

**PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SEMESTER GANJIL SMP NEGERI 1 TANJUNG SARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**Eka Budianti<sup>1</sup>, Buang Saryantono<sup>2</sup>, Elvandri Yogi Pratama<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

[lekabudianti19@gmail.com](mailto:lekabudianti19@gmail.com), [b.saryantono@gmail.com](mailto:b.saryantono@gmail.com), [elvandriyogipratama@gmail.com](mailto:elvandriyogipratama@gmail.com)

**Abstrak:** Revolusi pendidikan pada era revolusi industri 4.0 menuntut adanya kemampuan siswa untuk menghadapi masalah dalam situasi yang selalu berubah. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang mengikuti model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Sari dan sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan VIII C sebagai kelas kontrol. Data kuantitatif diperoleh melalui post test dengan siswa sebanyak 64 siswa dari kelas VIII B dan VIII C. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik cluster random sampling. Kemampuan pemecahan masalah matematika diukur dengan tes dalam bentuk essay sebanyak 5 soal yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data kuantitatif menggunakan uji-t, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,69$ . Dari tabel distribusi t pada taraf signifikan 5% diketahui  $t_{daf} = 1,67$  artinya  $t_{hit} > t_{daf}$  sehingga sehingga  $H_0$  ditolak dengan  $H_a$  diterima, dapat dikatakan bahwa “rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menerapkan *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video Pembelajaran lebih tinggi dari yang menerapkan model Konvensional pada siswa kelas VIII Semester ganjil SMP Negeri 1 Tanjung Sari Tahun Pelajaran 2022/2023.” Hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan model CPS berbantuan video pembelajaran lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Sehingga, model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

**Kata kunci:** *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video Pembelajaran, Kemampuan Pemecahan Masalah.

**Abstract:** *The educational revolution in the era of the industrial revolution 4.0 demands the ability of students to face problems in an ever-changing situation. So the purpose of this study is to determine the mathematical problem solving ability of students who follow the Creative Problem Solving (CPS) model with the help of learning videos. The study used an experimental method with a population of all eighth grade students of SMP Negeri 1 Tanjung Sari and a sample of 2 classes, namely class VIII B as the experimental class and VIII C as the control class. Quantitative data was obtained through a post test with 64 students from class VIII B and VIII C. Sampling was done by using cluster random sampling technique. The ability to solve mathematical problems is measured by a test in the form of an essay as many as 5 questions which are first tested for validity and reliability. Quantitative data analysis using t-test, obtained  $t_{count} = 4.69$ . From the t distribution table at a significant level of 5%, it is known that  $t_{daf} = 1.67$  means  $t_{hit} > t_{daf}$  so that  $H_0$  is rejected with  $H_a$  accepted, it can be said that "the average mathematical problem solving ability of students who apply Creative Problem Solving (CPS) assisted by Learning Videos higher than those*

who apply the Conventional model to class VIII odd semester students of SMP Negeri 1 Tanjung Sari in the 2022/2023 academic year. Thus, the Creative Problem Solving (CPS) model assisted by learning videos contributes positively to students' mathematical problem solving abilities.

**Keywords:** Creative Problem Solving (CPS) assisted by Learning Videos, Problem Solving Ability.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah langkah belajar yang dibuat oleh guru untuk menumbuhkan kreativitas berpikir yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan ilmu pengetahuan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan pengalaman yang baru untuk siswa (Hutuji et al. 2021:76). Pembelajaran mengakibatkan siswa lebih banyak memperoleh pengalaman yang baru serta mendapat banyak informasi untuk meningkatkan kemampuan siswa. Salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa adalah pembelajaran matematika.

Menurut Partayasa, dkk (2020:168) matematika adalah ilmu dasar dari segala ilmu pengetahuan yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan. Matematika merupakan ilmu pengetahuan universal yang mempunyai dasar perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu (Asikin et al. 2008:27). Setiap permasalahan memerlukan strategi untuk menemukan sebuah solusi yang tepat, salah satu cara yang digunakan untuk mendapatkan solusi yang tepat adalah kemampuan pemecahan masalah matematika.

Sehingga inti dari penelitian ini adalah untuk melihat kemampuan pemecahan masalah yang ada pada siswa. Menurut Hadi, dkk (2014:55) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah proses siswa dalam menyelesaikan masalah yang ada untuk mendapatkan solusi yang tepat dengan proses yang beruntun, dan pemecahan masalah adalah bagian dari proses pembelajaran matematika yang sangat penting. Pemecahan masalah adalah proses usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dicapai. Pemecahan memiliki empat langkah tahap penyelesaiannya yaitu; memahami masalah, merencanakan masalah, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang dikerjakan (Cahyani et al. 2019: 92).

Metode dari pemecahan masalah adalah cara untuk memberikan siswa penjelasan dengan membuat siswa untuk memperhatikan, menelaah serta berpikir tentang suatu masalah yang sudah disajikan dan kemudian mencari solusi dari masalah yang ada sampai mendapatkan solusi yang paling baik dan tepat (Majid, 2016:142). Dengan adanya kemampuan pemecahan masalah ini siswa menjadi lebih berpikir kritis, teliti dan kreatif dalam melakukan penyelesaian masalah, dan juga membuat siswa lebih terpacu dalam menemukan solusi yang tepat. Adapun langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah yang dikemukakan oleh Polya (2013) adalah (1) Memahami Masalah (*Understand the Problem*); (2) Membuat Rencana (*Devise a Plan*); (3) Melaksanakan Rencana (*Carry Out the Plan*); (4) Melihat Kembali (*Looking Back*). Siswa dikatakan sudah bisa memecahkan masalah matematika ketika mereka dapat memahami, memilih strategi yang tepat, kemudian menerapkannya dalam penyelesaian masalah. Oleh karena itu dilakukan sebuah observasi untuk melihat kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh siswa kelas

#### VIII SMP Negeri 1 Tanjung Sari.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan saat pra penelitian pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Sari diperoleh hasil bahwa siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang masih rendah. Hasil tersebut diperoleh dari hasil tes awal yang diberikan kepada siswa kelas VIII. Banyak siswa yang menyelesaikan masalah tidak menggunakan pemecahan masalah yang tepat. Hasil tes juga menunjukkan bahwa banyak siswa dalam menjawab soal tidak sesuai dengan langkah pemecahan masalah dan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan informasi bahwa dampak pandemi covid-19 yang mengakibatkan siswa harus belajar di rumah menggunakan sistem daring. Pembelajaran secara daring ini mengakibatkan siswa sulit sekali dalam menangkap materi pelajaran, karena tidak adanya pertemuan tatap muka dan hanya menggunakan aplikasi pembantu pembelajaran. Banyaknya kendala yang terjadi saat proses pembelajaran mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan secara daring hanya dengan menggunakan aplikasi *Classroom* dan *WhatsApp*. Oleh karena itu mengakibatkan siswa sulit memahami materi karena tidak adanya penjelasan secara langsung dan mengakibatkan siswa mendapat kesulitan dalam proses pemecahan masalah dengan baik dan benar. Namun ketika sudah mulai meredanya pandemi covid-19 mulai diberlakukan pembelajaran tatap muka.

Sejak diberlakukan tatap muka yang diperbolehkan oleh pemerintah hal ini dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Namun model-model pembelajaran yang digunakan saat ini masih cenderung dengan model pembelajaran yang tidak membuat siswa berpikir mandiri, dan kreatif. Contoh model yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional dimana guru hanya menjelaskan dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Hal ini yang membuat siswa jenuh, karena tidak adanya inovasi yang membuat kurangnya minat belajar siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Sedangkan dalam kurikulum 2013 mengutamakan proses pembelajaran dengan mengedepankan pengalaman personal melalui sebuah tahap pengamatan, bertanya, menalar, serta mencoba untuk meningkatkan kreativitas siswa. Karena, dalam proses pembelajaran aktifitas siswa tidak cukup dengan mendengarkan, mencatat, dan mengikuti langkah-langkah penyelesaian masalah yang sering digunakan maka harus ada aktivitas yang dapat membuat siswa berpikir kreatif dalam memahami konsep pemecahan masalah melalui pengalaman yang dimiliki. Maka solusi yang digunakan adalah penggunaan model pembelajaran yang dapat membantu agar siswa mampu menyelesaikan pemecahan masalah salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah variasi dari pembelajaran penyelesaian masalah dengan teknik yang sistematis dalam menyusun gagasan kreatif untuk menyelesaikan masalah (Yudhanegara, 2015:65) selain itu menurut Rosmala (2018:148) model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki tiga kata yakni *creative*, *problem*, *solving*. *Creative* adalah proses berpikir dalam menjumpai banyak ide untuk mendaapat solusi, dan memiliki nilai yang relevan. Istilah *problem* mengarah pada proses belajar saat terdapat situasi permasalahan yang menantang. Sedangkan *solving* artinya belajar adalah cara untuk menemukan solusi dari *problem* tersebut. Dengan

menggunakan model pembelajaran ini harus memiliki kemampuan yang kreatif dan ketrampilan dalam menyelesaikan pemecahan masalah dalam soal yang disajikan, dimana siswa dalam memecahkan permasalahan soal harus mengidentifikasi masalah, kemudian menganalisa soal, pengamatan terhadap lingkungan sekitar yang berkaitan dengan soal, mendapatkan ide, kemudian menentukan cara mana yang paling tepat dan akurat untuk menyelesaikan soal tersebut. Model *Creative Problem Solving* (CPS) mengajak siswa untuk terbiasa berpikir kreatif melalui diskusi kelompok untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki pada saat memecahkan masalah matematika.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) akan lebih efektif jika di kombinasikan dengan video pembelajaran, karena pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) ini membutuhkan proses yang amat lama dan panjang. Penyebabnya adalah sintak pelaksanaannya yang banyak dan beruntun, selain itu perbedaan level pemahaman antar siswa pun juga berbeda-beda sehingga untuk mengatasi hal ini model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dikombinasikan dengan video pembelajaran.

Menurut Nugraha (2021: 6) video pembelajaran adalah sebuah media audio visual yang menampilkan gambar yang bergerak, animasi yang memiliki sebuah alur cerita yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada setiap orang yang melihat video tersebut. Hal ini sependapat dengan Agustini (2015: 55) yang menyatakan bahwa video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Ketika menggunakan media video dapat menarik perhatian siswa dalam belajar rasa ingin tahu dan penasaran dengan media pembelajaran yang tidak monoton dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, selain itu dengan menggunakan video juga dapat meningkatkan kemampuan daya tangkap siswa dalam menerima materi pelajaran (Astra et al. 2013:4). Dan menurut Nugraha (2021: 6) ketika menggunakan media video pembelajaran ini bisa membuat siswa ingin lebih tau dan bersemangat dalam mengikuti mata pelajaran.

Jika model *Creative Problem Solving* (CPS) dikombinasikan dengan video pembelajaran maka akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan menarik perhatian siswa dalam belajar rasa ingin tahu dan penasaran dengan media pembelajaran yang tidak monoton dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan daya tangkap siswa dalam menerima materi pelajaran. Selain itu juga model *Creative Problem Solving* (CPS) dikombinasikan dengan video pembelajaran akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas VIII semester ganjil SMP Negeri 1Tanjung Sari tahun pelajaran 2022/2023”.

## **METODE**

Jenis pada penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang digunakan untuk

mengetahui apakah ada perubahan kemampuan pemecahan masalah ketika menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran dan model Konvensional. Dengan menggunakan dua kelas, kelas eksperimen adalah yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran, dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video pembelajaran. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII semester ganjil SMP Negeri 1 Tanjung Sari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023. Sampel di ambil sebanyak dua kelas yaitu kelas VIII B dan VIII C yang di bagi menjadi dua kelas eksperimen menggunakan kelas VIII B dengan jumlah 32 siswa. Dalam pengambilan sampel, teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa soal soal tes berbentuk essay yang terdiri dari lima butir soal. Hasil dari tes essay diskor dengan menggunakan rubik penskoran kemampuan pemecahan masalah untuk mengetahui hasil dari kemampuan pemecahan masalah siswa, berikut ini adalah rubik psekorannya.

**Tabel 3.2**  
**Pedoman Penskoran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika**

Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
Memahami Masalah	0	Tidak menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanya.
	1	Menuliskan apa yang diketahui dan apa yang di tanya tetapi kurang tepat.
	2	Menuliskan apa yang diketahui dan apa yang di tanya dengan tepat.
Merencanakan penyelesaian	0	Tidak menuliskan strategi penyelesaian (tidak membuat rencana).
	1	Menuliskan strategi penyelesaian yang kurang tepat dan tidak dapat melanjutkan
	2	Menggunakan strategi yang benar tetapi salah dalam melanjutkan
	3	Menggunakan strategi yang sudah benar dan mengarah pada jawaban benar
Melakukan rencana penyelesaian	0	Tidak menyelesaikan rencana
	1	Menyelesaikan rencana namun salah perhitungan saja
	2	Menyelesaikan rencana dengan benar dan menghasilkan solusi yang benar
Melakukan pemeriksaankembali	0	Tidak menuliskan kesimpulan
	1	Menuliskan kesimpulan tetapi kurang tepat
	2	Menuliskan kesimpulan secara tepat

Sumber: (Zulyadaini, 2017:83).

Cara perhitungan nilai akhir mengikuti indikator polya adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dengan  $N$  adalah nilai akhir.

Hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematika dalam penelitian diukur dengan tes terlebih dahulu, telah diuji validitas menggunakan pendekatan korelasi product moment. Hasil pengujian tersebut sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Analisis Validitas Tes**

No Soal	Nilai $r_{xy}$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
1	0,61	4,14	2,04	Valid / tinggi
2	0,66	4,73	2,04	Valid / tinggi
3	0,73	5,75	2,04	Valid / tinggi
4	0,79	6,93	2,04	Valid / tinggi
5	0,75	6,11	2,04	Valid / tinggi

Dari tabel di atas, dapat dikatakan bahwa seluruh soal tes dalam penelitian ini dinyatakan valid. Setelah itu dilanjutkan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha dikarenakan soal yang digunakan soal essay dengan perolehan  $r_{11} = 0,74$  yang menunjukkan reliabilitas tinggi. Dengan demikian, artinya selain instrumen memiliki tingkat ketepatan sebagai alat juga juga memiliki tingkat ketetapan yang baik sebagai alat ukur dan dapat digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian, berlaku jika telah melalui proses uji normalitas dan homogenitas. Setelah terbukti memenuhi, rumus statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis dengan rumus:

$$t_{hit} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

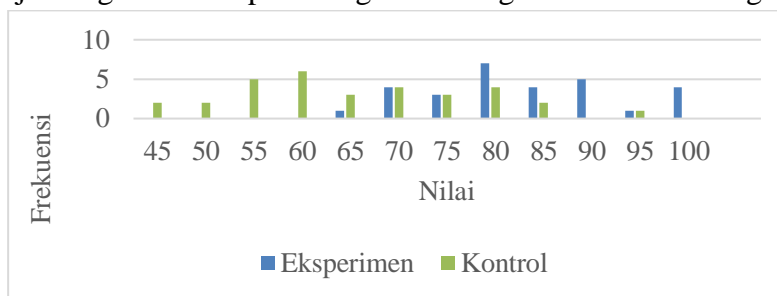
Dengan kriteria uji, terima  $H_0$  jika  $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t_{hit} < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ , dimana  $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$  di dapat dari daftar distribusi t dengan dk =  $(n_1 + n_2 - 2)$  dengan peluang  $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$ . Untuk harga- harga t lainnya  $H_0$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan pada penelitian eksperimen ini dapat diketahui perbedaan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran dan model pembelajaran Konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Sari semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 memberikan gambaran bahwa.

Setelah melakukan tes pada akhir program pembelajaran penskoran setiap nilai dari masing-masing siswa adalah berpedoman pada rubrik penskoran yang telah dijabarkan, pengambilan data yang dilakukan pada kedua kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa dan kelas kontrol berjumlah 32 siswa. Perolehan nilai siswa pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol jika digambarkan pada diagram batang akan terlihat sebagai berikut:



**Gambar 4.1**  
**Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa**  
**Kelas Ekspirimen dan Kelas Kontrol**

Hasil yang diperoleh menunjukkan nilai-nilai yang berbeda. Sebaran hasil kemampuan pemecahan masalah matematika yang diperoleh dari hasil tes pada kedua kelas, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

**Tabel 4.1**  
**Sebaran Data Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika**  
**Kelas Ekspirimen dan Kelas Kontrol**

Sebaran data	Kelas Ekspirimen	Kelas Kontrol
Nilai Minimal	48	44
Nilai Maksimal	100	91
Mean	79,16	64,8
Media	79,5	62,5
Modus	79	60
Standar Deviasi	11,75	12,75
Jumlah siswa	32	32

Berdasarkan tabel data di atas yang di peroleh dari masing-masing kelas memberikan gambaran bahwa dalam penerapan kedua model pembelajaran tersebut terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika. Dari data diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menerapkan model pembejaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan Video pembelajaran memiliki nilai rata-rata sebesar 79,16 , modus sebesar 79 median 79,5 . Sehingga ini menunjukkan bahwa nilai siswa kelas ekseperimen sudah mencapai nilai yang baik, dan beberapa siswa juga sudah memperoleh nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas eksperimen jika diklasifikasikan menurut acuan penilaian yang ada pada bab III, dapat disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4.2**  
**Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa**  
**Kelas Ekspirimen**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81 – 100	Sangat Tinggi	14	43,75 %
61 – 80	Tinggi	17	53,13%
41 – 60	Cukup	1	3,13%
21 – 40	Rendah	0	0,00%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah		32	100%

Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu memiliki nilai rata-rata sebesar 64,8, modus sebesar 60 median 62, Sehingga ini menunjukkan bahwa nilai siswa kelas kontrol belum mencapai nilai yang baik, hanya beberapa siswa sudah memperoleh nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas kontrol jika diklasifikasikan menurut acuan penilaian yang ada pada bab III, dapat disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Kontrol**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81 – 100	Sangat Tinggi	3	9,38
61 – 80	Tinggi	14	43,75
41 – 60	Cukup	15	46,88
21 – 40	Rendah	0	0,00
0 – 20	Sangat Rendah	0	0,00
Jumlah		32	100%

Dari hasil data yang sudah dikonversi dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video pembelajaran lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran Konvensional.

**PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan pada penelitian eksperimen ini dapat diketahui perbedaan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran dan model pembelajaran Konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Sari semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 memberikan gambaran bahwa.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang dilakukan pada kelas VIII B dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan video



pembelajaran, saat proses pembelajaran siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang dimana dalam satu kelompok berisi lima sampai enam orang siswa, setelah pembentukan kelompok siswa diberikan arahan oleh guru tentang proses pembelajaran yang akan dilakukan dan guru memberikan LKPD kemudian memberikan rangsangan pembelajaran kepada siswa dengan diberikan sebuah video pembelajaran yang berisi materi yang sudah disediakan. Setelah video ditayangkan siswa diminta untuk mengamati lembar LKPD. Setelah itu siswa diminta untuk mengamati LKPD dan berdiskusi dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan masalah yang sudah di sediakan. Hal ini menunjukkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dikombinasikan dengan video pembelajaran.

Pada hari pertama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan video pembelajaran terdapat beberapa kendala dan kurang kondusif, yang pertama siswa belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan video pembelajaran, kedua karena belum terbentuknya anggota kelompok hal ini membuat waktu terulur karena harus membentuk anggota kelompok terlebih dahulu. Namun pada hari kedua proses pembelajaran sudah mulai kondusif dimana siswa sudah mulai memahami tentang proses pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan video pembelajaran. Pada hari ketiga, sampai hari ketujuh berjalan dengan lancar dimana siswa sudah paham dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan video pembelajaran dan proses pembelajaran berjalan sangat kondusif dan pada hari kedelapan dimana dilaksanakan pengambilan nilai dengan menggunakan tes essay dengan lima soal essay.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan video pembelajaran dalam pembelajaran siswa menjadi lebih berpikir kreatif, aktif, inovatif, dan menggabungkan teknologi dengan model pembelajaran membuat siswa tidak jenuh, dan karena adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran hal ini menjadi lebih efektif ketika dikombinasikan dengan video pembelajaran, karena model *Creative Problem Solving (CPS)* ini membutuhkan waktu proses yang amat lama dan panjang, penyebabnya adalah sintak pelaksanaannya yang banyak dan beruntun, sehingga untuk mengatasi hal ini model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dikombinasikan dengan video pembelajaran. Dimana di dalam video pembelajaran ini berisi materi yang akan disampaikan kepada siswa ditampilkan dalam bentuk video pembelajaran sehingga

membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, ketika dalam proses belajar rasa ingin tahu, penasaran dengan media pembelajaran yang tidak monoton dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan daya tangkap siswa dalam menerima materi pelajaran, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dalam proses pembelajaran.

Dari penelitian sebelumnya diungkapkan oleh Prasetya, dkk (2020) pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat membuat siswa; 1) menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran; 2) lebih mudah memahami materi dan memecahkan masalah karena memiliki pengetahuan awal; 3) mampu memaksimalkan kreativitas berpikirnya melalui diskusi; 4) lebih mandiri dalam belajar dan mempersiapkan diri untuk menyelesaikan permasalahan yang akan diberikan. Secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen berkontribusi positif terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Proses pembelajaran pada kelas kontrol yang dilakukan pada kelas VIII C dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional, Proses pembelajaran berjalan sebanyak delapan kali pertemuan, dimana pertemuan pertama sampai ketujuh adalah proses belajar dan pertemuan kedelapan adalah proses pengambilan nilai. Pada hari pertama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional cukup kondusif dikarenakan model pembelajaran ini sudah pernah digunakan sehingga hal ini tidak membuat siswa bingung ketika proses pembelajaran, namun ada beberapa kendala ketika siswa mulai bosan, tidak memperhatikan karena tidak adanya inovasi dalam proses pembelajaran, untuk hari kedua sampai hari ke tujuh proses pembelajaran sudah berjalan baik, walau ada beberapa kendala seperti ada beberapa siswa yang tidak membawa buku cetak yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran, pada hari kedelapan dimana dilaksanakan pengambilan nilai dengan menggunakan tes essay dengan lima soal essay .

Proses pembelajaran dilakukan dengan cara guru memberikan penjelasan kepada siswa, acuan dalam belajar menggunakan buku cetak pelajaran. Setelah itu guru menjelaskan kepada siswa di depan kelas, siswa kemudian bertanya hal apa yang belum di pahami dalam materi yang sudah disampaikan, kemudian siswa diberikan soal, dan siswa menyelesaikan masalah yang terdapat dalam soal yang dilakukan sendiri-sendiri. Setelah siswa menemukan penyelesaian masalah yang didapat guru dan siswa mencocokkan penyelesaian masalah dengan cara guru memberikan jawaban yang tepat di papan tulis, kemudian siswa memeriksa jawaban mereka sendiri-sendiri untuk memastikan jawaban tersebut salah atau benar. Pada saat proses pembelajaran selesai guru menyimpulkan

tentang pembelajaran hari ini, dan kemudian memberikan tugas pekerjaan rumah.

Dalam proses pembelajaran terlihat sekali ketika menggunakan model pembelajaran Konvensional masih terlihat kecenderungan pembelajaran yang belum sepenuhnya berpusat pada keaktifan siswa, hal ini membuat siswa lebih banyak diam ketika memperhatikan guru di depan, dan terdapat kejenuhan dalam proses pembelajaran siswa dimana siswa tidak kreatif, inovatif dan merasa bosan ketika proses pembelajaran kelas. Setelah itu untuk melihat apakah siswa pada hari itu menerima materi dengan baik diberikan soal pada siswa yang ada pada buku cetak. Dimana hasil ketika tes banyak siswa yang masih salah pengerjaan dan proses penemuan jawaban yang benar. Rata-rata kkm yang diterapkan pada pembelajaran kelas kontrol juga tidak lebih baik dari penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video Pembelajaran.

Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video Pembelajaran dan model pembelajaran Konvensional sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini sependapat dengan Wasiran, dkk (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran dapat melatih siswa menyampaikan pendapat dan menemukan berbagai solusi jawaban dari suatu pertanyaan (*fluency*), sehingga menghasilkan berbagai penyelesaian masalah dari sudut pandang yang berbeda (*flexibility*). Selain itu dalam penerapan model pembelajaran CPS juga memiliki beberapa kekurangannya, di antaranya siswa cenderung kurang teliti dalam memeriksa kebenaran jawaban pada suatu permasalahan dan memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dalam proses pembelajaran.

Penjelasan di atas diperkuat melalui penelitian yang dilakukan oleh (Udiyah & Hernik, 2017) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa, aktivitas siswa, dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Sehingga hal ini berbanding lurus dengan capaian hasil belajar siswa yang dalam hal ini kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hasil dari penelitian pada kedua kelas menunjukkan bahwa kelas yang menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video Pembelajaran memperoleh rata-rata nilai yang lebih tinggi dengan hasil rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yaitu 79,16; dibandingkan dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran Konvensional dengan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yaitu 64,75. Berdasarkan perhitungan statistik juga mendukung keadaan tersebut, yaitu didapat  $t_{hitung} = 4,69$  dengan melihat

kriteria uji dengan taraf 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1,67$ , dimana kriteria uji  $t_{hit} > t_{daf}$  sehingga  $H_0$  ditolak, dan berarti  $H_a$  diterima, yang artinya “ Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ( CPS) berbantuan Video Pembelajaran lebih tinggi dari pada penerapan model Konvensional pada siswa kelas VIII Semester ganjil SMP Negeri Tanjung Sari Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis yang telah penulis uraikan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan “ Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video Pembelajaran lebih tinggi dari yang menggunakan model pembelajaran Konvensional pada kelas VIII semester ganjil SMP Negeri 1 Tanjung Sari tahun pelajaran 2022/2023.” Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan Video Pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika kelas VIII semester ganjil SMP Negeri 1 Tanjung Sari tahun pelajaran 2022/2023.” Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dalam kelas eksperimen dan kontrol sebesar  $79,16 > 64,8$ .

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.). Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Aris, S. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Asikin, M. (2012). *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).
- Astra, G. N. W., Suarjana, I. M., & Suwatra, I. I. W. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Iv Gugus Iv Kecamatan Sukasada*. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). siswa SMA kelas X. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 37(1)
- Cahyani, S. D., Khoiri, N., & Setianingsih, E. S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava: Media.
- Hadi, S., & Radiyatul, R. (2014). *Metode pemecahan masalah menurut polya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematis di sekolah menengah pertama*. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).

- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*.
- Hutuji, M., Nadjamuddin, A., & Amai, P. F. I. S. *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sdn 2 Limboto*.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lestari, K. A., Andinasari, A., & Octaria, D. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 61-70.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Reflika Aditama.
- Marita, E., Saryantono, B., & Noviyana, H. (2021). *Penerapan Model Problem Posing Menggunakan Aplikasi Moodle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Viii Semester Genap Smp Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021. Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPM)*, 3(1), 1-15.
- Nugraha, A & Nestiyarum, Y. (2021). *Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*. Tangerang Selatan: Pusdatin
- Partayasa, W. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lunnyuk Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).\
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sofiyah, S. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana.(2013). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Udiyah, I. N. M., & Pujiastutik, H. (2017, October). *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA*

Kelas VII SMP Negeri 2 Tuban. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 14, No. 1, pp. 540-544).

Wasiran, Y., & Andinasari, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penalaran Adaptif Matematika Melalui Paket Instruksional Berbasis Creative Problem Solving. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 51-65.

Wina, S. (2013). *Peneltian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.