

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Model *Creative Problem Solving* (CPS)**

##### **1. Pengertian Model *Creative Problem Solving* (CPS)**

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif, guru bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif dan juga menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir dalam memecahkan masalah.<sup>20</sup>

Adapun Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan suatu pertanyaan, siswa dapat meakukan keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*) untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir. Suatu soal yang dianggap sebagai “masalah” adalah soal yang memerlukan keaslian berfikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan, siswa telah mengetahui cara menyelesaikanya, karena telah jelas antara hubungan yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal. Pada masalah ini, siswa tidak tahu

---

<sup>20</sup> Zulyadaini, “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SMA”, dalam *Jurnal Ilmiah DIKDAYA*: 84

bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pemikiran, memilih strategi pemecahannya dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah.<sup>21</sup>

Berdasarkan paparan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang berpusat pada bentuk pengajaran dalam pemecahan masalah secara kreatif dan terampil.

**Tabel 2.1** Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah Tipe *Creative Problem Solving* (CPS)

<b>Tahap</b>	<b>Tingkah Laku Guru</b>
Tahap-1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengajukan fenomena atau fakta berupa demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam penyelesaian masalah yang dipilih (fase-1 CPS)
Tahap-2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membimbing siswa melakukan identifikasi masalah dan merumuskan sebuah masalah autentik sesuai dengan materi yang diajarkan (fase-2 CPS)
Tahap-3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru memotivasi siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen sehingga muncul gagasan orisinal untuk menemukan solusi (penyelesaian masalah) (fase-3 CPS).
Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu dan mengarahkan siswa dalam menyiapkan laporan persentase atau menyelesaikan soal-soal yang relevan dengan materi (fase-4 CPS)

Tabel berlanjut . . .

<sup>21</sup>Suyitno, Amir, *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*, (Semarang: Pendidikan Matematika FMIPA UNNES, 2000), hlm. 34

Lanjutan tabel . . .

Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah	Guru membimbing siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah (fase-5 CPS)
--	--

Beberapa indikator yang terdapat dalam model pembelajaran

*creative problem solving*, diantaranya:

1. Siswa mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah.
2. Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
3. Siswa mampu mengevaluasi dan menyaksikan kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitanya dengan kriteria-kriteria yang ada.
4. Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal.
5. mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.

Proses dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:<sup>22</sup>

1. Klarifikasi Masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

---

<sup>22</sup> Pepkin, K.L, "Creative Problem Solving In Math", dalam <http://www.uh.edu/honors/Programs-Minors/honors-and-the-schools/houston-teachers-institute/curriculum-units/pdfs/2000/articulating-the-creative-experience/pepkin-00-creativity.pdf>, diakses pada tanggal 22 November 2018

## 2. Pengungkapan Pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang bagaimana cara strategi penyelesaian masalah.

## 3. Evaluasi dan Pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

## 4. Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Model *Creative Problem Solving* (CPS)

### a. Kelebihan *Creative Problem Solving* (CPS)

Sebagai suatu strategi pembelajaran, *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berpikir dan bertindak kreatif,
2. Siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis,
3. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberikan keleluasan kepada siswa untuk mencari arah-arah penyelesaian,

4. Dapat merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat,
  5. Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya kedalam situasi baru.
- b. kekurangan *Creative Problem Solving* (CPS)

*Creative Problem Solving* (CPS) juga memiliki kelemahan, di antaranya:

1. Kegiatan belajar mengajar membutuhkan waktu yang lebih lama keadaan kelas yang cenderung ramai jika siswa kurang memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar dalam kelompok,
2. Memerlukan persiapan rumit untuk melaksanakannya,
3. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode pelajaran ini.<sup>23</sup>

## **B. Minat**

### **1. Pengertian Minat**

Pengertian minat menurut bahasa (Etimologi), ialah usaha dan kemauan untuk mempelajari (Learning) dan mencari sesuatu. Secara terminologi, minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal. Minat merupakan tenaga penggerak yang dipercaya ampuh dalam proses belajar. Oleh sebab itu, sudah semestinya pengajaran

---

<sup>23</sup> Akmil Fuadi Rahman dan Maslianti, "Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama" dalam *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no 1( 2015): 69

memberi peluang yang lebih besar bagi perkembangan minat seorang peserta didik. Minat erat sekali hubungannya dengan perasaan suka dan tidak suka, tertarik atau tidak tertarik. Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan. Dalam kegiatan belajar, siswa di sekolah mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dan diusahakan agar semua siswa mendapatkan nilai yang bagus yang tentunya dapat dicapai dengan memiliki minat belajar yang tinggi.<sup>24</sup>

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>25</sup> Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.<sup>26</sup>

Dari paparan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kemauan, ketertarikan atau perasaan senang terhadap suatu kegiatan atau aktivitas tanpa ada rasa keterpaksaan.

---

<sup>24</sup> Siwi, Puji Astuti, "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika", dalam *Jurnal Formatif* 5, no 1 (2015): 71

<sup>25</sup> Slameto dalam H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 121

<sup>26</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 121

## 2. Indikator Minat

Indikator pada minat belajar siswa ada 4 yaitu: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing indikator pada minat belajar siswa:

### a. Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

### b. Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

### c. Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.<sup>27</sup>

### 3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat

Terdapat dua faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di antaranya yaitu:

a. Faktor Intern

- 1) Faktor jasmania meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan.

b. Faktor Ekstern

- 1) Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

---

<sup>27</sup> Esy, Widyastuti dan Sri, Adi Widodo, “Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa Dan Fasilitas Belajar Disekolah Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Se-Kecamatan Umbulharjo”, dalam *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia* : 875-876



- 3) Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan kehidupan masyarakat.<sup>28</sup>

### C. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>29</sup> Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, serta (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yaitu (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.<sup>30</sup>

Seperti yang dijelaskan Benyamin Bloom menjadikan hasil belajar menjadi tiga aspek diantaranya aspek kognitif, sedangkan pada aspek kognitif ini Bloom membagi tipe hasil belajar menjadi enam bagian yaitu:

---

<sup>28</sup> Esy, Widyastuti dan Sri, Adi Widodo, "Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa Dan Fasilitas Belajar Disekolah Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Se-Kecamatan Umbulharjo", dalam *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*: 876

<sup>29</sup> Abdurrahman, Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 142

<sup>30</sup> Nana, Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 22

1. Pengetahuan adalah tingkat kemampuan seseorang untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah – istilah yang harus dimengerti.
2. Pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang mampu memahami suatu konsep, fakta maupun istilah dengan baik.
3. Penerapan adalah tingkat kemampuan seseorang untuk mampu menerapkan atau menggunakan suatu konsep, fakta maupun istilah yang dipelajarinya.
4. Analisis adalah tingkat kemampuan seseorang untuk meneliti dan menguraikan informasi yang didapatnya dari konsep, fakta maupun istilah yang ada.
5. Kemampuan *Sintesis* adalah menyatukan berbagai informasi yang diperoleh sehingga menjadi bentuk yang sempurna.
6. Evaluasi adalah penilaian tentang informasi yang telah didapatkan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu.<sup>31</sup>

Keller mengatakan bahwa hasil belajar adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

1. Besarnya usaha yang dicurahkan oleh anak untuk mencapai hasil belajar, artinya bahwa besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi.

---

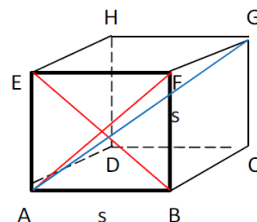
<sup>31</sup> M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 43-47

2. Intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari, artinya guru perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas intelegensi anak dan pencapaian tujuan belajar perlu menggunakan bahan apersepsi, yaitu apa yang telah dikuasai anak sebagai batu loncatan untuk menguasai materi pelajaran baru.
3. Adanya kesempatan yang diberikan kepada anak didik, artinya guru perlu membuat rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya.<sup>32</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pemahaman, penguasaan dan keterampilan, serta tingkah laku seseorang terhadap pengetahuan yang telah diterima maupun dipelajari sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil akhir tes yaitu berupa skor telah dilakukan ketika akhir dalam pembelajaran.

#### D. Tinjauan Materi Bangun Ruang Sisi Datar

##### 1. Kubus



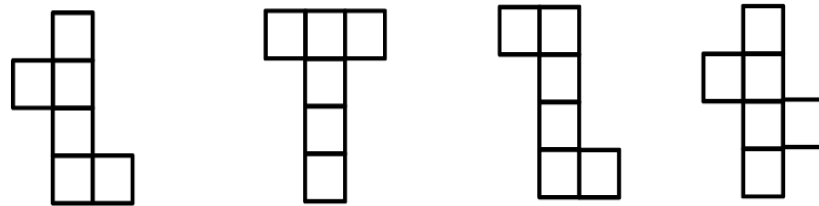
**Gambar 2.1.** Kubus

<sup>32</sup> Muh. Yusuf Mappesse, "Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar", dalam *Jurnal MEDTEK* 1, no 2 (2009)

AF = diagonal bidang

AG = diagonal ruang

Beberapa contoh jaring-jaring kubus:



**Gambar 2.2.** Jaring-jaring kubus

Sifat-sifat Kubus:

1. Memiliki 6 buah sisi berbentuk persegi (bujur sangkar)  
(ABCD, EFGH, ABFE, CDHG, ADHE dan BCGF)
2. Memiliki 12 rusuk yang sama panjang  
(AB,BC,CD,DA,EF,FG,GH,HE,EA,FB,HD,GC)
3. Memiliki 8 titik sudut yang sama besar (siku-siku)  
( $\angle A$ ,  $\angle B$ ,  $\angle C$ ,  $\angle D$ ,  $\angle E$ ,  $\angle F$ ,  $\angle G$ ,  $\angle H$ )
4. Mempunyai 12 diagonal bidang yang sama panjang  
(AC, BD,EG,HF,AF,EB,CH,DG,AH,ED,BG,CF)
5. Mempunyai 4 diagonal ruang  
(AG,BH,CE,DF)

$$\text{Volume} = \text{sisi} \times \text{sisi} \times \text{sisi} = s^3$$

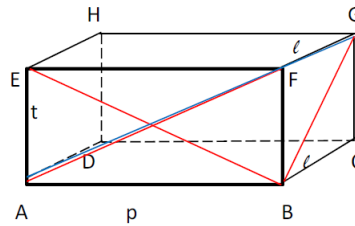
$$\text{Luas} = 6 \times \text{sisi} \times \text{sisi} = 6s^2$$

$$\text{Keliling} = 12 \times s$$

$$\text{Diagonal bidang} = \sqrt{s^2 + s^2} = \sqrt{2s^2} = s\sqrt{2}$$

$$\text{Diagonal ruang} = \sqrt{s^2 + s^2 + s^2} = \sqrt{3s^2} = s\sqrt{3}$$

## 2. Balok

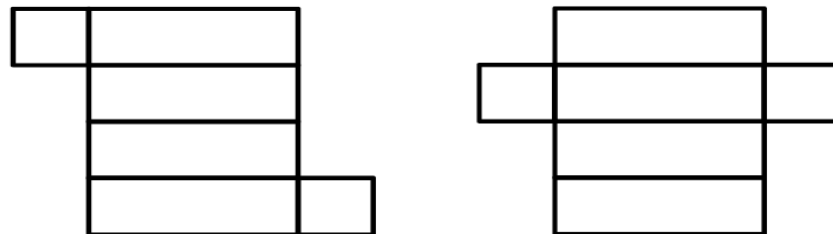


**Gambar 2.3.** Balok

AF= BG = diagonal bidang

AG = diagonal ruang

Beberapa contoh jaring-jaring balok:



**Gambar 2.4.** Jaring-jaring balok

Sifat-sifat Balok:

1. Memiliki 6 buah sisi yang terdiri dari 3 pasang sisi yang besarnya sama.  
(ABCD dengan EFGH, EFGH dengan ABCD, ADHE dengan BCGF)
2. Memiliki 12 rusuk yang terdiri dari 3 keleompok rusuk-rusuk yang sama dan sejajar.

$$AB = CD = EF = GH = \text{panjang}$$

$$BC = FG = AD = EH = \text{lebar}$$

$$AE = BF = CG = DH = \text{tinggi}$$

3. Memiliki 8 titik sudut

$$(\angle A, \angle B, \angle C, \angle D, \angle E, \angle F, \angle G, \angle H)$$

4. Mempunyai 12 diagonal bidang

$$(AC, BD, EG, HF, AF, EB, CH, DG, AH, ED, BG, CF)$$

5. Mempunyai 4 diagonal ruang yang sama panjang

$$(AG, BH, CE, DF)$$

$$\text{Volume} = p \times l \times t$$

$$\text{Luas} = 2 \times \{ (p \times l) + (p \times t) + (l \times t) \}$$

$$\text{Keliling} = 4 \times (p + l + t)$$

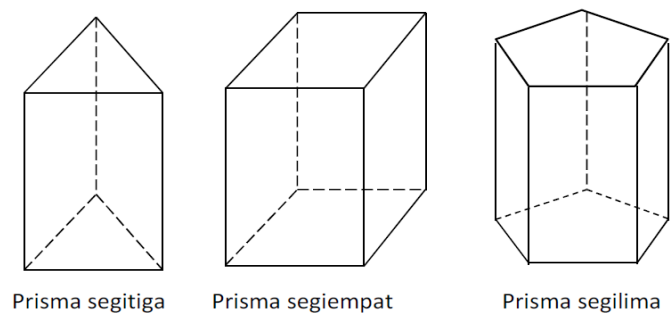
$$\text{Diagonal ruang} = \sqrt{(p^2 + l^2 + t^2)}$$

### 3. Prisma

Prisma adalah bangun ruang yang dibatasi oleh 2 buah bidang berbentuk segi banyak yang sejajar dan sisi-sisi tegak yang berpotongan menurut rusuk-rusuk yang sejajar.

Macam-macam prisma:

1. Prisma segitiga
2. Prisma segiempat
3. Prisma segi-n



**Gambar 2.5.** Macam-macam prisma

Unsur-unsur dari prisma segi-n

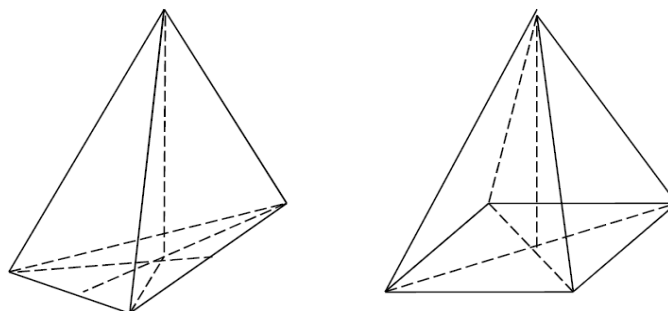
1. Jumlah titik sudut =  $2n$
2. Jumlah bidang =  $n + 2$
3. Jumlah rusuk =  $3n$
4. Jumlah diagonal bidang =  $n(n+1)$
5. Jumlah diagonal ruang =  $n(n-3)$

Volume = Luas alas x tinggi

Luas Permukaan =  $(2 \times \text{luas alas}) + \text{jumlah luas sisi tegak}$

#### 4. Limas

Limas adalah bangun ruang yang dibatasi oleh alas berbentuk segi-n yang kemudian dari sisi alas tersebut dibentuk sisi tegak berbentuk segitiga yang bertemu pada satu titik puncak.



**Gambar 2.6.** Limas

Unsur-unsur limas segi-n

1. Jumlah titik sudut =  $n + 1$
2. Jumlah bidang =  $n + 1$
3. Jumlah rusuk =  $2n$
4. Jumlah diagonal bidang =  $\frac{n}{2}(n - 3)$
5. Tidak memiliki diagonal ruang

$$\text{Volume} = \frac{1}{3} \times \text{Luas alas} \times \text{tinggi}$$

$$\text{Luas Permukaan} = \text{luas alas} + \text{jumlah luas sisi tegak}$$

#### E. Penelitian Terdahulu

Secara umum, telah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap minat dan hasil belajar matematika, namun tidak ada yang sama persis dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Beberapa penelitian tersebut yaitu:

1. Jurnal penelitian oleh Zulyadaini, Universitas Batanghari dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 3,43 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,665 dengan  $dk$  sebesar 76. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Zulyadaini, “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SMA”, dalam *Jurnal Ilmiah DIKDAYA*: 83



2. Jurnal penelitian oleh Elleva Meichika Pratiwi, Kriswandani, dan Erlina Prihatnani, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana, 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 2 Tuntang”. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji beda rerata diperoleh:  
1) untuk minat belajar nilai signifikansi sebesar  $0,019 < 0,050$  yang berarti rata-rata minat belajar kedua kelompok berbeda dan karena rata-rata kelas eksperimen (75,2188) lebih tinggi daripada kelas kontrol (69,3125), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang; 2) untuk hasil belajar nilai signifikansi sebesar  $0,046 < 0,050$  yang berarti rata-rata hasil belajar kedua kelompok berbeda dan karena rata-rata kelas eksperimen (73,4375) lebih tinggi dari kelas kontrol (62,3125), dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang.<sup>34</sup>
3. Jurnal penelitian oleh Fian Totiana, Elfi Susanti VH, dan Tri Redjeki, Pendidikan Kimia PMIPA, FKIP, UNS Surakarta dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang Dilengkapi Media Pembelajaran Laboratorium *Virtual* Terhadap Prestasi

---

<sup>34</sup> Elleva Meichika Pratiwi, Kriswandani, dan Erlina Prihatnani, “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 2 Tuntang” dalam *Jurnal Untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika* (2014):1

Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Sma Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* dilengkapi media pembelajaran laboratorium *virtual* efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa materi pokok koloid. Terlihat dari hasil uji t pihak kanan diperoleh harga nilai thitung yaitu 2,85 lebih tinggi dari harga ttabel yaitu 1,669 untuk prestasi belajar kognitif dan harga nilai thitung yaitu 2,61 lebih tinggi dari harga ttabel yaitu 1,669 untuk prestasi belajar afektif.<sup>35</sup>

Beberapa penelitian tersebut tentu mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini. Adapun perbedaan dan persamaan terdapat dalam tabel berikut:

---

<sup>35</sup> Fian Totiana, Elfi Susanti VH, dan Tri Redjeki, “Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) yang Dilengkapi Media Pembelajaran Laboratorium Virtual Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Sma Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012”, dalam *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)* 1, no. 1 (2012):74

**Tabel 2.2** Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No	Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian Sekarang
		Zulyadaini	Elleva Meichika Pratiwi, Kriswandan, dan Erlina Prihatnani	Fian Totiana, Elfi Susanti VH, dan Tri Redjeki	
1	Judul	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SMA	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 2 Tuntang	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) yang Dilengkapi Media Pembelajaran Laboratorium <i>Virtual</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Sma Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012	Pengaruh Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII MTsN 8 Tulungagung.
2	Subjek	Siswa SMAN 6 Kota Jambi	Siswa Kelas IX SMPN 2 Tuntang	Siswa Kelas XI IPA Semester Genap Sma Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012	Siswa Kelas VIII MTsN 8 Tulungagung

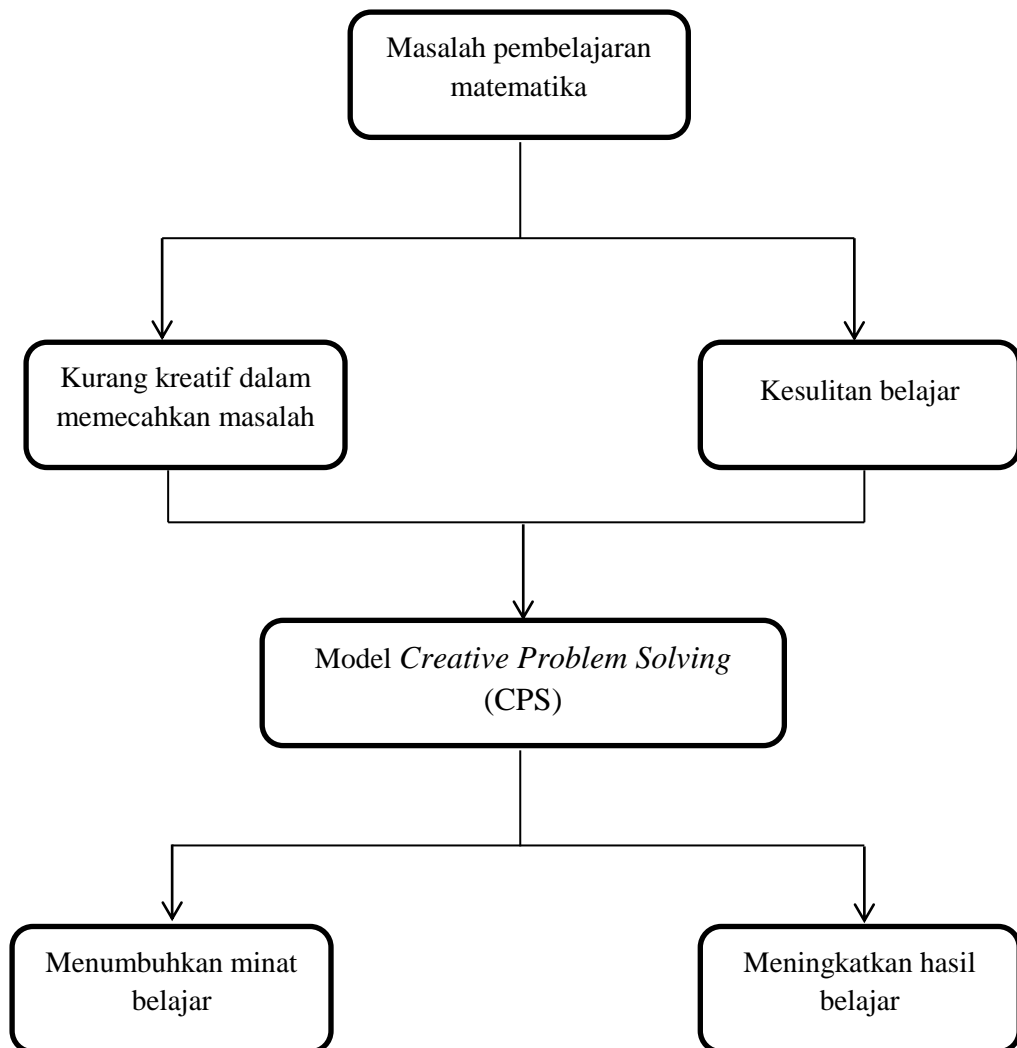
Tabel berlanjut . . .

Lanjutan tabel . . .

3	Variabel	Variabel bebas: model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	Variabel bebas: model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	Variabel bebas: Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> yang Dilengkapi Media Pembelajaran Laboratorium <i>Virtual</i>	Variabel bebas: Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>
		variabel terikat: kemampuan pemecahan masalah matematis.	variabel terikat: minat belajar dan hasil belajar.	variabel terikat: Prestasi Belajar Siswa	variabel terikat: Minat dan Hasil Belajar Matematika
4	Tingkat pendidikan	SMAN kelas X	SMPN kelas IX	SMAN kelas XI	MTsN kelas VIII

#### F. Kerangka Berpikir Penelitian

Adapun kerangka berpikir tentang pengaruh Pengaruh Model *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII MTsN 8 Tulungagung dapat digambarkan ada bagan di bawah ini.



**Bagan 2.1** Kerangka Berfikir Penelitian

Permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi oleh siswa yaitu kurangnya pemikiran yang kreatif dalam memecahkan masalah sehingga minat siswa dalam belajar matematika menjadi rendah, oleh sebab itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari pengalaman dilapangan banyak siswa yang kesulitan belajar matematika karena kurang menariknya sebuah pembelajaran matematika dan kurang aktifnya siswa, sehingga dapat menyebabkan minat dan hasil belajar siswa yang rendah. Oleh sebab itu perlu

untuk mengatasi permasalahan seperti ini khususnya agar minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Peneliti berfikir untuk menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) ini siswa akan tertarik karena dalam proses pembelajaran dimana siswa berfikir secara kreatif untuk menyelesaikan suatu masalah dan siswa diberikan soal secara individu dengan tujuan agar siswa lebih mandiri agar siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran.