

Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Sisvina Dian Cahyani¹, Nur Khoiri², Eka Sari Setianingsih³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email : sisvina05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yaitu (1) wawancara (2) Dokumentasi (3) Tes dan (4) Observasi. Analisis Data menggunakan uji normalitas awal, uji normalitas akhir, uji homogenitas awal, uji homogenitas akhir, dan uji hipotesis (uji-t dua sampel). Uji normalitas awal dan akhir digunakan untuk mengetahui kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas awal dan akhir digunakan untuk mengetahui kelas tersebut mempunyai varian sama dan bersifat homogen atau tidak. Uji hipotesis menggunakan uji t dua sampel. Hasil pengujian hipotesis pada hasil tes menunjukkan bahwa $t_{hitung} 2,1323$ dan $t_{tabel} 2,02269$ dengan taraf signifikansi 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,1323 > 2,02269$ sehingga H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak, maka kesimpulannya yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sehingga model pembelajaran *creative problem solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang.

Kata Kunci : model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), kemampuan pemecahan masalah matematis.

Abstract

This study aims to determine the effect of creative problem solving learning models on mathematical problem solving abilities of fifth grade students of SD N Pandeanlamper 01 Semarang. This research is a quantitative research with an experimental method. The design used was a pretest-posttest control group design. The population in this study were all fifth grade students of SD N Pandeanlamper 01 Semarang 2018/2019 academic year consisting of experimental class and control class. Sampling using random sampling technique. Instruments used to obtain data are (1) interviews (2) Documentation (3) Tests and (4) Observations. Data analysis used the initial normality test, final normality test, initial homogeneity test, final homogeneity test, and hypothesis test (t-test two samples). The initial and final normality tests are used to find out whether the class is normally distributed or not. The initial and final homogeneity tests are used to find out whether the class has the same variant and is homogeneous or not. Hypothesis testing uses two sample t test. The results of hypothesis testing on the test results show that $t_{count} 2.1323$ and $t_{table} 2.02269$ with a significant level of 5%. Because $t_{count} > t_{table}$ is $2.1323 > 2.02269$ so that H_0 is rejected. Because H_0 is rejected, the conclusion is that the mathematical problem solving ability of the experimental class students is better than the control class. So that the creative problem solving learning model has a positive effect on mathematical problem solving abilities of fifth grade students of SD N Pandeanlamper 01 Semarang.

Keywords: *Creative Problem Solving models, mathematical problem solving ability*

1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari, karena keberadaannya dapat membantu manusia untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan (Sari dan Noer, 2017 : 245).

Sedangkan menurut Susanto (2016 : 185) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan matematika siswa dapat dengan mudah memecahkan dan atau menemukan solusi pada suatu masalah dengan strategi yang tepat. Karena sejatinya manusia tidak dapat dipisahkan dari masalah, apalagi dalam era sekarang siswa dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang

semakin pesat. Jika siswa tidak mempunyai strategi dan pemecahan masalah yang tepat, dikhawatirkan siswa tidak akan dapat mengikuti perkembangan teknologi. Maka dengan matematika diharapkan siswa dapat menemukan pemecahan untuk masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 salah satu tujuan belajar matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan pemecahan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Selanjutnya menurut Suryadi dkk (dalam Suraji dkk, 2018 : 11) pada surveinya tentang "*Current situation on mathematics and science education in Bandung*" yang disponsori oleh JICA, antara lain mengemukakan bahwa pemecahan masalah matematika merupakan salah satu kegiatan matematika yang dianggap penting baik oleh para guru maupun siswa di semua tingkatan sekolah mulai dari sekolah dasar sampai sekolah atas. Akan tetapi, hal tersebut masih dianggap sebagai bagian yang paling sulit dalam matematika baik bagi siswa dalam mempelajarinya maupun bagi guru dalam mengajarkannya.

Yarmayani (2016:14) juga berpendapat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan dimana siswa berupaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan, juga memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa, karena pemecahan masalah memberikan manfaat yang besar kepada siswa dalam melihat relevansi antara matematika dengan mata pelajaran yang lain, serta dalam kehidupan nyata. Siswa dikatakan mampu memecahkan masalah matematika jika mereka dapat memahami, memilih strategi yang tepat, kemudian menerapkannya dalam penyelesaian masalah.

NCTM (dalam Widjajanti, 2009:4) menyebutkan bahwa memecahkan masalah bukan saja merupakan suatu sasaran belajar matematika, tetapi sekaligus merupakan alat utama untuk melakukan belajar itu. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah menjadi fokus pembelajaran matematika di semua jenjang, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dengan mempelajari pemecahan masalah di dalam matematika, para siswa akan mendapatkan cara-cara berfikir, kebiasaan tekun, dan keingintahuan, serta kepercayaan diri di dalam situasi-situasi tidak biasa, sebagaimana situasi yang akan mereka hadapi di luar ruangan kelas matematika. Di kehidupan sehari-hari dan dunia kerja, menjadi seorang pemecah masalah yang baik bisa membawa manfaat-manfaat besar.

Pemecahan masalah di banyak negara termasuk Indonesia secara eksplisit menjadi tujuan pembelajaran matematika dan tertuang dalam kurikulum matematika. Pehkonen (1997) mengategorikan menjadi 4 kategori yang merupakan alasan untuk mengajarkan pemecahan masalah yaitu sebagai berikut : 1) pemecahan masalah mengembangkan keterampilan kognitif secara umum; 2) pemecahan masalah mendorong kreativitas, 3) pemecahan masalah merupakan bagian dari proses aplikasi matematika; dan 4) pemecahan masalah memotivasi siswa untuk belajar matematika. Berdasarkan kategori tersebut pemecahan masalah merupakan salah satu cara untuk mendorong kreativitas sebagai produk berpikir kreatif siswa. (Siswono, 2018 : 49)

Menurut Kaur Berinderjeet dalam Roebiyanto and Harmini (2017 : 28), proses pemecahan masalah matematika dapat dimodelkan dengan tahapan dan secara hierarkinya yaitu membaca masalah, memahami masalah, pikirkan cara memecahkan masalah, terjemahkan masalah ke dalam model matematika/kalimat matematika, pengerjaan dengan penghitungan matematika, dan tiba pada solusi.

Pemecahan masalah memuat empat langkah penyelesaiannya yaitu memahami masalah, merencanakan masalah, menyelesaikan masalah sesuai rencana dan melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang dikerjakan. Satu tahap ke tahap berikutnya dalam pemecahan masalah saling mendukung untuk menghasilkan pemecahan masalah yang termuat dalam soal. Siswa berperan dalam memahami setiap langkah dalam pemecahan masalah agar proses berpikir berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu pola pikir yang menghasilkan solusi terhadap persoalan (Hidayat dan Sariningsih, 2018)

Kemampuan pemecahan masalah yang baik pada siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Sehingga diperlukan kreatifitas guru dalam pembelajaran agar siswa tidak bosan. Ketika siswa merasa senang dalam pembelajaran maka guru akan lebih mudah dalam upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah khususnya dalam mata pelajaran matematika. Contoh kreatifitas guru pada proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Seperti yang ditulis Zulyadaini (2017) dalam jurnal hasil penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di SMA" bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMAN 6 Kota Jambi masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh peran siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Maka untuk menyelesaikan masalah tersebut diperlukan suatu upaya untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan

menyenangkan salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA di SD N Pandeanlamper 01 Semarang yaitu Bu Elsa Putri Hapsari pada hari Kamis 25 Oktober 2018, diperoleh masalah ketika proses pembelajaran mata pelajaran matematika khususnya pada soal pemecahan masalah, siswa kelas V masih belum dapat memecahkan masalah dengan strategi yang tepat dan masih bergantung kepada guru. Selain itu masih ada siswa yang belum menguasai perkalian, sehingga dapat menghambat kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal tersebut dibuktikan dengan masih ada 40% siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Namun dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan model pembelajaran yaitu model *Discovery Learning*. Oleh karena itu diperlukan model inovatif yang lain agar proses pembelajaran matematika lebih bervariasi khususnya dalam pemecahan masalah agar hasil belajar meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Menurut Shoimin (2017:56) 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 berfikir. Untuk itu dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diharapkan ada pengaruh sehingga siswa dapat memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan tidak selalu bergantung pada guru.

Berdasarkan uraian diatas maka diadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V SD N Pandeanlamper 01".

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono : 2015). Pada penelitian ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Jadi dalam metode eksperimen ini terdapat perlakuan yang mempengaruhi (*treatment*) dan dipengaruhi untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan *true experimental design*. Bentuk *true experimental design* yang dipakai yaitu *pretest-posttest control gorup design*. Dalam desain *pretest-posttest control group* terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random* kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2015 : 76).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang. Kelas V terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB yaitu dengan jumlah siswa VA 27 siswa dan VB 26 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah 27 siswa dari kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 23 siswa dari kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu RPP, lembar observasi, dan soal tes. Instrumen soal tes sebelum digunakan diuji coba terlebih dahulu. Kemudian hasil uji coba diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda untuk mengetahui kelayakan soal.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji normalitas akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji homogenitas awal, uji homogenitas akhir, dan uji banding (uji t) dua sampel.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan member perlakuan. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol,

kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Setiap kelas diberi soal *pretest* dan *posttest*. Pemberian soal *pretest* bertujuan untuk mengambil nilai sebelum diberi perlakuan, sedangkan pemberian soal *posttest* bertujuan untuk mengambil nilai sesudah diberi perlakuan. Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas control masing-masing dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Penelitian pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sedangkan kelas control menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah kegiatan pembelajaran kedua kelas diberikan tes akhir (*posttest*). Pada tahap akhir dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan *posttest*. Berikut tabel perbandingan hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1
Perbandingan Hasil *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

| No | Interval Nilai | Kelas Kontrol | | Kelas Eksperimen | |
|--------------|----------------|---------------|----------|------------------|----------|
| | | Pretest | Posttest | Pretest | Posttest |
| 1 | 20-35 | 3 | 2 | 12 | 0 |
| 2 | 36-51 | 4 | 2 | 5 | 0 |
| 3 | 52-67 | 6 | 5 | 1 | 5 |
| 4 | 68-83 | 7 | 4 | 2 | 8 |
| 5 | 84-100 | 0 | 7 | 0 | 7 |
| Rata-rata | | 55,8 | 69,4 | 37,3 | 78,6 |
| Jumlah Siswa | | 20 | | | |
| KKM | | 5 | | | |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa pada *pretest*, nilai kelas kontrol lebih baik daripada kelas eksperimen. Karena pada interval nilai 20-35 pada kelas kontrol hanya terdapat 3 siswa atau hanya 15% siswa, sedangkan pada kelas eksperimen masih terdapat 12 siswa atau 60% siswa. Namun setelah kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, hasil nilai setelah dilakukan pembelajaran (*posttest*) naik. Dari rata-rata nilai *pretest* 37,3 menjadi 78,6, artinya naik sebanyak 41,3. Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata nilai awalnya yaitu 55,8 menjadi 69,4, jadi nilai pada kelas kontrol naik sebanyak 13,6. Sebelum diberi perlakuan (*pretest*), siswa yang mencapai KKM pada kelas eksperimen yaitu hanya 10% siswa, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 45% sehingga dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* kelas kontrol lebih baik daripada kelas eksperimen. Setelah diberiperlakukan, siswa yang mencapai KKM pada kelas eksperimen meningkat menjadi 90% jadi meningkat sebanyak 80%, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 55% jadi hanya meningkat 10% saja. Jadi artinya model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi volume bangun ruang balok dan kubus dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Untuk menguji kenormalan sampel yang digunakan dilakukan uji *Lilliefors*. Uji normalitas awal dilakukan pada hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen $n=20$ dan taraf signifikan 5% diperoleh $L_0 = 0,18$ dan $L_{tabel} = 0,19$. Jadi $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima pada kelas eksperimen. Artinya data awal pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol $n=20$ dan taraf signifikan 5% diperoleh $L_0 = 0,15$ dan $L_{tabel} = 0,19$. Jadi $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 pada kelas kontrol diterima. Artinya data awal pada kelas kontrol berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* kedua kelas berdistribusi normal. Uji normalitas akhir dilakukan pada hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh pada kelas eksperimen $n=20$ dan taraf signifikan 5% diperoleh $L_0 = 0,11$ dan $L_{tabel} = 0,19$. Jadi $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol $n=20$ dan taraf signifikan 5% diperoleh $L_0 = 0,14$ dan $L_{tabel} = 0,19$. Jadi $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 pada kelas kontrol diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kedua kelas berdistribusi normal.

Untuk menguji apakah kedua kelas berasal dari keadaan yang sama atau tidak maka dilakukan uji homogenitas awal. Uji homogenitas awal dilakukan pada hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh $n=20$ dan taraf signifikan 5% dk pembilang $(n-1) = 19$, dk penyebut $(n-1) = 19$ diperoleh varians pada kelas eksperimen = 256,37 dan varians pada kelas kontrol = 247,26. $F_{hitung} = 1,0369$ dan $F_{tabel} = 2,18$ sehingga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,0369 < 2,18$ maka H_0 diterima artinya keduanya mempunyai varian yang sama dan kedua kelompok bersifat homogen. Uji homogenitas akhir dilakukan pada hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh $n=20$ dan taraf signifikan 5% dk pembilang $(n-1) = 19$, dk penyebut $(n-1) = 19$ diperoleh varians pada kelas eksperimen

= 127,92 dan varians pada kelas kontrol = 527,5. $F_{hitung} = 0,2425$ dan $F_{tabel} = 2,18$ sehingga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,2425 < 2,18$ maka H_0 diterima artinya keduanya mempunyai varian yang sama dan kedua kelompok bersifat homogen.

Uji t dua sampel dilakukan untuk mengetahui hipotesis yang diajukan diterima atau tidak. Adapun hipotesis yang diajukan yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Diperoleh $dk = n_1 + n_2 - 2 = 38$ dan taraf signifikan sebesar 5% diperoleh $t_{hitung} = 2,1323$ dan $t_{tabel} = 2,02269$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik yaitu uji normalitas awal, uji normalitas akhir, uji homogenitas awal, uji homogenitas akhir, dan uji t dua sampel, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas kontrol. Artinya model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen.

Kemudian berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Karena pada kelas eksperimen, pada setiap aspek yang telah ditentukan pada lembar pedoman observasi, rata-rata mendapat skor nilai 4 atau 5. Artinya setiap aspek mempunyai kriteria baik. Untuk skor nilai keseluruhan, kelas eksperimen mendapat nilai 86,15. Sedangkan pada kelas kontrol, pada setiap aspeknya rata-rata mendapat skor nilai 2 atau 3. Karena kelas kontrol kurang memenuhi setiap aspek pada lembar observasi. Untuk skor nilai keseluruhan, kelas kontrol mendapat nilai 49,23. Jadi dapat disimpulkan, berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Dari hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi volume bangun ruang balok dan kubus dan model pembelajaran *creative problem solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

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 bangun ruang kubus dan balok. 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.

Beberapa kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif dan menyampaikan kreatifitasnya, sehingga secara tidak langsung dapat membangun kepercayaan diri siswa. Ada kelebihan tentu ada kekurangan, kekurangan dalam model pembelajaran *creative problem solving* yaitu membutuhkan waktu lama karena tahapan model *creative problem solving* meliputi pencarian pemecahan secara kreatif dan mandiri oleh siswa, penyamaan pemecahan yang telah ditemukan, dan pembenaran konsep pemecahan yang ditemukan. Untuk dapat melaksanakan model pembelajaran *creative problem solving*, terlebih dahulu guru harus menguasai sintaks model pembelajaran tersebut.

Berikut sintaks model pembelajaran *creative problem solving* berdasarkan kriteria OFPISA model Osborn-Parnes yang dikemukakan oleh Huda (2013:298-300) : langkah (1) *Objective Finding* yaitu siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan *brainstorming* sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka. Sepanjang proses ini, siswa diharapkan bisa membuat suatu konsensus tentang sasaran yang hendak dicapai oleh kelompoknya, langkah (2) *Fact Finding* yaitu siswa *brainstorming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru mendaftar setiap perspektif yang dihasilkan oleh siswa. Guru memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan, langkah (3) *Problem Finding* yaitu salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar siswa bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah *brainstorming* beragam cara yang mungkin dilakukan untuk semakin memperjelas sebuah masalah, langkah (4) *Idea Finding* yaitu gagasan-gagasan siswa didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan. Ini merupakan langkah *brainstorming* yang sangat penting. Setiap usaha siswa harus diapresiasi sedemikian rupa dengan

penulisan setiap gagasan, tidak peduli seberapa relevan gagasan tersebut akan menjadi solusi. Setelah gagasan-gagasan terkumpul, cobalah meluangkan beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial dan yang tidak potensial sebagai solusi. Tekniknya adalah evaluasi cepat atas gagasan-gagasan tersebut untuk menghasilkan hasil sortir gagasan yang sekiranya bisa menjadi pertimbangan solusi lebih lanjut, langkah (5) : *Solution Finding* yaitu gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan *membrainstorming* kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang terbaik itu seharusnya. Kriteria ini dievaluasi hingga ia menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas situasi permasalahan, langkah (6) *Acceptance Finding* yaitu siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan mereka diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan.

Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran cenderung lebih aktif. Siswa aktif dalam mengerjakan lembar kerja siswa secara berkelompok, namun pada kelas control siswa cenderung lebih pasif dengan pembelajaran konvensional. Karena pada pembelajaran konvensional siswa hanya diam mendengarkan penjelasan dari guru. Dalam proses pembelajaran pun ada siswa yang berbicara sendiri. Hal tersebut dapat menjadi salah satu penyebab kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan analisis hasil penelitian, kajian teori, dan penelitian yang relevan diperoleh bahwa model pembelajaran *creative problem solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang.

Hal ini sejalan dengan penelitian I.B Indra Pratama Siswadi, dkk (2014) melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014". Berdasarkan hasil analisis dengan uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 2,500 > t_{tabel}(\alpha = 0,05,70) = 2,000$. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar melalui model *Creative Problem Solving* berbantuan media grafis dengan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa yang belajar melalui model *Creative Problem Solving* berbantuan media grafis lebih baik dibandingkan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional.

Selain itu Ayu Devita Sari dan Sri Hastuti Noer (2017) juga melakukan penelitian tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu dengan judul "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Model *Creative Problem Solving* (CPS) dalam Pembelajaran Matematika". Ayu Devita Sari dan Sri Hastuti Noer mengemukakan pada hasil penelitian bahwa *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menguasai 4 tahap kemampuan pemecahan masalah diantaranya memahami masalah, merencanakan strategi, menjalankan rencana penyelesaian dan memeriksa hasil kembali.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan deskripsi dan analisis data penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang. Dikatakan berpengaruh positif karena adanya siswa yang mendapat nilai di atas KKM meningkat setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Selain itu pada hasil observasi, siswa mempunyai indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang.

Daftar Pustaka

- Anisa , Witri Nur.2014. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematik melalui Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik untuk Siswa SMP Negeri di Kabupaten Garut". Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. 1 No. 1, 2014.
- Awaliyah , F.2016.'Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Pembelajaran Model *Auditory Intellectually Repetition*". UJME Vol 5 No (3) (2016) Unnes Journal of Mathematics Education.

- Ekantara. 2011. *Implementasi Model Pembelajaran SSCS untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIV A SMP Negeri 2 Tegallalang*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Fisika, FMIPA Undiksha .
- Hidayat, Wahyu dan Ratna Sariningsih. 2018."Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Adversity Quotient* Siswa SMP Melalui Pembelajaran Open Ended." *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Khasanah, Nestiyani Uswatun. 2016. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Strategi Realistic Mathematics Education Berbasis Group Investigation Universitas Muhammadiyah Surakarta". *Publikasi Ilmiah*, Hal 1-8.
- Mulyati , Tita.2010."Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Matematika UPI Vol 2 No 1*.
- Ulya, Himmatul.2015. "Hubungan Gaya Kognitif dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa".*Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 1 No. 2 Tahun 2015 ISSN 2460-1187 .*
- Periartawan, Eka. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran SSCS terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV di Gugus XV Kalibukbuk*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan FGSD, FIP Undiksha
- Roebiyanto, Goenawan, dan Sri Harmini. 2017. *PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA UNTUK PGSD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, Ayu Devita, dan Sri Hastuti Noer. 2017. "Kemampuan Pemecahan masalah Matematis dengan Model Creative Problem Solving (CPS) dalam Pembelajaran Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017 UIN Raden Intan Lampung*.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Siswadi, Indra Pratama, Surya Abadi, dan Gusti Agung Oka Negara. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014." *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. 2018. *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suraji, Maimunah, and Sehatta Saragih. 2018. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)." *Suska Journal of Mathematics Education* 9-16.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Syaiful. 2011. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis melalui Pendekatan Matematika Realistik". *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Edisi I Tahun XVI* 2011.
- Widjajanti, Djamilah Bondan. 2009. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Calon Guru Matematika : Apa dan Bagaimana Mengembangkannya." *Seminar Nasional FPMIPA UNY*.
- Windari., Fimatesa. 2014."Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 8 Padang Tahun Pelajaran 2013/2014 dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Inkuiri". Vol. 3 No. 2 (2014) : *Jurnal Pendidikan Matematika*, Part 1 : Hal. 25-28 25.
- Yarmayani.(September, 2016). *Jurnal Ilmiah Dikdaya*.<http://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/issue/view/3>. [diakses pada tanggal 23 November 2018]

Yarmayani , Ayu.2011. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kota Jambi". Jurnal Ilmiah DIKDAYA Vol 2 No 1 Pendidikan Matematika Universitas Batanghari.

Zulyadaini.(April, 2017). *Jurnal Ilmiah Dikdaya*.
<http://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/34/35>. [diakses pada tanggal 23 November 2018].