

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah melakukan analisis data pada penelitian, maka selanjutnya yaitu memaparkan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel yang menggambarkan perbedaan kreativitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pembelajaran konvensional pada siswa MTs Negeri Kunir.

**Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil Penelitian**

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1	Adakah pengaruh model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) terhadap kreativitas	$t_{hitung} = 7,25$	$t_{tabel} = 1,992$	Tolak $H_0$ dan terima $H_1$	Ada pengaruh model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) terhadap kreativitas
2	Adakah pengaruh model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) terhadap hasil belajar	$t_{hitung} = 4,86$	$t_{tabel} = 1,992$	Tolak $H_0$ dan terima $H_1$	Ada pengaruh model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) terhadap hasil belajar

## **B. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kreativitas**

Berdasarkan penyajian data dan analisis data diatas, untuk kemampuan berpikir kreatif matematika ini dihitung melalui hasil uji *t-test* dan sebelumnya data harus berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Selanjutnya, diuji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan program *SPSS* 16.0 didapat bahwa data kreativitas matematika berdistribusi normal, karena terbukti bahwa *Asymp.Sign* yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sign*  $>0,05$ . Kelas eksperimen memiliki nilai *Asymp.Sign* sebesar 0,230 dan kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sign* sebesar 0,156. Hasil uji homogenitas data yang dihitung secara manual sebesar  $F_{hitung}=1,22$  dan  $F_{tabel}=1,73$  karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yakni  $1,22 < 1,73$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa data hasil ulangan harian bersifat homogen.

Selanjutnya, setelah data yang diujikan memenuhi kedua uji prasyarat, maka data tersebut dapat dilakukan uji berikutnya yaitu dengan menggunakan rumus uji *t* atau *t-test*. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kreativitas matematika kelas VIII MTs Negeri Kunir, peneliti menggunakan program *SPSS* 16.0 dan secara manual.

Berdasarkan perhitungan secara manual diperoleh dari kreativitas kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan jumlah 36 siswa memiliki *Mean* (rata-rata) sebesar 72,66. Sedangkan untuk kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 40 memiliki *Mean* (rata-rata) sebesar 62,10. Varian dari masing- masing kelas

diperoleh Varian 1 sebesar 39,53 untuk kelas eksperimen dan varian 2 sebesar 39,99 untuk kelas kontrol. Hasil perhitungan dengan rumus t-test diketahui nilai  $t_{hitung} = 7,18$  dengan  $db = 74$  dan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1,99$  sehingga  $t_{hitung}(7,18) > t_{tabel}(1,99)$ .

Sedangkan hasil uji t-test dengan menggunakan SPSS 16 diperoleh nilai *sig* (*2-tailed*) sebesar 0,00. Karena nilai *sig* (*2-tailed*) = 0,00 < 0,05, maka kedua kelas terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Berarti “Ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kreativitas.”

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Faiz Amali dengan penelitiannya yang berjudul “Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa antara Pembelajaran yang Menggunakan Model *Creative Problem Solving* dengan Konvensional”. Dari analisis datanya diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang memperoleh model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional mengalami perbedaan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* di kelas VB SDN Sukarela 3 pada materi geometri dan pengukuran bangun ruang mengalami peningkatan. Berdasarkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,49355 sedangkan kemampuan berpikir kreatif setelah mendapatkan pembelajaran konvensional di

kelas VA SDN Sukarela 3 pada materi geometri dan pengukuran bangun ruang mengalami peningkatan. Berdasarkan rata-rata kelas kontrol sebesar 0,300528.<sup>1</sup>

### **C. Besarnya Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kreativitas**

Besar pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kreativitas matematika adalah 1,68. Didalam tabel interpretasi nilai Cohen tergolong large atau besar dengan prosentase sebesar 94,5%. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa, ditunjukkan oleh tabel *Group Statistics* dimana nilai rata-rata kreativitas siswa kelompok eksperimen 72,67 sedangkan nilai rata-rata kreativitas kelompok kontrol 62,10. Rata-rata kreativitas kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dapat disebabkan oleh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) karena siswa menjadi lebih kreatif dalam memecahkan masalah dan lebih memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamzah B. Uno bahwa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, tentunya diperlukan pemikiran yang kreatif dan inovatif. Inovatif dalam dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guna meningkatkan prestasi kearah yang maksimal dan menghasilkan siswa yang inovatif. Inovatif ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan, strategi pembelajaran dan metode pembelajaran maupun model pembelajaran<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Faiz, Amali, *Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa antara Pembelajaran yang Menggunakan Model *Creative Problem Solving* dengan Konvensional*, (Bandung:Jurnal Tidak Diterbitkan, 2015), hal.7

<sup>2</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2012), hal. 311

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.<sup>3</sup> Dilihat dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang diterapkan pada siswa lebih aktif dalam bertukar pendapat dengan teman yang lain tentang permasalahan yang ada serta siswa juga lebih kreatif dalam menemukan jawaban-jawaban dari suatu permasalahan yang ada. Selain itu dari hasil pengamatan peneliti, siswa yang berada pada kelas eksperimen lebih fokus untuk mendengarkan pelajaran dari pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan seriusnya siswa dalam menyelesaikan masalah baik secara individu maupun secara kelompok.

#### **D. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar**

Berdasarkan penyajian data dan analisis data diatas, untuk hasil belajar matematika ini dihitung melalui hasil uji *t-test* dan sebelumnya data harus berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Selanjutnya, diuji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan program *SPSS* 16.0 didapat bahwa data hasil belajar matematika berdistribusi normal, karena terbukti bahwa *Asymp.Sign* yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sign*  $>0,05$ . Kelas eksperimen memiliki nilai *Asymp.Sign* sebesar 0,240 dan kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sign* sebesar

---

<sup>3</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 56

0,082. Hasil uji homogenitas data yang dihitung secara manual sebesar  $F_{hitung}=1,19$  dan  $F_{tabel}=1,72$  karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yakni  $1,19 < 1,72$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar bersifat homogen.

Setelah data yang diujikan memenuhi kedua uji prasyarat, maka data tersebut dapat dilakukan uji berikutnya yaitu dengan menggunakan rumus uji  $t$  atau  $t$ -test. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika kelas VIII MTs Negeri Kunir, peneliti menggunakan program SPSS 16.0 dan secara manual.

Berdasarkan perhitungan secara manual diperoleh dari hasil belajar kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan jumlah 36 siswa memiliki *Mean* (rata-rata) sebesar 90,44. Sedangkan untuk kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 40 memiliki *Mean* (rata-rata) sebesar 82,60. Varian dari masing-masing kelas diperoleh Varian 1 sebesar 53,72 untuk kelas eksperimen dan varian 2 sebesar 44,44 untuk kelas kontrol. Hasil perhitungan dengan rumus  $t$ -test diketahui nilai  $t_{hitung}=4,86$  dengan  $db = 74$  dan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel}=1,99$  sehingga  $t_{hitung}(4,86) > t_{tabel}(1,99)$ .

Sedangkan hasil uji  $t$ -test dengan menggunakan SPSS 16 diperoleh nilai *sig* (*2-tailed*) sebesar 0,00. Karena nilai *sig* (*2-tailed*) = 0,00 < 0,05, maka kedua kelas terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Berarti “Ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar”

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Agustina dengan penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran

Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP Islam Durenan Trenggalek”. Dari analisis datanya diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar. Untuk kelas eksperimen rata-rata kelasnya adalah sebesar 84,43, sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata kelasnya adalah sebesar 79,86.<sup>4</sup>

Berdasarkan penelitian Rulianti Hidayah yang berjudul ”Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas VII SMPN VI Bendungan tahun pelajaran 2014-2015”. Dari analisis datanya diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan setelah pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hal ini terlihat dari hasil nilai post test diperoleh nilai  $t_{hitung} (4,320) > t_{tabel} (2,021)$ .<sup>5</sup>

### **E. Besarnya Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar**

Besar pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika adalah 1,12. Didalam tabel interpretasi nilai Cohen tergolong large atau besar dengan prosentase sebesar 86%. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terbukti dapat meningkatkan hasil

---

<sup>4</sup> Dian Agustina, *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP Islam Durenan Trenggalek*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hal.82

<sup>5</sup> Rulianti Hidayah, *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas VII SMPN VI Bendungan tahun pelajaran 2014-2015* (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014),hal. 69

belajar siswa, ditunjukkan oleh tabel *Group Statistics* dimana nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen 90,44 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelompok kontrol 82,60. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dapat disebabkan oleh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.<sup>6</sup>

Hal ini sesuai dengan pernyataan Baroody bahwa pembelajaran dengan menggunakan pemecahan masalah dapat meningkatkan ketrampilan pemecahan masalah, selain itu Hudojo mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah sehingga siswa menjadi lebih analitis dalam mengambil keputusan.<sup>7</sup> Dilihat dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* siswa tidak hanya memecahkan permasalahan dalam matematika tetapi juga dituntut untuk terampil menemukan ide/gagasan dalam memecahkan masalah. Selain itu siswa diharapkan dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses belajar maupun hasil belajarnya. Pada proses pembelajaran ini peneliti membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Selanjutnya, peneliti memberikan tugas kepada tiap kelompok. Selama proses belajar kelompok, peneliti berkeliling kelas untuk memantau jalannya diskusi dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan. Adanya pembagian kelompok dalam proses pembelajaran siswa dengan

---

<sup>6</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 56

<sup>7</sup> Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang:UM Press, 2005), hal 161

kemampuan awal yang heterogen akan mendorong terjadinya hubungan yang saling mendukung antar anggota kelompok. Siswa yang mengalami kesulitan dapat bertanya kepada siswa lain maupun kepada guru, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar yang diperoleh lebih maksimal. Sehingga pembelajaran matematika dengan cara ini dapat dipandang sebagai suatu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

#### **F. Temuan dalam Penelitian**

Adapun temuan dari penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dari peneliti adalah yang bisa diperoleh antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama terutama dalam menemukan ide/gagasan dalam memecahkan masalah. Kondisi kelas VIII-8 (kelas eksperimen) siswa dapat berkomunikasi dengan baik siswa saling mendukung antar anggota kelompok, siswa yang pandai membantu siswa yang kurang pandai. Sehingga dengan adanya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) siswa kelas VIII-8 dapat bekerjasama dan saling membantu apabila ada siswa yang tidak paham dalam kelompok tersebut.
2. Membantu siswa yang pasif menjadi aktif yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam mengungkapkan pendapat tentang permasalahan yang ada serta siswa lebih kreatif dalam menemukan jawaban-jawaban dari suatu permasalahan yang ada. Walaupun ada siswa yang masih tidak bersemangat dalam belajar matematika. Hal ini sesuai dengan pengertian pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu suatu model pembelajaran yang

melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) siswa dituntut untuk terampil menemukan ide/gagasan dalam memecahkan masalah, bersikap belajar secara aktif dan bekerjasama sama dengan antar siswa untuk memperoleh hasil yang maksimal sehingga dapat diketahui besar pengaruhnya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa khususnya dalam bidang studi matematika.