Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(3), 119–126.

Kusumaningrum, Sellina Ayu & Pujiastuti,

H. (2021). Analyzing Students' Understanding Of Mathematical Concept About Two-Dimensional Figures At Grade Iii Of Elementary Schools In Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1142–1151.

Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>

Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., M. P. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Pertama). Unissula Press.

Muin, A. & U. R. M. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Moodle. *Pythagoras*, 7(1), 73–82.

Purba, J. M. Dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas Iv. *Esj (Elementary School Journal)*, 10(4), 216–224.

Purnamasari, M. Dkk. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Konsep Bangun Ruang Materi Luas Dan Volume Balok Dan Kubus Menggunakan Metode Drill Sekolah Smp Islam Al-Ghazali Kelas VIII. *FIBONACCI (Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika)*, 3(1),

45–52.

- Rohman, A. N., & K., & Mulyadiprana, A. (2017). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar tentang Materi Unsur dan Sifat Bangun Datar Sederhana. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 106–118.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (pertama). Ar-Ruzz Media.
- Tarigan, D. dkk. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDS Salsa Cinta Rakyat. *ESJ (Elementary School Journal)*, 8(4), 242–252.
- Tumiran. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving (dalam kajian Aqidah Akhlak. *Jurnal Ilmiah Al Hadi*, 6(1), 86–94.