

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Di Kelas VIII

Majid¹, Franky A. Oroh², Elisa Kristiani³

Universitas Negeri Gorontalo

Email : majid@ung.ac.id,¹ faoroh@ung.ac.id²

elisakristiani134@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VIII SMP negeri 3 Suwawa tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah subjek sebanyak 23 siswa. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu observasi dan penilaian hasil belajar. Teknik analisis data dalam penelitian ini ialah analisis data observasi kegiatan guru, analisis data observasi kegiatan siswa dan analisis hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II untuk kategori "Baik" dan "Sangat Baik" dimana hasil pengamatan kegiatan guru meningkat dari 68,18% menjadi 84,85%, hasil pengamatan kegiatan siswa meningkat dari 50% menjadi 83,33%. Selain itu hasil belajar siswa pada ranah afektif meningkat dari 54,78% menjadi 80%, hasil belajar siswa pada ranah psikomotor meningkat dari 56,52% menjadi 81,52% sedangkan untuk hasil belajar siswa pada ranah kognitif meningkat dari 47,83% menjadi 82,61%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran, *Creative Problem Solving*

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in the material system of two-variable linear equations (SPLDV) using the *Creative Problem Solving* learning model. The type of research in this study was classroom action research conducted in class VIII of Suwawa State Middle School 3 for the 2022/2023 academic year with a total of 23 students as subjects. The techniques used in data collection are observation and assessment of learning outcomes. The data analysis technique in this study is the analysis of observational data on teacher activities, analysis of observational data on student activities and analysis of student learning outcomes. This research was conducted in two cycles. The results showed that there was an increase from cycle I to cycle II for the "Good" and "Very Good" categories where the observations of teacher activities increased from 68.18% to 84.85%, the results of observations of student activities increased from 50% to 83, 33%. In addition, student learning outcomes in the affective domain increased from 54.78% to 80%, student learning outcomes in the psychomotor domain increased from 56.52% to 81.52% while student learning outcomes in the cognitive domain increased from 47.83% to 82.61%. This shows that the use of the *Creative Problem Solving* learning model can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Models, *Creative Problem Solving*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat berarti untuk setiap orang dalam mengarungi kehidupan terutama pada zaman yang penuh dengan informasi serta teknologi seperti saat ini. Sagala (2007:4) mengemukakan bahwa "pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah"[1].

Salah satu cabang ilmu yang dipelajari dalam pendidikan ialah matematika. Matematika merupakan pengetahuan esensial sebagai dasar untuk bekerja seumur hidup dalam abad globalisasi. Penguasaan pada tingkat tertentu terhadap matematika diperlukan bagi semua siswa agar kelak dalam hidupnya

memungkinkan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak karena pada abad globalisasi, tidak ada pekerjaan yang tanpa memerlukan matematika [2]. Tak jarang banyak hal yang bisa kita selesaikan dengan menggunakan ilmu matematika, hal ini yang menjadikan ilmu matematika sangat dipertimbangkan kegunaannya dalam berbagai aspek kehidupan maupun pendidikan [3]. Pembelajaran matematika merupakan suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol yang kemudian diterapkan pada situasi nyata. Agar pembelajaran matematika tertuju pada sasaran yang diinginkan maka ketika guru membuat perencanaan pembelajaran matematika, guru perlu mendesain perencanaan tersebut dengan kreatif, membentuk pelajaran matematika interaktif yang melibatkan para siswa dalam proses pembelajaran [4].

Keberhasilan proses pembelajaran matematika dapat diukur dari hasil belajar siswa. Menurut Nasution, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui pengalaman belajar [5]. Banyak pengalaman yang didapat siswa meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik [6]. Namun kenyataan yang kerap kali ditemui di lapangan, hasil belajar matematika siswa menunjukkan angka yang rendah. Rendahnya tingkat penguasaan matematika siswa disebabkan karena siswa sulit memahami matematika dan kurangnya motivasi belajar matematika. Sering menjadi masalah siswa dalam pelajaran matematika adalah mereka tidak mampu memberi penyelesaian soal yang tepat yang diberikan guru, sebabnya siswa belum mampu memahami konsep-konsep materi yang diajarkan [7]. Oleh karena itu, banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran matematika itu sangat sulit dan membosankan [8].

Hasil survei *Programme Internationale for Student Assesment* (PISA) yang dilakukan oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) dengan rata-rata hasil ujian nasional (UN) 2017 adalah bukti kemampuan matematika yang rendah. Menurut survey PISA tahun 2015 tentang matematika, Indonesia merupakan salah satu negara dengan skor rata-rata terendah yakni 385 yang tidak memenuhi skor rata-rata dengan total sebesar 490 [9]

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Suwawa, guru mengungkapkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah terutama pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Ada beberapa kendala yang ditemukan pada saat belajar mengajar berlangsung yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa antara lain : siswa enggan untuk mengerjakan soal latihan, tugas tau PR, siswa jarang memiliki keberanian untuk bertanya atau mengungkapkan pendapatnya di kelas, kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga mereka cenderung pasif, siswa tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, kegiatan diskusi antar siswa dalam pembelajaran kurang berjalan lancar, banyak siswa tidak ikut berdiskusi melainkan mengerjakan hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan diskusi serta kurang diterapkannya model pembelajaran yang dapat meningkatkan sifat aktif siswa.

Terbukti dari hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 31 orang yang terdiri dari laki-laki berjumlah 17 orang dan perempuan berjumlah 14 orang yang masih jauh dari standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yakni 72.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan memecahkan masalah secara kreatif. Model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Menurut Shoimin (2017) model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan sebuah pertanyaan, siswa dapat menggunakan keterampilan pemecahan masalah mereka untuk memilih dan mengembangkan jawaban [10]. Selain itu menurut Sulaeman (2021) model pembelajaran *Creative Problem Solving* melatih siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai alternative solusi yang berbeda [11].

Hasil penelitian tentang peran penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* telah banyak dilakukan seperti penelitian yang dilakukan oleh Ika Nur Mas Udiyah dan Hernik Puji astutik dengan judul "Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Tuban"[12] serta penelitian yang dilakukan oleh Shella Malisa, Iriani Bakti dan Rilia Iriani

dengan judul “Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” [13] dimana dalam penelitian ini terjadi peningkatan terhadap aktivitas guru serta siswa yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) di salah satu sekolah menengah di Suwawa kabupaten Bone Bolango, Gorontalo.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki praktek pembelajaran dalam kelas agar lebih berkualitas yang dalam penerapannya dilakukan dalam beberapa siklus. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Arikunto (2008) menjelaskan bahwa dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi [14].

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 3 Suwawa dilakukan dalam dua siklus penelitian. Penelitian dilaksanakan selang bulan November-Desember tahun 2022. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dan diakhir siklus diadakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Suwawa tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari siswa, guru, dokumentasi hasil pembelajaran serta proses pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi dan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar siswa mencakup ranah afektif, psikomotor dan afektif. Untuk ranah afektif dan psikomotor dinilai berdasarkan observasi yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sedangkan untuk ranah kognitif dinilai dari hasil skor tertulis siswa setelah menerima pembelajaran.

Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan dalam dua bentuk yaitu validasi ahli dan validasi empirik. Setelah dilakukan uji validasi selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Teknik analisis data terdiri dari analisis data observasi dimana data yang diperoleh dari hasil observasi guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi dianalisis dan diolah dengan menghitung jumlah aspek pada setiap kriteria, yaitu kurang (nilai 1), cukup (nilai 2), baik (nilai 3) dan sangat baik (nilai 4) serta analisis hasil tes dimana data yang diperoleh dianalisis dan diolah dengan cara menghitung jumlah siswa yang mencapai KKM secara individu. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus selanjutnya diukur dengan presentase (%).

$$\text{Untuk menghitung hasil belajar setiap siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Hasil pengamatan menunjukkan bahwa seluruh aspek yang diamati mencapai kriteria minimal baik (B) yang ditinjau dari kegiatan guru dalam mengelola model CPS.
- Hasil pengamatan kegiatan siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran CPS berhasil jika seluruh aspek pengamatan memperoleh penilaian minimal baik (B).

Penilaian hasil belajar siswa menunjukkan minimal 80% dari seluruh siswa yang dilakukan tindakan mencapai nilai ketuntasan minimal pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus dimana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar observasi kegiatan guru dan siswa sesuai dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, dan menyusun instrumen berupa tes hasil belajar yang terdiri dari soal-soal berdasarkan indikator yang tercantum dalam

rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa. Sedangkan pelaksanaan tindakan dilakukan di dalam kelas sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru mengajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan melaksanakan segala sesuatu berdasarkan yang telah tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap pengamatan meliputi pengamatan kegiatan guru yang terdiri dari 22 aspek dan kegiatan siswa yang terdiri dari 18 aspek.

Hasil Penelitian Siklus I

Hasil penelitian yang diperoleh dari siklus I dalam proses pembelajaran melalui observasi kegiatan guru, siswa dan penilaian hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* disajikan dalam tabel di bawah ini :

Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Tabel 1 Hasil pengamatan kegiatan guru siklus I

o	Kriteria Aspek	Pertemua n 1		Pertemua n 2		Pertemua n 3	
		J umlah Aspek	(%)	J umlah Aspek	(%)	J umlah Aspek	(%)
	Sangat Baik	5	2,73	5	2,73	5	2,73
	Baik	8	6,36	10	5,45	12	4,54
	Cukup	9	0,91	7	1,82	5	2,73
	Kurang	-		-		-	
	Jumlah	22	100	22	100	22	100
	Persentase Minimal Baik	59,09%		68,18%		77,27%	
	Persentase rata-rata	68,18%					

Dilihat dari Tabel 1 bahwa pada siklus I menunjukkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* persentase rata-rata yang dicapai yaitu 68,18% pada kategori baik dan sangat baik.

Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa

Tabel 2 Hasil pengamatan kegiatan siswa siklus I

o	Kriteria Aspek	Pertemua n 1		Pertemua n 2		Pertemuan 3	
		J umlah Aspek	(%)	J umlah Aspek	(%)	J umlah Aspek	(%)
	Sangat Baik	2	1,11	2	1,11	3	1,67
	Baik	4	2,22	7	8,89	9	5,00
	Cukup	10	5,56	9	0	6	3,33
	Kurang	2		-		-	

			1,11						
Jumlah	8	1	00	8	1	00	8	1	00
Persentase Minimal Baik	33,33%			50%			66,67%		
Persentase rata-rata	50%								

Dilihat dari Tabel 2 bahwa pada siklus I menunjukkan kemampuan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* persentase rata-rata yang dicapai yaitu 50% pada kategori baik dan sangat baik.

Hasil Belajar Siswa

a) Ranah Afektif

Tabel 3 Hasil belajar siswa ranah afektif siklus I

Kriteria Penilaian	Persentase Jumlah Aspek									
	iswa	A1	iswa	A2	iswa	A3	iswa	A4	iswa	A5
Sangat Baik		,70		,70		,70		,70		
Baik	2	2,17	2	2,17		9,13	2	2,17	0	3,48
Cukup		4,78		4,78		9,13		0,43	0	3,48
Kurang		,35		,35		3,04		,70		3,04
Jumlah	3	00	3	00	3	00	3	00	3	00
Persentase Minimal Baik	60,87%		60,87%		47,83%		60,87%		43,48%	
Persentase Rata-Rata	54,78%									

Dilihat dari Tabel 3 bahwa pada siklus I menunjukkan hasil belajar siswa pada ranah afektif dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* persentase rata-rata yang dicapai yaitu 54,78% pada kategori baik dan sangat baik.

b) Ranah Psikomotor

Tabel 4 Hasil belajar siswa ranah psikomotor siklus I

Kriteria Penilaian	Persentase Jumlah Aspek							
	iswa	P1	iswa	P2	iswa	P3	iswa	P4
Sangat Baik		3,04		3,04		3,04		
Baik	4	0,87		4,79		9,13	2	2,17
Cukup		1,74		9,13		0,44		0,44

Kurang		,35		3,04		7,39		7,39
Jumlah	3	00	3	00	3	00	3	00
Persen tase Minimal Baik	73,91%		47,83%		52,17%		52,17%	
Persen tase Rata-Rata	56,52%							

Dilihat dari Tabel 4 bahwa pada siklus I menunjukkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotor dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* persentase rata-rata yang dicapai yaitu 56,52% pada kategori baik dan sangat baik.

c) Ranah Kognitif

Tabel 5 Hasil belajar siswa ranah kognitif siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	persentase	Keterangan
≥ 72	11	47,83	Tuntas
< 72	12	52,17	Tidak Tuntas

Tabel 5 menunjukkan bahwa dari 23 siswa diperoleh 11 siswa yang tuntas dengan persentase 47,83% dengan perolehan nilai sama dengan atau lebih dari KKM, sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 12 siswa dengan persentase 52,17% dengan perolehan nilai di bawah KKM.

Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tabel 6 Hasil pelaksanaan tindakan siklus I

Sumber Data	Hasil Capaian
Hasil Pengamatan Kegiatan Guru	68,18%
Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa	50%
Hasil Belajar Ranah Afektif	54,78%
Hasil Belajar Ranah Psikomotor	56,52%
Hasil Belajar Ranah Kognitif	47,83%

Tabel 6 menunjukkan hasil pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siklus I.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil penelitian yang diperoleh dari siklus I dalam proses pembelajaran melalui observasi kegiatan guru, siswa dan penilaian hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* disajikan dalam tabel di bawah ini :

Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Tabel 7 Hasil pengamatan kegiatan guru siklus II

No	Kriteria Aspek	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		Jumlah Aspek	(%)	Jumlah Aspek	(%)	Jumlah Aspek	(%)
1	Sangat Baik	5	22,73	6	27,28	8	36,36
2	Baik	12	54,54	12	54,54	13	59,09
3	Cukup	5	22,73	4	18,18	1	4,55
4	Kurang	-	-	-	-	-	-
Jumlah		22	100	22	100	22	100
Persentase Minimal Baik		77,27%		81,82%		95,45%	
Persentase rata-rata		84,85%					

Dilihat dari Tabel 7 bahwa pada siklus II menunjukkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* persentase rata-rata yang dicapai yaitu 84,85% pada kategori baik dan sangat baik.

Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa

Tabel 8 Hasil pengamatan kegiatan siswa siklus II

No	Kriteria Aspek	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		Jumlah Aspek	(%)	Jumlah Aspek	(%)	Jumlah Aspek	(%)
	Sangat Baik	3	6,67	4	2,22	5	7,78
	Baik	10	5,55	1	1,11	2	6,67
	Cukup	5	7,78	3	6,67	1	,55
	Kurang	-	-	-	-	-	-
Jumlah		18	100	8	100	8	100
Persentase Minimal Baik		72,22%		83,33%		94,45%	
Persentase rata-rata		83,33%					

Dilihat dari Tabel 8 bahwa pada siklus II menunjukkan kemampuan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* persentase rata-rata yang dicapai yaitu 83,33% pada kategori baik dan sangat baik.

Hasil Belajar Siswa

a) **Ranah afektif**

Tabel 9 Hasil belajar siswa ranah afektif siklus II

Kriteria Penilaian	Persentase Jumlah Aspek									
	isw a	A1	isw a	A2	isw a	A3	isw a	A4	isw a	A5
Sangat Baik		6,09		7,39		1,74		1,74		3,04
Baik	3	6,52	4	0,87	4	0,87	3	6,52	5	5,22
Cukup		7,39		1,74		7,39		1,74		1,74
Kurang										
Jumlah	3	00	3	00	3	00	3	00	3	00
Persentase Minimal Baik	82,61%		78,26%		82,61%		78,26%		78,26%	
Persentase Rata-Rata	80%									

Dilihat dari Tabel 9 bahwa pada siklus II menunjukkan hasil belajar siswa pada ranah afektif dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* persentase rata-rata yang dicapai yaitu 80% pada kategori baik dan sangat baik.

b) **Ranah Psikomotor**

Tabel 10 Hasil belajar siswa ranah psikomotor siklus II

Kriteria Penilaian	Persentase Jumlah Aspek							
	iswa	P1	iswa	P2	iswa	P3	iswa	P4
Sangat Baik		1,74		4,78		7,39		6,09
Baik	3	6,52	1	7,83	6	9,57	2	2,17
Cukup		1,74		7,39		3,04		1,74
Kurang								
Jumlah	3	00	3	00	3	00	3	00
Persentase Minimal Baik	78,26%		82,61%		86,96%		78,26%	
Persentase Rata-Rata	81,52%							

Dilihat dari Tabel 10 bahwa pada siklus II menunjukkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotor dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* persentase rata-rata yang dicapai yaitu 81,52% pada kategori baik dan sangat baik.

c) **Ranah Kognitif**

Tabel 11 Hasil belajar siswa ranah kognitif siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	persentase	Keterangan
≥ 72	19	82,61%	Tuntas
< 72	4	17,39%	Tidak Tuntas

Tabel 11 menunjukkan bahwa dari 23 siswa diperoleh 11 siswa yang tuntas dengan persentase 47,83% dengan perolehan nilai sama dengan atau lebih dari KKM, sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 12 siswa dengan persentase 52,17% dengan perolehan nilai di bawah KKM.

Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tabel 12 Hasil pelaksanaan tindakan siklus II

Sumber Data	Hasil Capaian
Guru Hasil Pengamatan Kegiatan	84,85%
Siswa Hasil Pengamatan Kegiatan	83,33%
Hasil Belajar Ranah Afektif	80%
Hasil Belajar Ranah Psikomotor	81,52%
Hasil Belajar Ranah Kognitif	82,61

Tabel 12 menunjukkan hasil pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siklus II.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* secara keseluruhan pada siklus I belum mencapai kategori baik sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis keterlaksanaan, persentase hasil pengamatan kegiatan guru mencapai 68,18%, persentase hasil pengamatan kegiatan siswa mencapai 50% dalam kategori baik dan sangat baik sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I untuk ranah afektif persentase rata-rata yang dimiliki sebesar 54,78%, untuk ranah psikomotor sebesar 56,52% dan hasil belajar siswa ranah kognitif sebesar 47,83% dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 siswa.

Dari hasil pengamatan pada kegiatan guru mengajar pada penelitian ini diketahui bahwa guru kurang berkomunikasi dengan siswa seperti kurang memberikan bimbingan kepada siswa dalam menyelesaikan latihan soal, kurang memotivasi siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami, kurang memberikan apersepsi kepada siswa serta kurang mengecek pemahaman setiap siswa terhadap materi yang disajikan hal ini berpengaruh terhadap kegiatan siswa sehingga mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti kurangnya perhatian siswa dalam menyimak penjelasan materi yang disajikan oleh guru, siswa masih merasa malu untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami, kurangnya kerja sama siswa pada saat diskusi sehingga sebagian siswa belum mampu dalam menyelesaikan kegiatan latihan yang telah disajikan. Dilihat dari hasil penelitian siklus I semua aspek penilaian belum mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan ke tahap siklus II.

Setelah dilakukan perbaikan pada aspek yang belum tercapai pada siklus I, maka pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar. Berdasarkan analisis keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siklus II diperoleh persentase rata-rata kegiatan guru meningkat dari 68,18% menjadi 84,85% sudah termasuk kategori baik, guru telah memperbaiki kekurangan-kekurangan pada saat pembelajaran di siklus I mengakibatkan kegiatan siswa juga meningkat dari 50% menjadi 83,33%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Solfitri dan Armis (2014) yang menyatakan

bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan aktivitas guru [15]. Aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sudah terlaksana dengan baik. Terjadinya peningkatan aktivitas ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shella Malisa, Iriani Bakti dan Rilia Iriani (2018) bahwa terjadinya peningkatan aktivitas siswa menunjukkan aktivitas yang tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* [13]. Selain kegiatan siswa, kegiatan guru dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar siswa baik ranah afektif, psikomotor dan kognitif. Berdasarkan analisis data hasil belajar pada siklus II untuk ranah kognitif jika pada siklus I hanya terdapat 11 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 47,83% pada siklus II meningkat menjadi 19 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase rata-rata yang dimiliki 82,61%. Kemudian untuk ranah afektif persentase rata-rata yang dihasilkan meningkat dari 54,78% menjadi 80% dan untuk ranah psikomotor meningkat dari 56,52% menjadi 81,52%.

Dapat dilihat dari hasil penelitian siklus II, kegiatan yang belum mencapai kategori baik pada siklus I dapat mencapai kategori baik pada siklus II. Dengan demikian hasil belajar siswa pada siklus II meningkat dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Suwawa pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kegiatan guru dari siklus I ke siklus II adalah 68,18% menjadi 84,85% sedangkan kegiatan siswa pada siklus I ke siklus II adalah 50% menjadi 83,33%. Untuk hasil belajar siswa pada siklus I untuk ranah kognitif yang awalnya sebesar 47,83% dengan jumlah tuntas 11 orang meningkat pada siklus II menjadi 82,61% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 orang, untuk ranah afektif pada siklus I adalah 54,78% menjadi 80% dan untuk ranah psikomotor pada siklus I adalah 56,52% meningkat menjadi 81,52%.

DAFTAR PUSTAKA

- Sagala, S. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Machmud, T. 2009. *Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Problem Posing*. INOVASI, Volume 6, Nomor 4, ISSN : 1693-9034
- Suna, R., Mohidin, A. D., Katili, N., Abdullah, A. W., Majid. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pola Bilangan*. Research in the Mathematical and Natural Science. Vol. 1, No. 2, EISSN : 2828-6804
- Bitto, N dan Lokiman, R. 2020. *Pengaruh Penerapan Multimedia Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP*. Konferensi Nasional Matematika dan Pembelajaran (KNPMP) V. Universitas Muhammadiyah Surakarta, ISSN : 2656-0615
- Nasution. 2000. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nabila, Tasya dan Abadi, A. P. 2019. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. Journal Homepage Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019
- Tahir, N. N., Ismail, S., Oroh, F. A., Zakaria, P., Usman, K., 2022. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Penggunaan Multimedia Game Petualangan Dalam Limas Berbasis Mobile Learning di SMP Negeri 1 Tilango*. Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi, Vol 10, No. 1
- Abdullah, A. W., Isa, D. R., Podungge, F. N., 2021. *Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Matriks Melalui Pembelajaran Berbasis E-Learning*. Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi. Vol. 9, No. 1
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). 2016. *PISA 2015 Result in Focus*
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA
- Sulaeman, M. G, dkk. 2021. *Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Mathema Journal, E-ISSN 2686-5823, Vol. 3(1)
- Udiyah, I. N. M, dan Hernik Pujiastutik. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Tuban*. Procceding

Biology Education Conference, Vol. 14(1): 540-544

- Mallisa, S., Bakti, I dan Iriani, R. 2018. *Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Jurnal Vidya Karya, Volume 33 Nomor 1
- Arikunto, S, Suhardjono, Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Solfitri, T dan Armis. 2014. *Penerapan Model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX IPA MAN 2 Model Pekanbaru*. Jurnal Penerapan Model Pembelajaran, 2(2) : 1-14