ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Media Visual Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar"**, ini ditulis oleh Veranika Sofiani, NIM. 12204183034, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang dibimbing oleh Bapak Dr. Muniri, M.Pd.

Kata Kunci : *Creative Problem Solving* (CPS), Media Visual, Kreativitas, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Kreativitas sangat dibutuhkan pada Era Revolusi 4.0 seperti saat ini. Kreativitas dapat diwujudkan dengan menerapkannya pada pembelajaran matematika agar siswa terbiasa dan lerlatih untuk kreatif. Sedangkan hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur dari penguasaan materi siswa. Dalam hal ini penulis meneliti pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar.

Tujuan penelitian ini ada 3, yaitu: pertama, untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar. Kedua, untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar. Ketiga, untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *purposive sampling.* Variabel bebasnya adalah *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas dan hasil belajar matematika siswa. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII yang berjumlah 286 siswa. 80 siswa dari 286 siswa sebagai sampel yang terdiri dari 2 kelas. Teknik analisis menggunakan t-tes. Metode pengumpulan data menggunakan tes.

Setelah penulis mengadakan penelitian dengan menggunakan tes diatas, selanjtnya penulis menggunakan analisis dengan teknik uji-t dua pihak pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya diperoleh kesimpulan bahwa variabel *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika siswa menunjukkan signifikansi sebesar 0,068 $\geq$ 0,05, maka H_0 diterima sehingga ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative*

Problem Solving (CPS) dengan media visual baik terhadap kreativitas, hasil belajar, maupun kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung pada materi bangun ruang sisi datar.

ABSTRACT

The thesis entitled "**The Influence of Creative Problem Solving (CPS) Learning Model with Visual Media on Creativity and Mathematics Learning Outcomes of Class VIII MTsN 7 Tulungagung Students on Flat Side Space Building Materials**", was written by Veranika Sofiani, NIM. 12204183034, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mathematics Tadris Study Program, State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, which was advisor by Dr. Muniri, M.Pd.

Keywords : Creative Problem Solving (CPS), Visual Media, Creativity, Learning Outcomes.

This research is motivated by the low creativity and student learning outcomes in learning mathematics. Creativity is very much needed in the Revolutionary Era 4.0 as it is today. Creativity can be realized by applying it to mathematics learning so that students are accustomed and trained to be creative. Meanwhile, learning outcomes are one of the benchmarks for students' mastery of material. In this case, the author examines the effect of the Creative Problem Solving (CPS) learning model with visual media on creativity and mathematics learning outcomes for class VIII MTsN 7 Tulungagung students on the flat-sided geometry material.

There are three objectives of this study, namely: first, to determine the effect of the Creative Problem Solving (CPS) learning model with visual media on the mathematical creativity of eighth grade students of MTsN 7 Tulungagung on the material of flat side space. Second, to find out the effect of the Creative Problem Solving (CPS) learning model with visual media on the mathematics learning outcomes of class VIII MTsN 7 Tulungagung students on the flat-sided geometry material. Third, to determine the effect of the Creative Problem Solving (CPS) learning model with visual media on the creativity and mathematics learning outcomes of class VIII MTsN 7 Tulungagung students on the flat-sided geometry material.

This research uses quantitative research using purposive sampling. The independent variable is Creative Problem Solving (CPS) with visual media, while the dependent variable is creativity and student learning outcomes in mathematics. The population of this study were all students of class VIII, totaling 286 students. 80 students from 286 students as a sample consisting of 2 classes. The analysis technique used t-test. Methods of data collection using tests.

After the authors conducted research using the above test, then the authors used an analysis with a two-party t-test technique at a significance level of 0.05. Furthermore, it was concluded that the Creative Problem Solving (CPS) variable with visual media on students' creativity and mathematics learning outcomes showed a significance of 0.068 0.05, then H0 was accepted so that there was an effect of using the Creative Problem Solving (CPS) learning model with visual media both on creativity, learning outcomes, as well as creativity and mathematics

learning outcomes of class VIII MTsN 7 Tulungagung students on the flat-sided geometry material.

ملخص

البحث العلمي بالموضوع "**تأثير نماذج التعلم لحل المشكلات الإبداعي (CPS) باستخدام الوسائط المرئية على الإبداع ونتائج تعلم الرياضيات لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧ تولونج اجونج**" كتبته قيرانكا صافياني، رقم دفتر القيد ١٢٢٠٤١٨٣٠٣، تحت إشراف الدكتور مونيري الماجستير.

الكلمات الرئيسية: حل المشكلات الإبداعي (CPS)، الوسائط المرئية، الإبداع، نتائج التعلم.

خلفية البحث بسبب لايزال الإبداع منخفضًا ونتائج تعلم الطلاب في تعلم الرياضيات. الإبداع مطلوب في عصر الثورة ٤,٠ كما هو اليوم. يمكن تحقيق الإبداع من خلال تطبيقه على تعلم الرياضيات حتى يعتاد الطلاب على الإبداع ويتم تدريبهم. وفي الوقت نفسه ، تعد نتائج التعلم أحد المعايير لإتقان الطلاب للمواد، خاصة في تعلم الرياضيات. في هذه الحالة، يفحص المؤلف تأثير نماذج التعلم لحل المشكلات الإبداعي (CPS) مع الوسائط المرئية على الإبداع ونتائج تعلم الرياضيات لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية على مواد بناء المساحة الجانبية المسطحة.

هناك ثلاثة أهداف لهذه الدراسة، وهي: أولاً، تحديد تأثير نموذج التعلم لحل المشكلات الإبداعي (CPS) باستخدام الوسائط المرئية على الإبداع الرياضي لطلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧ تولونج اجونج على مادة المساحة المسطحة. ثانيًا، لمعرفة تأثير نموذج تعلم حل المشكلات الإبداعي (CPS) مع الوسائط المرئية على نتائج تعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧ تولونج اجونج على مادة الهندسة ذات الجوانب المسطحة. ثالثًا، لتحديد تأثير نموذج تعلم حل المشكلات الإبداعي (CPS) باستخدام الوسائط المرئية على نتائج تعلم الإبداع والرياضيات لطلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧ تولونج اجونج على مادة الهندسة ذات الجوانب المسطحة.

يستخدم هذا البحث البحث الكمي باستخدام أخذ العينات الهادف. المتغير المستقل هو حل المشكلات الإبداعي (CPS) باستخدام الوسائط المرئية، بينما المتغير التابع هو الإبداع ونتائج تعلم

الطلاب في الرياضيات. كان مجتمع هذه الدراسة جميعًا من طلاب الفصل الثامن، وعددهم الإجمالي ٢٨٦ طالبًا. ٨٠ طالبًا من ٢٨٦ طالبًا كعينة تتكون من فصلين. استخدمت تقنية التحليل اختبار t. طرق جمع البيانات باستخدام الاختبارات.

بعد أن أجرى المؤلفون بحثًا باستخدام الاختبار أعلاه، استخدم المؤلفون تحليلًا باستخدام تقنية اختبار t من طرفين عند مستوى أهمية ٠,٠٥. علاوة على ذلك، تم استنتاج أن متغير حل المشكلات الإبداعي (CPS) مع الوسائط المرئية على إبداع الطلاب ونتائج تعلم الرياضيات أظهر دلالة قدرها ٠,٠٦٨ ٠,٠٥ ، ثم تم قبول H0 بحيث كان هناك تأثير لاستخدام حل المشكلات الإبداعي (CPS).) نموذج التعلم مع الوسائط المرئية على حد سواء على الإبداع، ونتائج التعلم، وكذلك الإبداع ونتائج تعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧ تولونج اجونج على مادة الهندسة ذات الجوانب المسطحة.