

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SMA NEGERI 1 LAHEWA

Oleh:

Rama'eli Lase

ramaelilase88@gmail.com

IKIP Gunung Sitoli

### Abstrak

*Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas, Karen (Suryosubroto, 2009:201). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *creative problem solving*. Lokasi pelaksanaan penelitian adalah SMA Negeri 1 Lahewadengan subjek kelas X MIA-1 semester genap Tahun Pelajaran 2018/2019 dan disesuaikan dengan jadwal di sekolah. Hasil penelitian adalah: 1) perolehan rata-rata hitung hasil belajar pada siklus 1 (pertama) sebesar 60,88 dan termasuk kategori cukup, dengan persentase ketuntasan 52,5% dan ketidaktuntasan 47,5%. Pada siklus 2 (dua) pelaksanaan tes hasil belajar diperoleh rata-rata hitung sebesar 88,33 dan termasuk pada kategori baik sekali, dengan persentase ketuntasan 100% dan ketidaktuntasan 0%, sehingga ketuntasan belajar melewati target yang telah ditentukan yaitu 75%, 2) Hasil pengujian hipotesis deskriptif dengan menggunakan statistik parametris diperoleh  $t_{hitung} = 14,697$  dengan  $t_{tabel} = 2,045$  untuk  $n = 30$  sehingga dapat disimpulkan bahwa "Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dalam Pembelajaran matematika pada SMA Negeri 1 Lahewa meningkat dan dapat diterima, 3) Hasil pengujian hipotesis terhadap kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan statistik parametris diperoleh  $z_{hitung} = 1,684$  dengan  $z_{tabel} = 1,64$  untuk  $n = 30$  sehingga dapat disimpulkan bahwa "Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajaran matematika pada SMA Negeri 1 Lahewa dapat diterima pada taraf signifikan 5%".

**Kata Kunci:** *Creative Problem Solving, Hasil Belajar.*

### 1. PENDAHULUAN

Perubahan dan perkembangan aspek kehidupan perlu ditunjang oleh kinerja pendidikan yang bermutu tinggi. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, dan akhlak. Perkembangan ilmu dan mental, akan bertumbuh menjadi seseorang yang dewasa dan bijaksana mampu berinteraksi terhadap lingkungan, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak didik dipaksa untuk mengingat dan menimbu

berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Sekolah adalah salah satu tempat mentransformasikan nilai-nilai pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pemerintah juga wajib ikut berperandalam berbagai usaha pembinaan dan peningkatan mutu pendidikan. Namun kebijakan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan tersebut tidak akan tercapai bila upaya itu tidak diikuti dengan perbaikan pembelajaran dalam kelas. Proses pembelajaran merupakan salah satu inti pada kegiatan akademis di sekolah. Untuk berlangsungnya proses belajar yang lebih efektif dan efisien sangat diharapkan adanya kerjasama semua pihak sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Guru memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat besar dalam memberhasikan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan (Rusman, 2011:19). Untuk mewujudkan ini diperlukan kompetensi guru yang berdaya saing tinggi. Guru yang profesional selalu berusaha memberhasikan siswanya dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Salah satu model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Menurut Karen (Suryosubroto, 2009:201) bahwa "*Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu strategi pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti

dengan penguatan kreatifitas”. Ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Hasil observasi yang telah diamati di SMA Negeri 1 Lahewa menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa kurang dalam belajar matematika, proses pembelajaran masih bersifat satu arah saja (*teacher centered*), dan perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika berkategori kurang. Salah satu metode yang digunakan untuk memicu minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika adalah model pembelajaran *creative problem solving*. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam Pembelajaran Matematika pada SMA Negeri 1 Lahewa”

Belajar terjadi pada situasi yang mengakibatkan terjadinya perubahan di dalam kepribadian siswa, sehingga memiliki kecakapan dan keterampilan terhadap bahan pembelajaran yang dipelajarinya. Pada dasarnya belajar merupakan proses tingkah laku yang disadari sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Rusman (2011:134) bahwa “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan”. Menurut Syah (2004:92) bahwa, “Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”. Belajar bukan hanya sekedar menghafal saja, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Adanya perubahan yang terjadi dalam pribadi seseorang yang telah belajar maka orang tersebut memiliki kemandirian dalam belajar. Moore dalam Rusman (2011:365) mengatakan bahwa: “kemandirian belajar peserta didik adalah sejauh mana dalam proses pembelajaran itu siswa dapat ikut menentukan tujuan, bahan dan pengalaman belajar, serta evaluasi pembelajaran”. Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu.

### 1. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

“*CPS Learning is an activity that is designed in order to challenge the teacher to the students through the assignment. The function of the teacher is to motivate students to accept the challenge and guide students in the problem solving process. The problem given to the students should solve the problems covered by the student's ability. Issues beyond the student's ability to reduce the motivation of students*” artinya pembelajaran *creative problem solving* merupakan suatu kegiatan

yang didesain guru dalam rangka memberi tantangan kepada siswa melalui penugasan. Fungsi guru adalah memotivasi siswa agar mau menerima tantangan dan membimbing siswa dalam proses pemecahan masalah. Masalah yang diberikan kepada siswa harus masalah yang pemecahannya terjangkau oleh kemampuan siswa. Masalah di luar jangkauan kemampuan siswa dapat menurunkan motivasi siswa.

Model pembelajaran *creative problem solving* merupakan suatu strategi untuk mendorong belajar kreatif. Menurut Suryosubroto (2009:200) mengatakan bahwa “model pemecahan masalah *creative problem solving* berusaha mengembangkan pemikiran divergen, berusaha mencapai pelbagai alternatif dalam memecahkan suatu masalah”. Karen (Suryosubroto, 2009:201) bahwa “*creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas”. Ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Lebih lanjut Suryosubroto (2009:201) mengatakan bahwa “Pembelajaran yang menerapkan model *creative problem solving*, peran pendidik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator, motivator, dan dinamistator belajar, baik secara individual maupun secara berkelompok”.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja melainkan bertanya pada teman saat diskusi, berani mengemukakan pendapat, dan aktivitas lainnya baik secara mental, fisik, dan sosial sehingga siswa dapat menggunakan berbagai cara sesuai dengan daya kreatif mereka untuk memecahkan masalah tersebut, sehingga sebagian tujuan pembelajaran matematika terpenuhi. Berdasarkan pendapat tersebut diatas maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* adalah suatu strategi yang mengutamakan kreativitas siswa dalam mencari dan menemukan solusi dari masalah yang timbul untuk dicari pemecahannya, bukan hanya kreativitas siswa tetapi siswa ikut berpikir kritis tentang masalah yang timbul untuk dipecahkan secara perorangan atau secara kelompok.

### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar adalah pencapaian siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, yang dapat dilihat atau diukur melalui angka yang telah diperoleh dan ditentukan predikatnya. Menurut Mulyono (2003:37) mengungkap bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak

setelah melalui kegiatan belajar”. Nasution juga memberikan pernyataan (2003:12) bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam kurun waktu tertentu setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar tersebut berupa angka yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Dimiyati dan Mudjiono (2006:22) bahwa “dengan berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar”. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perolehan yang berbentuk angka atau huruf, yang diberikan oleh seorang guru atau pengajar kepada siswa yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran, selama waktu yang telah ditentukan. Hasil belajar tersebut merupakan ukuran kemampuan yang dimiliki seseorang yang sedang belajar, semakin baik hasil belajar seseorang berarti orang tersebut telah menguasai pelajaran yang diberikan oleh guru

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun jenis tindakan yang diteliti (objek tindakan) dalam penelitian ini adalah:

- a) Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dalam proses pembelajaran matematika.
- b) Peningkatan hasil belajar siswa.

### Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lahewa. Sekolah ini terletak di Jalan Arah Onozalukhu Desa Afia Kecamatan Lahewa. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas X MIA-1 SMA Negeri 1 Lahewa, semester genap Tahun Pelajaran 2018/2019 dan disesuaikan dengan jadwal di sekolah. Penelitian tindakan ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yaitu bulan Mei sampai bulan Juli 2019. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan jadwal di sekolah. Adapun tindakan atau tahapan penelitian tindakan kelas (PTK), adalah sebagai berikut perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi dan refleksi (*reflection*)

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### a) Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lahewa yang berlokasi di Jl. Arah Onozalukhu Desa Afia Kecamatan Lahewa Kabupaten Nias

Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-MIA 1 semester 2 SMA Negeri 1 Lahewa Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 30 orang, dengan jumlah laki-laki 19 orang dan perempuan 11 orang.

### 1. Paparan Data Siklus 1

Perolehan hasil observasi untuk siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan rata-rata minimal 56,25%, rata-rata perhatian 58,75%, rata-rata partisipasi 60,00%. Hasil pengamatan pembelajaran responden guru dengan persentase pengamatan 63,64%. Pada pertemuan kedua pembelajaran sudah mulai baik, dimana hasil observasi untuk siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan rata-rata minat 62,50%, rata-rata perhatian 65,00%, rata-rata partisipasi 67,50%, hasil pengamatan pembelajaran responden guru dengan persentase pengamatan 70,45%. Rata-rata hasil belajar pada siklus 1 adalah 60,88 dengan persentase ketuntasan 52,5%, jadi berdasarkan rata-rata tersebut tidak memenuhi target yang ditetapkan sebelumnya yaitu tingkat ketuntasan minimal 75%. Maka dilanjutkan pada siklus 2 dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1.

Pada siklus 2 hasil observasi untuk siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan rata-rata minat 77,50%, rata-rata perhatian 78,38%, rata-rata partisipasi 80,63%, hasil pengamatan pembelajaran responden guru dengan persentase pengamatan 79,54%. Pada pertemuan kedua hasil observasi untuk siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan rata-rata minat 83,13%, rata-rata perhatian 85,00%, rata-rata partisipasi 86,87% hasil pengamatan pembelajaran responden guru dengan persentase pengamatan 88,64%. Pada akhir siklus dua peneliti melaksanakan tes hasil belajar untuk menguji kemampuan siswa setelah menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* sehingga diperoleh rata-rata hasil belajar siswa 88,33 dengan kriteria sangat baik dan persentase ketuntasan 100% dan ketidaktuntasan 0%. Hasil yang diperoleh telah memenuhi target yang telah ditetapkan sebelumnya.

### b) Pembahasan Penelitian

Ada beberapa yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah:

Model pembelajaran *creative problem solving* ini siswa dituntut aktif, sehingga dalam pembelajaran siswa mampu mengeluarkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah yang belum mereka temui. Aktif berarti siswa banyak melakukan aktivitas selama proses belajar berlangsung, karena dalam model pembelajaran *creative problem solving* ada beberapa tahapan yang harus dilalui siswa selama dalam proses pembelajaran meliputi klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan serta implementasi.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pelajaran matematika dan pelaksanaan proses pembelajaran, maka peneliti melakukan penelitian dengan melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti menggunakan jasa pengamat yaitu guru mata pelajaran matematika untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan mengisi lembar pengamatan yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk melihat seberapa besar peningkatan, maka peneliti memberikan tes hasil belajar setiap akhir siklus kepada seluruh responden yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Tes hasil belajar tersebut disusun berdasarkan indikator-indikator yang sesuai dengan tingkatan pendidikannya. Hasil dari tes tersebut diolah sesuai dengan yang ditetapkan oleh peneliti, kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan tes yang diberikan kepada responden pada siklus I ternyata hasil yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tes masih belum mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya, dimana masih memiliki kelemahan-kelemahan yang perlu diperbaiki. Sehingga pada siklus II hasil belajar siswa sudah mulai meningkat dan mencapai target yang telah ditetapkan. Sehingga jawaban umum atas permasalahan pokok adalah ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* di kelas X Mia 1 SMA Negeri 1 Lahewa Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diberikan oleh guru pengamat, ada beberapa hal yang menjadi perbaikan pada pertemuan yang akan datang. Dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang memiliki kegiatan selain fokus belajar. Peneliti masih kurang mampu memotivasi dan mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Minat, perhatian, dan partisipasi siswa masih cukup dalam arti keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung kurang. Persaingan di antara siswa masih kurang, dimana siswa yang kurang bisa mengandalkan siswa yang bisa. Penggunaan waktu dalam menyajikan materi pelajaran masih belum optimal.

Melalui pemberian tes hasil belajar kepada subjek penelitian diperoleh data dan diolah sebagai hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ditentukan persentase ketuntasan dan persentase ketidaktuntasan. Dari penghitungan persentase ketuntasan diperoleh persentase ketuntasan 52,5% dan nilai rata-rata 60,88 sehingga dikategorikan kurang dan persentase ketidaktuntasan 47,5% sehingga belum mencapai target 75%.

Pada siklus 2 penggunaan waktu sudah terlaksana dengan baik, dimana penjelasan materi pelajaran disetiap pertemuan pada siklus kedua memenuhi waktu yang telah ditentukan

sebelumnya. Siswa sudah mulai memahami materi yang disajikan oleh peneliti, sehingga terlihat dari kreativitas siswa dalam setiap pertemuan. Sebagian kecil masih ada siswa yang minat, perhatian, dan partisipasi cukup. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran mulai meningkat.

Melalui pemberian tes hasil belajar kepada subjek penelitian diperoleh data dan diolah sebagai hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ditentukan persentase ketuntasan dan persentase ketidaktuntasan. Dari penghitungan persentase ketuntasan diperoleh persentase ketuntasan 100% dan nilai rata-rata 88,33 sehingga dikategorikan baik sekali. Dan persentase ketidaktuntasan 0% sehingga ketuntasan belajar mencapai hasil yang telah ditentukan bahwa 75% dari jumlah keseluruhan siswa yang telah tuntas dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 2 dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan kedua, pelaksanaan proses pembelajaran terlaksana semakin baik sesuai dengan perencanaan, dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan kedua juga semakin baik. Meskipun telah menunjukkan kemajuan atau hasil yang lebih baik, namun masih ditemukan kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

#### **Implikasi Temuan Penelitian**

Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajaran mempunyai beberapa implikasi terhadap guru, siswa, waktu dan sarana. Implikasi dimaksud adalah: implikasi terhadap guru, terhadap siswa, waktu pembelajaran. Implikasi terhadap guru, guru harus memilih beberapa masalah yang cukup menantang siswa untuk dicari solusinya dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Guru juga dituntut untuk memiliki wawasan yang luas tentang materi yang akan dipelajari. Selain itu juga, guru harus meluangkan waktunya bila sewaktu-waktu siswa bertanya diluar jam pelajaran di sekolah.

Implikasi terhadap siswa, siswa dituntut memiliki kemauan keras dalam mencari solusi setiap permasalahan yang dihadapkan oleh guru. Dengan demikian siswa tidak merasa dirugikan bila permasalahan yang muncul menyangkut materi pelajaran yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa juga harus memiliki wawasan yang luas tentang maksud dan tujuan dari suatu masalah yang muncul, hal ini tidak terlepas dari pengetahuan yang luas yang bisa didapat siswa melalui akses internet, buku-buku bacaan serta sumber belajar yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran siswa tersebut.

Implikasi terhadap waktu pembelajaran, waktu pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tidak sebanding dengan waktu yang ditempuh siswa di rumah. Jadi, setiap siswa diharapkan membentuk kelompok belajar yang dapat

meningkatkan pengetahuan mereka di luar pengetahuan yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan pemanfaatan waktu yang efisien akan memberikan hasil yang maksimal, tentu dengan pengetahuan yang bisa diandalkan dan siap pakai.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar melalui penerapan *model pembelajaran creative problem solving* pada mata pelajaran matematika SMA Negeri 1 Lahewa Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Proses pembelajaran matematika melalui penerapan *model pembelajaran creative problem solving* berkategori baik.
- Perolehan rata-rata hitung hasil belajar sebesar 60,88 dan termasuk kategori cukup, dengan persentase ketuntasan 52,5% dan ketidaktuntasan 47,5%. Pada siklus 2 (dua), perolehan rata-rata hitung hasil belajar sebesar 88,33 dan termasuk pada kategori baik sekali, dengan persentase ketuntasan 100% dan ketidaktuntasan 0%, sehingga ketuntasan belajar mencapai target 75%.
- Hasil pengujian hipotesis deskriptif dengan menggunakan statistik parametris didapat  $t_{hitung} = 14,697$  dengan  $t_{tabel} = 2,045$  untuk  $n = 30$  disimpulkan bahwa "Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dalam Pembelajaran matematika SMA Negeri 1 Lahewa" meningkat dan dapat diterima.
- Hasil pengujian hipotesis terhadap kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan statistik parametris didapat  $z_{hitung} = 1,684$  dengan  $z_{tabel} = 1,64$  untuk  $n = 30$  disimpulkan bahwa "penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dalam Pembelajaran matematika SMA Negeri 1 Lahewa" dapat diterima pada taraf signifikan 5%.

##### Saran

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini maka beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

- Dalam proses pembelajaran, hendaknya guru dapat menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- Hendaknya guru tidak bosan memperbaiki kelemahan dalam pembelajaran.
- Hendaknya hasil penelitian ini menjadi bahan perbandingan kepada peneliti lain.
- Hendaknya penelitian ini dapat dilanjutkan di tingkat yang lebih luas.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, 2002, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Mulyasa, 2005, *Implementasi Kurikulum 2004*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Pribadi, Benny A., 2009, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Dian Rakyat, Jakarta.
- Pepkin, 2009, *Pengertian Strategi Pembelajaran Creative Problem Solving dalam Pembelajaran*, (online), (<http://kangaldo.blogspot.com>) diakses pada tanggal 5 Maret 2012.
- Rusman, 2011, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sagala, Syaiful, 2009, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung.
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudjana, Nana, 2002, *Metode Statistika*, Tarsito, Bandung.
- Sudjana, Nana, 2006, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Suryosubroto, 2009, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Suprijono, Agus, 2009, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Syah, Muhibin, 2004, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Syah, Muhibin, 2010, *Psikologi Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Trianto, 2009, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Prenada Media Group, Jakarta
- Tim Dosen, 2009, *Strategi Belajar Mengajar*, Unimed Medan