



KEEFEKTIFAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MTS MIFTAKHUL KHOIROT

Atik Suryani ✉, Sugiarto, Alamsyah

Jurusan Matematika FMIPA UNNES
Gedung D7 Lt.1 Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Desember 2012
Disetujui Januari 2013
Dipublikasikan Mei 2013

Keywords:

Model pembelajaran
CPS
CD Pembelajaran
Alat Peraga

Abstrak

Berdasarkan observasi di MTs. Miftakhul Khoirot Semarang, kurangnya pemanfaatan media dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran membuat pembelajaran matematika di sekolah tersebut selama ini masih kurang optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas VII MTs. Miftakhul Khoirot pada pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga pada materi pokok persegi dan belah ketupat dan mengetahui bahwa hasil belajar pembelajaran dengan model tersebut lebih baik dari pembelajaran ekspositori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proporsi peserta didik kelas eksperimen yang mencapai KKM individual lebih dari 74,5% sedangkan proporsi ketuntasan belajar peserta didik kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji kesamaan dua rata-rata skor sikap kreatif peserta didik, diperoleh skor sikap kreatif peserta didik dengan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih baik dari rata-rata skor sikap kreatif peserta didik dengan pembelajaran ekspositori.

Abstract

Based on observations in MTs. Miftakhul Khoirot Semarang, lack of utilization of media and lack of students participation on the learning make less than optimal learning mathematics all this time. The purpose of this study was to investigate whether exhaustiveness study of students in class VII SMA Negeri 1 Boja by using a model of Creative Problem Solving (CPS) learning with learning CD assisted and manipulate tool learning in the subject matter of rectangle and rhombus and to know learning outcomes who use the model of Creative Problem Solving (CPS) learning with learning CD assisted and manipulate tool learning is better than learning to use expository learning. The results showed that The proportion of one-party testing showed that the proportion of students who reach the experimental class KKM individual or 74.5% more than the classical KKM and the proportion of similarity the proportion of students who reach the experimental class KKM individual more than the proportion of learner control class. Test equality of two average shows that the creative attitude score of students use the model of Creative Problem Solving (CPS) learning with learning CD assisted and manipulate tool learning is better than creative attitude score of students use the model of expository learning.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

Pendahuluan

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis (Soedjadi, 2000). Sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Matematika Sekolah bahwa tujuan diberikan matematika antara lain agar siswa mampu menghadapi perubahan keadaan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis cermat, jujur efektif dan efisien (Soedjadi, 2000).

Pada pembelajaran, khususnya matematika ditekankan untuk dimasukkan aspek kreatifitas. Hal ini ditunjukkan dengan pernyataan yang terdapat pada kurikulum KTSP yang menyatakan bahwa untuk menghadapi tantangan kehidupan saat ini, dituntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi secara global, sehingga diperlukan keterampilan tinggi yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis dan kreatif. Menurut Purwanto (2005) mengatakan bahwa peserta didik harus dididik untuk kreatif agar tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi juga mampu menghasilkan kemampuan baru. Akan tetapi, pendidikan saat ini belum sepenuhnya berorientasi pada pengembangan sikap kreatif peserta didik.

Menurut Sobel dan Maletsky dalam bukunya Mengajar Matematika (1999) banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas lalu, memberi pelajaran baru, memberi tugas kepada siswa. Pembelajaran seperti di atas yang rutin dilakukan hampir tiap hari dapat dikategorikan sebagai 3M, yaitu membosankan, membahayakan dan merusak seluruh minat siswa. Apabila pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan dapat tercapai secara maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut maka kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah perlu ditingkatkan yakni kemampuan untuk mengembangkan teknik dan strategi pemecahan masalah serta kemampuan untuk mensintesis masalah. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga. Model CPS merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Pepkin, 2004).

Kelebihan Model CPS sama halnya seperti kelebihan model-model pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah pada umumnya, Sanjaya (Asikin, 2008) menyebutkan keunggulan-keunggulan tersebut antara lain bahwa pemecahan masalah: merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran; dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan; dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa; dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata; dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, disamping juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya; bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (termasuk matematika) pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja; dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa; bisa mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru; dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata; dan dapat mengembangkan minat untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Sikap diperoleh dan dirubah melalui hasil belajar seseorang dengan lingkungannya, yaitu dimulai semenjak ia lahir sampai proses kehidupan berjalan. Bersikap kreatif merupakan keadaan terbuka terhadap pengalaman baru dan luar biasa, luwes dalam berpikir dan bertindak, bebas dalam mengekspresikan diri, dapat mengapresiasi fantasi, berminat pada kegiatan-kegiatan kreatif, dan percaya pada gagasan sendiri (Husain, 2011). Berdasarkan pertimbangan bahwa perilaku kreatif tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kognitif), tetapi juga sikap kreatif (afektif) maka disusun skala sikap kreatif. Sikap kreatif dioperasionalisasi dalam dimensi sebagai berikut: a) keterbukaan terhadap pengalaman baru, b) kelenturan dalam berpikir, c) kebebasan dalam ungkapan diri, d) menghargai fantasi, e) minat terhadap kegiatan kreatif, f) kepercayaan terhadap gagasan sendiri, dan g) kemandirian

dalam memberi pertimbangan (Munandar, 1999).

Pemilihan media yang tepat sangat memberikan peranan dalam pembelajaran. Menurut Sugiarto (2010) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar serta menjadikan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah. Selama ini media pembelajaran yang dipakai adalah alat peraga berupa gambar-gambar persegi dan belah ketupat. Tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian dan minat siswa. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat lebih menarik perhatian dan minat siswa tanpa mengurangi fungsi media pembelajaran secara umum. Pada Penelitian ini dipilih media pembelajaran berupa CD pembelajaran dan alat peraga. Menurut Febrian (Murtandho, 2009), CD merupakan piringan opting yang diisi dengan pengkodean laser, berdesain untuk menyimpan sejumlah besar data. CD pada umumnya lebih baik dibandingkan dengan audiotape atau dengan videotape. Natawidjaja (Muhlishin, 2010), mendefinisikan alat peraga yaitu alat bantu atau perlengkapan yang digunakan guru dalam berkomunikasi dengan para siswa.

Hasil penelitian true experimental yang dilakukan oleh Moh. Asikin dan Pujiadi, dengan populasi seluruh siswa kelas X reguler SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2007/2008 menunjukkan berdasarkan data dari lembar pengamatan aktivitas siswa diperoleh Mean hasil pencapaian skor aktivitas siswa secara individu adalah 58,58 atau 83,69.%, yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model CPS berbantuan CD interaktif sangat tinggi. Selain dengan model CPS berbantuan CD interaktif, penelitian yang dilakukan oleh Novita (2010) menunjukkan pembelajaran model CPS berbantu alat peraga lebih efektif daripada pembelajaran ekspositori terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII MTs Al-Uswah bergas pada pokok bahasan kubus dan balok.

Segiempat merupakan salah satu materi pokok yang dipelajari di kelas VII semester 2. Materi tersebut meliputi persegi panjang, persegi, jajargenjang, belah ketupat, layang-

layang dan trapesium. Namun peneliti lebih menekankan pada materi persegi dan belah ketupat. Dalam menyelesaikan persoalan yang menyangkut materi persegi dan belah ketupat seringkali siswa hanya bermodal memasukkan angka kerumus tanpa dibarengi langkah-langkah pemecahan masalah yang tepat.

MTs. Miftakhul Khoirot merupakan salah satu MTs. swasta di Kabupaten Semarang dengan potensi awal kemampuan peserta didik yang baik tetapi peserta didik belum mampu memecahkan suatu permasalahan dengan baik, yang mencerminkan keterampilan berpikir secara kreatif yang masih rendah. Di MTs. ini terdapat beberapa fasilitas diantaranya komputer dan LCD. Namun, fasilitas tersebut masih belum digunakan secara optimal. Padahal apabila fasilitas tersebut digunakan secara optimal dapat mendukung tercapainya pembelajaran yang efektif. Salah satu bentuk pemanfaatan komputer dan LCD dalam proses pembelajaran adalah penyampaian materi dengan macromedia flash 8. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) MTs. Miftakhul Khoirot yaitu 60. Data nilai UAS Matematika murni peserta didik kelas VII B tahun pelajaran 2011/2012 menunjukkan persentase banyak peserta didik yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal sebanyak 90% dan ini belum mencapai kriteria ketuntasan minimal secara klasikal yaitu 75%.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka yang menjadi permasalahan pada penelitian ini adalah: pertama, apakah rata-rata hasil belajar pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga pada materi pokok persegi dan belah ketupat dapat mencapai ketuntasan belajar pada peserta didik MTs. Miftakhul Khoirot kelas VII semester 2? Kedua, apakah rata-rata hasil belajar pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih baik dari rata-rata hasil belajar pembelajaran ekspositori pada materi pokok persegi dan belah ketupat peserta didik MTs. Miftakhul Khoirot kelas VII semester 2? Ketiga, apakah rata-rata sikap kreatif peserta didik MTs. Miftakhul Khoirot kelas VII semester 2 pada pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih baik dari rata-rata sikap peserta didik MTs. Miftakhul Khoirot kelas VII semester 2 pembelajaran

ekspositori pada materi pokok persegi dan belah ketupat?

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Pelaksanaan eksperimen yang akan peneliti laksanakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1.1. Rancangan Penelitian

Model Pembelajaran	Variabel Terikat	
	Hasil Belajar	Sikap Kreatif
Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga	μ_{A1}	μ_{B1}
Pembelajaran ekspositori	μ_{A2}	μ_{B2}

kelas VII diambil peserta didik dari dua kelas secara acak dengan sistem pengundian. Kelas eksperimen yang terpilih yaitu kelas VII A dan untuk kelas kontrol yaitu kelas VII C . Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan angket. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi untuk memperoleh data awal, metode tes untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan, dan metode angket untuk memperoleh data skor sikap kreatif peserta didik selama proses pembelajaran didik dan pengelolaan pembelajaran oleh guru. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: pertama, menentukan populasi; kedua, menentukan sampel dengan cara random sampling yaitu memilih secara acak dari semua kelas yang ada sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol; ketiga, mengambil data nilai ulangan harian materi pokok bilangan pecahan kelas VII untuk uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dianalisis dan diketahui bahwa kedua kelas berawal dari kemampuan yang sama, kemudian dilakukan perlakuan pada ketiga kelas; keempat, menyusun instrumen penelitian; kelima, melaksanakan proses pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga pada kelompok eksperimen dan pembelajaran ekspositori pada kelompok kontrol; keenam, menguji cobakan soal dikelas uji coba, kelas uji coba merupakan kelas yang telah mendapatkan materi segiempat, pada penelitian ini dipilih kelas VII B sebagai kelas uji coba; ketujuh,

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs. Mifatkhol Khoirot Branjang tahun pelajaran 2011/2012, yang terbagi dalam tiga kelas yaitu kelas VII A, VII B, dan VII C. . Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu dari seluruh populasi

menganalisis hasil tes uji coba untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran; kedelapan, menentukan butir soal yang akan digunakan dalam tes akhir pada penelitian yang memenuhi syarat berdasarkan analisis instrumen uji coba; kesembilan, melaksanakan tes pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; kesepuluh, menganalisis hasil tes dan menyusun laporan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis uji coba instrumen meliputi hasil analisis soal uji coba tes dan hasil analisis soal uji coba angket. Berdasarkan perhitungan dengan rumus korelasi product moment diperoleh $r_{tabel} = 0,355$. Item soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > 0,355$. Hasil uji coba dari 8 soal diperoleh 5 soal yang valid yakni nomor 1, 3, 4, 6, dan 7, sedangkan soal yang tidak valid adalah soal nomor: 5 dan 8.

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal maka diperoleh data $r_{hitung} = 0,557$ sedangkan $r_{tabel} = 0,355$. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga tes yang diujicobakan reliabel.

Setelah dilakukan analisis taraf kesukaran pada soal uji coba dalam penelitian ini, dari 8 soal uraian diperoleh hasil sebagai berikut: 2 buah butir soal tergolong mudah, yaitu nomor : 4 dan 7; 3 buah butir soal tergolong sedang, yaitu nomor : 1, 3, dan 6; 2 buah butir soal tergolong sukar, yaitu nomor : 5 dan 8.

Berdasarkan pada perhitungan analisis daya pembeda dari 8 butir soal uraian diperoleh 5 soal yang signifikan sehingga boleh digunakan pada tes akhir penelitian dan 3 soal yang tidak signifikan sehingga diperbaiki agar dapat digunakan untuk tes akhir penelitian.

Berdasarkan perhitungan dengan rumus korelasi *product moment*, dari 34 butir angket diperoleh soal yang valid adalah butir nomor: nomor 1-3, 5-9, 11-12, 18-19, 21-22, 25, 27-28, 30-31, dan 34, sedangkan butir yang tidak valid adalah butir nomor 4, 10, 13-17, 20, 23-24, 26, 29, dan 32-33.

Setelah dilakukan perhitungan terhadap hasil uji coba angket diperoleh $r = 0,645$, sedangkan harga $r_{tabel} = 0,355$. Jadi $r > r_{tabel}$ sehingga angket yang diujicobakan reliabel.

Berdasarkan hasil analisis data awal diperoleh bahwa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol, berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data awal kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Hasil uji normalitas data awal kelas eksperimen dan kelas kontrol.

No	Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
1	Eksperimen (VIIA)	4,808	7,81	Berdistribusi normal
2	Kontrol (VIIC)	5,036	7,81	Berdistribusi normal

Berdasarkan perhitungan, diperoleh $F_{hitung} = 1,026$, sedangkan $F_{tabel} = 1,28$ dengan dk pembilang $31-1=30$ dan dk penyebut $31-1=30$ dan taraf nyata 5%. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima. Artinya varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama sehingga kedua kelas tersebut dikatakan homogen.

Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = -0,172$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 31 + 31 - 2 = 60$ diperoleh $t_{tabel} = 2$. Karena $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama.

Berdasarkan hasil analisis data akhir hasil belajar, diperoleh bahwa data hasil belajar kelas VII A dan kelas VII B berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama. Hasil uji normalitas data akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.3 Hasil uji normalitas data akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol.

No	Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
1	Eksperimen (VIIA)	4,169	7,81	Berdistribusi normal
2	Kontrol (VIIC)	1,876	7,81	Berdistribusi normal

Berdasarkan uji t pada data akhir hasil belajar kelas eksperimen diperoleh $t = 10,307$, sedangkan $t_{tabel} = 1,69$ dengan taraf nyata 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti rata-rata hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih dari atau sama dengan 60.

Berdasarkan uji z pada data akhir hasil belajar kelas eksperimen 1 diperoleh $z = 3,215$, sedangkan $z_{tabel} = 1,64$ dengan taraf nyata 5%. Karena $z > z_{tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti proporsi peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 60 dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih dari atau sama dengan 75%.

Berdasarkan hasil analisis data skor sikap kreatif, diperoleh bahwa data skor sikap kreatif kelas VII A dan kelas VII B berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama. Setelah dilakukan uji t diperoleh $t = 1,697$, sedangkan $t_{tabel} = 1,67$ dengan $dk = 31 + 31 - 2 = 60$ dan taraf nyata 5%. Karena $t < t_{tabel}$, H_0 ditolak yang berarti rata-rata skor sikap kreatif peserta didik dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga berbeda dengan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran ekspositori.

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas pada umumnya ditentukan oleh peranan guru dan peserta didik sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalamnya. Masalah klasik yang selalu muncul adalah proses pembelajaran matematika di sekolah masih menggunakan pendekatan tradisional atau mekanistik, yakni seorang guru secara aktif mengajarkan matematika kemudian memberikan contoh dan latihan. Di sisi lain peserta didik berfungsi seperti mesin, mereka mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan yang diberikan guru. Selain itu sifat matematika yang abstrak juga memerlukan ilustrasi mengenai apa yang akan di ajarkan guru, namun banyak guru belum mencoba mengkaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari peserta didik. Kondisi ini melahirkan anggapan bagi peserta didik bahwa belajar matematika tidak lebih dari sekedar mengingat dan kemudian melupakan fakta dan konsep. Kenyataan di lapangan menunjukkan

bahwa kegiatan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran matematika belum dijadikan sebagai kegiatan utama.

Keberhasilan pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan agar pembelajaran berhasil guru harus membimbing peserta didik sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur pengetahuan bidang studi yang dipelajari. Untuk mencapai keberhasilan itu guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (pepkin, 2004). Ketika dihadapkan dengan suatu masalah, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah dapat memperluas proses berpikir. Dari pengertian tersebut diketahui bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menekankan pada keterampilan peserta didik dalam pemecahan masalah. Di samping itu, dalam pembelajaran dengan menggunakan model CPS guru lebih sering memberikan beberapa masalah untuk dipecahkan bersama.

Sikap kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru dalam menghadapi suatu permasalahan. Sikap kreatif dapat membuat seseorang melakukan pendekatan yang bervariasi dan memiliki berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Dengan sikap kreatif, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Potensi kreatif peserta didik sangatlah penting untuk dikembangkan dalam proses pemecahan masalah. Peserta didik yang memiliki sikap kreatif dapat dengan mudah mengembangkan ide-idenya dalam setiap memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

Pada praktiknya mata pelajaran yang melibatkan beberapa keterampilan dan menjelaskan masalah akan lebih tepat jika dikerjakan secara kelompok kerjasama dibandingkan secara kompetensi dan individual.

Kelompok kerjasama antara teman sebaya menjadikan proses pembelajaran benar-benar dinikmati oleh peserta didik, karena interaksi kelompok dapat menimbulkan kebutuhan saling memiliki. Peserta didik dalam kelompok akan berusaha keras untuk mendorong teman-teman sekelasnya supaya berhasil dalam pembelajarannya.

Pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus dapat meningkatkan penguasaan aktivitas, serta iklim yang kondusif yaitu pembelajaran kooperatif. Dengan pembelajaran kooperatif ini peserta didik termotivasi untuk belajar menyampaikan pendapat dan bersosialisasi dengan teman dalam menyelesaikan soal tentang kemampuan pemecahan masalah, guru disini hanya sebagai fasilitator dan motivator.

Pada analisis tahap awal diperoleh hasil yang menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, mempunyai variansi yang homogen, dan mempunyai kesamaan rata-rata. Hal ini berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari kondisi awal yang sama, sehingga dapat dilakukan penelitian. Kedua kelas sampel diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen dikenai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga dan kelas kontrol dikenai pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori.

Pada akhir penelitian peserta didik diberi angket dan tes. Angket untuk mengukur skor sikap kreatif, sedangkan tes untuk mengukur hasil belajar. Data yang diperoleh dari angket dan tes kemudian diuji normalitas, homogenitas sehingga dapat menentukan statistik yang digunakan untuk menghitung data untuk memperoleh kesimpulan hipotesis penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas VII MTs. Miftakhul Khoirot mencapai ketuntasan belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga pada materi pokok persegi dan belah ketupat. Hal ini ditunjukkan pada uji rata-rata pihak kiri dan uji proporsi pihak kiri. Uji rata-

rata pihak kiri menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih dari atau sama dengan 60, sedangkan uji proporsi pihak kiri menunjukkan proporsi peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 60 dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih dari atau sama dengan 75%. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga adalah 75,71. Jumlah peserta didik yang mencapai nilai sekurang-kurangnya 60 adalah 31 dari 31 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga berbeda dengan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran ekspositori. Hal ini ditunjukkan pada uji perbedaan rata-rata dua pihak data hasil belajar dengan $t > t_{\text{tabel}}$ sehingga H_0 ditolak. Perbedaan rata-rata hasil belajar disebabkan karena ada perbedaan unsur dalam langkah pembelajaran antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga dengan model pembelajaran kooperatif ekspositori. Langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga menggunakan media CD pembelajaran dan alat peraga dalam penyampaian materi, sedangkan langkah pembelajaran dengan model ekspositori tidak menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa rata-rata skor sikap kreatif peserta didik dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga berbeda dengan rata-rata skor sikap kreatif peserta didik dengan model pembelajaran ekspositori. Hal ini ditunjukkan pada uji perbedaan rata-rata dua pihak data skor sikap kreatif dengan $t < -t_{\text{tabel}}$ sehingga H_0 ditolak. Perbedaan rata-rata skor sikap kreatif disebabkan karena ada perbedaan unsur dalam

langkah pembelajaran antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga dengan model pembelajaran ekspositori.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, diperoleh simpulan sebagai berikut: pertama, rata-rata kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas eksperimen lebih dari 60 dan mencapai kriteria ketuntasan minimal secara klasikal; kedua, rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi pokok persegi dan belah ketupat untuk pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih baik dari hasil belajar peserta didik pada materi pokok persegi dan belah ketupat untuk pembelajaran ekspositori; ketiga, rata-rata sikap kreatif peserta didik pada materi pokok persegi dan belah ketupat untuk pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih baik dari rata-rata sikap kreatif peserta didik pada materi pokok persegi dan belah ketupat untuk pembelajaran ekspositori.

Saran penelitian yaitu sebagai berikut : pertama, guru disarankan agar mengimplementasikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga dalam pembelajaran segiempat; kedua, guru disarankan selalu memantau dan memperhatikan memperhatikan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran agar siswa lebih berani dalam menggali ide; ketiga, penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan maka skor sikap kreatif, sedangkan tes untuk mengukur hasil belajar. Data yang diperoleh dari angket dan tes kemudian diuji normalitas, homogenitas sehingga dapat menentukan statistik yang digunakan untuk menghitung data untuk memperoleh kesimpulan hipotesis penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas VII MTs. Miftakhul Khoirot mencapai ketuntasan belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga pada materi pokok persegi dan belah ketupat. Hal ini ditunjukkan pada uji rata-rata pihak kiri dan uji proporsi pihak kiri. Uji rata-rata pihak kiri menunjukkan bahwa rata-rata

hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih dari atau sama dengan 60, sedangkan uji proporsi pihak kiri menunjukkan proporsi peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 60 dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih dari atau sama dengan 75%. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga adalah 75,71. Jumlah peserta didik yang mencapai nilai sekurang-kurangnya 60 adalah 31 dari 31 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga berbeda dengan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran ekspositori. Hal ini ditunjukkan pada uji perbedaan rata-rata dua pihak data hasil belajar dengan $t > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Perbedaan rata-rata hasil belajar disebabkan karena ada perbedaan unsur dalam langkah pembelajaran antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga dengan model pembelajaran kooperatif ekspositori. Langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga menggunakan media CD pembelajaran dan alat peraga dalam penyampaian materi, sedangkan langkah pembelajaran dengan model ekspositori tidak menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa rata-rata skor sikap kreatif peserta didik dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga berbeda dengan rata-rata skor sikap kreatif peserta didik dengan model pembelajaran ekspositori. Hal ini ditunjukkan pada uji perbedaan rata-rata dua pihak data skor sikap kreatif dengan $t < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Perbedaan rata-rata skor sikap kreatif disebabkan karena ada perbedaan unsur dalam langkah pembelajaran antara model

pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga dengan model pembelajaran ekspositori.

Saran penelitian yaitu sebagai berikut : pertama, guru disarankan agar mengimplementasikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga dalam pembelajaran segiempat; kedua, guru disarankan selalu memantau dan memperhatikan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran agar siswa lebih berani dalam menggali ide; ketiga, penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan maka disarankan adanya penelitian lebih lanjut yang mengkaji faktor-faktor lain dalam pembelajaran sebagai penyempurna penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Asikin dan Pujiadi. 2008. Pengaruh Model Pembelajaran Matematika *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan CD Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa SMA Kelas X. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 37(1): 37-45.
- Husain, Sapia. 2011. Kreativitas Guru dalam Merancang Lingkungan sebagai Sumber Belajar pada Mata Pelajaran Produktif di SMK Kota Gorontalo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, Vol. 8 No. 1.
- Muhlishin, Ali. 2010. Pembelajaran Berbasis CTL dengan Memanfaatkan Alat Peraga Persegi Satuan pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Keliling dan Luas Persegi Panjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivita Siswa SD Sitirejo Kab. Pati Kelas III Tahun 2008/2009. Skripsi. Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Munandar, Utami. 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Murtandho, Ali. 2009. Keefektifan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Media CD terhadap Kemampuan pemecahan Masalah Siswa SMP Kelas VIII Materi Pokok Keliling dan Luas Lingkaran. Skripsi. Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Pepkin, L. Kasen. 2005. *Creative Problem Solving In Math*. Tersedia di <http://www.mathematic.transdigit.com/index.php/category/mathematic-info/> (diakses 12 November 2011).
- Purwanto. 2005. Kreativitas Berpikir Peserta didik dan Perilaku dalam Tes. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta:

- Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Nasional.
- Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sobel dan Maletsky. 1999. Mengajar Matematika. Jakarta: Erlangga.
- Sugiarto. 2010. Bahan Ajar Workshop Pendidikan Matematika 1. Semarang: Jurusan Matematika Unnes.
- Soedjadi, R. 2000. Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia. Jakarta: Direktorat