

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS VIII MTS SWASTA AL-WASHLIYAH BANDAR DURIAN**

**ROHANI**

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Labuhanbatu, Jln. SM. Raja No. 126A, KM, 3.5 Aek Tapa, Rantauprapat  
Email: pasariburohani@gmail.com

*Diterima (April 2017) dan disetujui (Mei 2017)*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII MTS Swasta Al-Washliyah Bandar Durian. Dari hasil analisis uji data diperoleh bahwa Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa adalah  $t$  hitung sebesar 18,550 dengan  $t$  tabel sebesar 2.75, maka  $t$  tabel lebih kecil dari  $t$  hitung. Hipotesis Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa dapat Diterima.  $t$  tabel lebih kecil dari  $t$  hitung maka Hipotesis Positif Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa diterima pada taraf signifikansi 0.05 atau kepercayaan  $H_1$  diterima 95%. Berdasarkan hasil estimasi Regresi Linear dengan program *SPSS for windows* diatas, maka dapat disimpulkan persamaan regresi linear dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :  $Y = 46.464 + 0.496 X$ . Dari perhitungan dengan menggunakan uji F, yang dipergunakan untuk melihat keberartian hipotesis diperoleh nilai F tabel = 3.23 sedangkan F hitung 117,541 jadi F tabel lebih kecil dari F hitung, ini menunjukkan bahwa Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa pada taraf kepercayaan 95% dan Alpha 5% dapat diterima. Peningkatan hasil belajar matematika dapat dilakukan dengan menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang baik dalam pembelajaran matematika.

**Kata Kunci: Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS), Hasil Belajar**

## PENDAHULUAN

Berbagai upaya dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dilembagalembaga pendidikan telah dilakukan pemerintah diantaranya penyempurnaan kurikulum, rehabilitasi dan pembangunan gedung-gedung sekolah, penyediaan laboratorium dan perlengkapan praktikum, pengadaan dan peningkatan profesionalitas tenaga pengajar. Meskipun usaha perbaikan di segala segi yang menyangkut pendidikan sudah dilakukan terus menerus namun ditemukan hambatan-hambatan serta kekurangan-kekurangan maupun kegagalan. Hal yang memprihatinkan yang dapat dilihat langsung adalah nilai hasil belajar siswa yang belum mencapai hasil yang maksimal. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran, antara lain sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik (1993:117) bahwa secara operasional terdapat lima variabel utama yang berperan yakni, yakni : (1) tujuan pembelajaran, (2) materi pembelajaran, (3) metode dan teknik mengajar, (4) guru dan (5) logistik. Semua variabel tersebut memiliki ketergantungan satu sama lain dan tidak dapat berdiri sendiri dalam keberhasilan pembelajaran.

Nilai hasil belajar yang belum mencapai KKM tersebut disebabkan berbagai faktor, salah satunya yang dapat diamati dalam proses pembelajaran yang berlangsung saat ini adalah pembelajaran yang dilakukan guru kurang mendukung pemahaman siswa, yaitu terlalu banyak materi yang dipelajari, pembelajaran yang menekankan pada aspek hafalan, kurang dilengkapi dengan alat-alat peraga. Demikian juga penerapan model pembelajaran yang kurang mendukung, tidak sesuai dengan materi yang diajarkan, terlalu monoton atau kurang bervariasi yang dapat menyebabkan belum mencapai KKM perolehan nilai hasil belajar siswa.

Diakui atau tidak, pada zaman yang modern ini juga sebagian besar guru mengajar masih menggunakan model mengajar yang bersifat otoriter dan berpusat pada guru (*teacher centered*) salah satunya adalah sekolah MTS Swasta Al-Washliyah Bandar Durian. Siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan subjek. Guru memberikan materi dengan model ceramah kepada siswa-siswanya sementara siswa hanya mendengarkan saja dan tidak dilibatkan. Hal

tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh sehingga sulit menerima materi-materi yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran yang bersifat otoriter dan berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadikan siswa tidak bebas untuk mengemukakan pendapatnya. Mereka takut disalahkan apabila jawabannya ternyata salah

sehingga kesulitan untuk menemukan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Siswa menganggap bahwa guru mengetahui segalanya dan apa yang disampaikan oleh gurunya adalah benar, bersifat mutlak dan tidak dapat dibantah. Selain itu, komunikasi hanya sebatas satu arah yaitu guru ke siswa sehingga guru kurang dapat memahami bagaimana perkembangan perilaku siswasiswanya (Shoimin,2014:17).

Dalam rangka mengatasi persoalan-persoalan tersebut salah satunya

persoalan perolehan nilai hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM, maka berbagai upaya dilakukan salah satunya adalah meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran yang tepat dan inovatif.

Model pembelajaran yang tepat dan inovatif melibatkan siswa secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pada siswa. Guru memfasilitasi siswa untuk belajar sehingga mereka lebih leluasa untuk belajar dan guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran

yang efektif dan menyenangkan karena apabila siswa merasa terpaksa dalam mengikuti suatu pembelajaran maka siswa akan kesulitan untuk menerima pelajaran atau materi-materi yang diberikan oleh guru (Shoimin,2014:18).

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran namun perlu disadari juga bahwa tidak ada yang terbaik dan yang terburuk karena setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Shoimin (2014:56) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam

mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Shoimin,2014:56). 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. Dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan juga keterampilan siswa dalam memecahkan soal-soal yang ada sehingga pemilihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sangatlah diperlukan.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII MTS Swasta Al-Washliyah Bandar Durian”**.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen (*quasi experimental*). Kuasi eksperimen adalah eksperimen dimana penelitian membandingkan 2 model pembelajaran pada 2 ruang kelas namun peneliti tidak mengacak subyek dan membentuk sebuah kelas baru, melainkan dengan subjek yang ada dalam kelas tersebut.

Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) kepada suatu kelas yang selanjutnya disebut dengan kelas eksperimen akan diperbandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) yang selanjutnya disebut kelas kontrol.

### Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Penelitian dilaksanakan di MTS Swasta Al-Washliyah Bandar Durian Jln.Lintas Sumatera Kecamatan Aek Natas. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil pada bulan Mei 2016 di kelas VIII MTS Swasta Al-

Washliyah Bandar Durian dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (4 pertemuan).

## Populasi dan Sampel

### Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTS Swasta Al-Washliyah Bandar Durian Tahun Pelajaran 2015 / 2016 yaitu yang terdiri atas 2 kelas yaitu VIII-A dan VIII-B.

### Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Berdasarkan pengambilan secara acak terpilih kelas Sampel diambil dari populasi karena kelas hanya terdiri atas 2 kelas yang masing-masing berjumlah kelas VIII-A 32 siswa dan VIII-B 32 siswa .

## Teknik Analisis Data

### Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang terdistribusi atau tidak. Rumus uji normalitas yang digunakan adalah rumus Uji Kai Kuadrat (chi square test), yaitu :

- a. Menentukan nilai uji statistik dengan rumus chi kuadrat :

$$X^2_{hitung} = \sum \frac{O_i - E_i)^2}{E_i}$$

- b. Menentukan kriteria pengujian hipotesis

$$H_0 \text{ ditolak jika } X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$$

$$H_0 \text{ diterima jika } X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$$

Untuk memperoleh hasil dari uji normalitas pretes dan posttes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka peneliti menggunakan aplikasi software SPSS 22.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan populasi sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \quad (\text{Sudjana, 1992:250})$$

Dengan kriteria pengujian :

- Jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, yang berarti kedua varians kedua populasi homogen.
- Jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak, yang berarti kedua varians kedua populasi tidak homogen.

Untuk memperoleh hasil dari uji homogenitas pretes dan posttes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka peneliti menggunakan aplikasi software SPSS 22.

### Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka untuk menguji data yang diperoleh digunakan rumus *Uji-t*. Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis ini adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S_g \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

$X_1$  : Rata-rata skor kelompok eksperimens

$X_2$  : Rata-rata skor kelompok kontrol

$S_g$  : Varians gabungan (kelompok eksperimen dan kontrol)

$S_1^2$  : Varians kelompok eksperimen

$S_2^2$  : Varians kelompok kontrol

$n_1$  : Jumlah anggota sampel kelompok eksperimen

$n_2$  : Jumlah anggota sampel kelompok kontrol

Melakukan pengambilan kesimpulan jika operasi perhitungan pada langkah sebelumnya ternyata :

- $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  diterima
- $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_a$  ditolak

Untuk memperoleh hasil dari uji hipotesis pretes dan posttes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka peneliti menggunakan aplikasi software SPSS 22.

### Uji Hipotesis Statistik

Hipotesis yang diuji adalah:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  : Kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif inkuiri lebih baik dari pada konvensional pada pokok bahasan sistem persamaan linear tiga variabel di SMA Negeri 1 Bilah Hulu.

$H_a: \mu_1 > \mu_2$  : Kemampuan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif inkuiri tidak lebih baik dari pada konvensional pada pokok bahasan sistem persamaan linear tiga variabel di SMA Negeri 1 Bilah Hulu.

Untuk memperoleh hasil uji hipotesis dari pretes dan posttes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka peneliti menggunakan aplikasi software SPSS 22.

### HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka pada penelitian ini telah ditemukan hal-hal sebagai berikut

### Pembahasan Penelitian

Dari hasil analisis uji data diatas diperoleh bahwa Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa adalah  $t$  hitung sebesar 18,550 dengan  $t$  tabel sebesar 2.75, maka  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel. Hipotesis Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa dapat diterima.  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel maka Hipotesis Positif Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar

siswa diterima pada taraf signifikansi 0.05 atau kepercayaan H1 diterima 95%. Berdasarkan hasil estimasi Regresi Linear dengan program *SPSS for windows* diatas, maka dapat disimpulkan persamaan regresi linear dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :  $Y = 46.464 + 0.496 X$

Dari perhitungan dengan menggunakan uji F, yang dipergunakan untuk melihat keberartian hipotesis diperoleh nilai F tabel = 3.20 sedangkan F hitung 117,541 jadi F tabel lebih kecil dari F hitung, ini menunjukkan bahwa Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa pada taraf kepercayaan 95% dan Alpha 5% dapat diterima.

Selain itu diketahui nilai determinasi adalah 79.7% variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sedangkan sisanya (100% - 79.7% = 20.3%) dipengaruhi oleh faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti kondisi fisik ruangan kelas, kondisi kecondusifan di dalam kelas, atau kondisi psikologis dari siswa itu sendiri misalkan perasaan takut ketika tidak mampu menjawab atau perasaan tidak percaya diri mampu menyelesaikan soal-soal yang

diberikan guru.

Dari hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada Bangun Ruang dimana t hitung sebesar 18,550 dengan t tabel sebesar 2.75, maka t tabel < dari t hitung. Hipotesis Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa dapat diterima. t tabel lebih kecil dari t hitung maka Hipotesis Positif Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka penulis mengambil kesimpulan terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII

MTS Swasta Al-Washliyah Bandar Durian. Menggunakan model pembelajaran Konvensional nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 68.125 dan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 71.875 dengan 79.7% variabel Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sedangkan sisanya 20.3% dipengaruhi oleh faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti kondisi fisik ruangan kelas, kondisi kecondusifan di dalam kelas, atau kondisi psikologis.

Dari hasil analisis uji data diatas diperoleh bahwa Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa adalah t hitung sebesar 18,550 dengan t tabel sebesar 2.75, maka t tabel lebih kecil dari t hitung. Hipotesis Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa dapat diterima. t tabel lebih kecil dari t hitung maka Hipotesis Positif Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa diterima pada taraf signifikansi 0.05 atau kepercayaan H1 diterima 95%.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disebutkan, penulis ingin memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diharapkan seorang guru mengasai berbagai Model pembelajaran dan mampu menerapkannya dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan yang pada akhirnya akan memperlihatkan hasil belajar yang lebih baik.
2. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.s
3. Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan untuk

memperbaiki segala kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran.

*soal-soal terstruktur berbasis ICT terhadap hasil belajar biologi siswa SMP Negeri 1 Bantul*.  
(<http://one.indoskripsi.com/>)

#### DAFTAR PUSTAKA

Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA.

Slameto, 2003. *Belajar dan faktor - faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta. Hergen dan Olso, 2008. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Slameto, 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta : CV Rineka Cipta.

Oemar Hamalik, 2013. *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung : CV Wacana Prima

Shoimin, 2014. *Model-model Pembelajaran kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka cipta

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara.

Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sartika, Dewi. 2008. *"Menerapkan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) maka dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran PKn di kelas V MI Matlaul Atfal Cilengkrang II kota Bandung"*. Skripsi Jurusan Pendidikan PKn FKIP Unpas Bandung: tidak diterbitkan.  
(<http://one.indoskripsi.com/>)

Muhammad, Rahman. 2009. *"Pengaruh penggunaan metode pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dipadukan dengan kartu indeks dan*