

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan terpenting yang harus dipelajari di setiap jenjang pendidikan.¹ Matematika tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga membentuk proses berpikir siswa, terutama dalam hal keterampilan analitis, sistematis, evaluatif, dan pemecahan masalah.² Di samping itu, pembelajaran matematika turut melatih siswa untuk berkolaborasi serta menggunakan pola pikir yang terstruktur dalam menyelesaikan permasalahan. Seperti yang termuat dalam Standar *National Council of Teacher of Mathematics*, standar utama pembelajaran matematika ditetapkan sebagai kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan komunikasi (*communication*), kemampuan koneksi (*connection*), kemampuan penalaran (*reasoning*), dan kemampuan representasi (*representation*).³ Jadi, pemecahan masalah juga penting bagi siswa untuk

¹ Adek Rospita and Maulani Meutia Rani, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VIII SMPN 3 Batusangkar," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika* 13, no. 4 (2024), <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/jepm.v13i4.16735>.

² Nanang Supriadi, Anggun Lupita Sari, and Ana Risqa Ji, "Analisis Hubungan Self-Efficacy dan Representasi Matematis terhadap Pemecahan Masalah Matematis," *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika* 18, no. 2 (December 2023): 148–58, <https://doi.org/10.21831/pythagoras.v18i2.64588>.

³ Alvi Suciarti Rizqiani et al., "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (February 2023): 232–39, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1138>.

menyelesaikan permasalahan dalam mata pelajaran matematika atau pembelajaran lain, serta dalam kegiatan sehari-hari. Pemecahan masalah merujuk pada upaya siswa untuk memahami secara mendalam, merencanakan, dan menyelesaikan persoalan matematika hingga menemukan solusi yang tepat.⁴ Proses ini melibatkan pemikiran kritis agar siswa tidak hanya hafal rumus, melainkan benar-benar menguasai cara mengatasi tantangan secara efektif. Melalui pemecahan masalah, siswa dilatih untuk berpikir logis dan sistematis, meningkatkan pemahaman konsep, serta mengembangkan kreativitas dalam menemukan solusi yang benar dan tepat.

Kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika sangat penting bagi setiap siswa, karena keterampilan ini memungkinkan mereka untuk menjawab pertanyaan dari guru sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.⁵ Melalui proses pemecahan masalah ketika pembelajaran, siswa dapat berpikir lebih kritis dalam menyelediki masalah, sehingga menjadikan siswa lebih baik dalam menanggapi dan menyelesaikan suatu permasalahan. Kemudian siswa dapat menerapkan kemampuan pemecahan masalah matematika ini untuk menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran matematika, pembelajaran lainnya, serta dalam kegiatan sehari-hari.

Namun, pada kenyataannya, siswa masih sering mengalami kesulitan saat berusaha menyelesaikan soal matematika, yang sering kali menghambat

⁴ Dhestriana Kharen Sagita, Diana Ermawati, and Lovika Ardana Riswari, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (April 2023): 431–39, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>.

⁵ Villia Anggraini, Hafizah Delyana, and Iga Kumala Sari, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Minat Belajar Siswa," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (June 2022): 1231, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.5034>.

pemahaman dan keberhasilan mereka dalam pembelajaran.⁶ Banyak faktor yang mempengaruhi siswa dalam kemampuan pemecahan masalah yaitu siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soal matematika.⁷ Berdasarkan dari kesimpulan penelitian Soraya Djamilah, Rahmi Hidayati, dan Ikrima yaitu, kesulitan terbanyak yang dialami oleh siswa berada pada indikator kesalahan perhitungan dengan presentase 70,51% dan pada indikator memahami konsep dasar statistika dengan presentase 61,54%. Penyebab kesulitan tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pemahaman mereka dalam memecahkan masalah; mereka belum menguasai konsep-konsep dasar statistika atau membuat model matematis untuk masalah-masalah tersebut.⁸

Berdasarkan temuan dari observasi awal yang telah dilaksanakan peneliti di SMPN 2 Dawarblandong Mojokerto bahwa kemampuan siswa dalam memecahkan masalah berada pada tingkat rendah, dengan banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep materi Statistika. Salah satu alasan mengapa hal ini terjadi adalah karena sebagian besar guru masih menerapkan model konvensional, yakni metode ekspositori berbasis ceramah, dimana peran utama sepenuhnya berada pada guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar. Pendekatan pembelajaran matematika yang berfokus pada guru membuat siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk mendengarkan dan mencatat materi.

⁶ Rospita and Rani, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VIII SMPN 3 Batusangkar."

⁷ Nada Riwulang, Syaiful Hadi, and Ummu Sholihah, *Pengaruh Kemampuan Metakognisi Terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah SPLDV di MTs Maqwa Sendang Tulungagung*, 5, no. 2 (2026).

⁸ Soraya Djamilah, Rahmi Hidayati, and Ikrima Ikrima, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika pada Materi Statistika," *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (March 2023): 36–44, <https://doi.org/10.24127/emteka.v4i1.1255>.

Siswa juga cenderung diam ketika guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa tentang materi yang diajarkan. Mereka jarang berinisiatif meminta bantuan guru untuk menyelesaikan soal-soal, sehingga mengakibatkan terbatasnya kemampuan memecahkan soal yang terkait dengan materi tersebut.

Pembelajaran berpusat pada guru yang kurang bervariasi mengakibatkan siswa kurang aktif dalam menyampaikan gagasannya.⁹ Guru cenderung menjelaskan materi dan memberikan contoh soal menggunakan rumus atau cara cepat agar siswa mampu menyelesaikan soal yang bersifat konsep, bukan soal yang bersifat pemecahan masalah. Kemudian, siswa akan lebih sering menggunakan rumus instan atau metode cepat yang sudah familiar daripada mengikuti prosedur sistematis. Kondisi ini menyulitkan identifikasi dan pemahaman soal, sehingga transformasi soal ke dalam model matematika tidak dapat dilakukan secara akurat. Apabila pembentukan model matematika tidak dapat dilakukan dengan baik, maka penyelesaian dari permasalahan tersebut juga akan sulit ditemukan. Padahal, kemampuan mengidentifikasi dan memahami suatu masalah adalah langkah pertama yang harus diambil sebelum menyusun strategi dan menerapkannya untuk mencapai solusi.

Oleh sebab itu, kesulitan siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran berorientasi siswa yang mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran matematika terhadap pemecahan masalah

⁹ Abigael Simbolon et al., "Pengaruh Metode Pembelajaran yang Berpusat pada Guru dalam Proses Pembelajaran Siswa," *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendekia* 2, no. 11 (November 2025), <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/5584>.

matematis siswa adalah adalah *Creative Problem Solving* (CPS). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dirancang untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif selama proses belajar, sekaligus melatih kemampuan berpikir kreatif mereka dalam mengatasi dan memecahkan berbagai permasalahan secara inovatif.¹⁰ Siswa dibimbing oleh model ini untuk menyelesaikan masalah secara kreatif, dengan ide yang diketahui, ide yang diperoleh, serta solusi yang diberikan dalam pemecahan masalah terutama matematika. Dalam hal ini guru memberikan masalah kepada siswa yang akan dihubungkan dengan permasalahan dalam rutinitas harian. Rasa ingin tahu siswa ditumbuhkan, strategi pemecahan masalah disusun oleh siswa, sehingga solusi diperoleh dengan menggunakan strategi terbaik.¹¹

Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* selaras dengan teori konstruktivisme yang dipaparkan oleh Lev Vygotsky. Teori ini menyatakan bahwa proses belajar bagi siswa merupakan proses sosial yang memfasilitasi pembelajaran mereka melalui interaksi sosial.¹² Kemudian, siswa akan bertukar gagasan mengenai masalah yang ada sehingga mereka mampu menganalisis dan menyelesaikannya secara efektif. Lalu, pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan menyenangkan harus diciptakan oleh guru sebagai fasilitator.

¹⁰ Siti Zulaikah et al., "Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa: Penerapan Model Pembelajaran CPS (Creative Problem Solving)," *Jurnal Natural Science Education Research* 6, no. 2 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/nser.v6i2>.

¹¹ Neni, Syaiful, and Maison, "Pengaruh Model Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 4 (December 2021): 2320, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4143>.

¹² Nina Agustyaningrum, Paskalia Pradanti, and Yuliana, "Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?," *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 5, no. 1 (October 2022): 568–82, <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>.

Akibatnya, pembelajaran diikuti dengan baik oleh siswa dan kebosanan tidak akan dirasakan oleh mereka.¹³

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat dilaksanakan dengan dukungan media pembelajaran interaktif yang memfasilitasi proses kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah secara kolaboratif dan visual. Media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk menjelaskan atau menyampaikan berbagai kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.¹⁴ Media pembelajaran interaktif mampu menyampaikan informasi pembelajaran dengan bantuan teknologi seperti aplikasi yang berbentuk media interaktif misalnya, video pembelajaran animasi dan media interaktif audio visual lainnya.¹⁵

Media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk model pembelajaran *Creative Problem Solving* salah satunya adalah *Canva*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai macam desain yang diakses secara online, dengan versi gratis dan berbayar.¹⁶ Penggunaan aplikasi *Canva* akan memudahkan dan menghemat waktu guru dalam menyusun materi. Selain itu, aplikasi *Canva* membantu siswa mudah dalam memahami materi melalui visual yang ditampilkan seperti teks, video, audio, gambar, dan grafik.

¹³ Lilis Karlina, Edi Fitriana Afriza, and Astri Srigustini, "Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Articulate Storyline untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis," *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 4, no. 1 (May 2023): 12–24, <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i1.4863>.

¹⁴ Ima Setiani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *Journal of Teaching and Learning Physics* 9, no. 1 (April 2024): 57–68, <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>.

¹⁵ Ika Kurniawati, Saleh Sarifudin, and Widawati, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Fisika Jenjang SMA," *Jurnal Teknodik* 25, no. 2 (December 2021): 107, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i2.733>.

¹⁶ Kurniawati, Sarifudin, and Widawati.

Desain yang menarik dapat meningkatkan fokus siswa dalam belajar.¹⁷ Berdasarkan dari kesimpulan penelitian Desi Rubiyanti dan Novianti yaitu bahwa penggunaan *Canva* dapat memudahkan pemahaman matematika siswa, mendorong semangat dan kreativitas siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan teks, gambar atau grafik.¹⁸

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Canva* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Statistika di Kelas VIII SMPN 2 Dawarblandong Mojokerto”.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah penelitian ini adalah:

- a. Guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional berbasis ceramah yang berpusat pada guru.
- b. Kemampuan siswa dalam memecahkan soal matematika pada materi Statistika masih relatif rendah, khususnya dalam memahami konsep dan membuat model matematis.

¹⁷ Nurmasari Sihombing, Mita Halena, and Khotna Sofiyah, “Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah SD/MI,” *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 4, no. 1 (July 2024): 15–26, <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080>.

¹⁸ Desi Rubiyanti and Novianti, “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Media Interaktif Berbasis *Canva* pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (July 2025), <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jadika/article/view/35>.

- c. Tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika masih cenderung minim dan pasif.
- d. Soal-soal ataupun tugas yang diberikan kepada siswa kurang mengarah pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah.
- e. Media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital.

2. Batasan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah sebelumnya, batasan atau cakupan penelitian ini difokuskan pada aspek-aspek berikut:

- a. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII. Pemilihan kelas dilakukan dengan pertimbangan bahwa kemampuan pemecahan masalah para siswanya berada pada tingkat yang sama.
- b. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- c. Penelitian ini dibatasi hanya untuk kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Statistika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Statistika di kelas VIII SMPN 2 Dawarblandong Mojokerto?

2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Statistika di kelas VIII SMPN 2 Dawarblandong Mojokerto?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Statistika di kelas VIII SMPN 2 Dawarblandong Mojokerto.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Statistika di kelas VIII SMPN 2 Dawarblandong Mojokerto.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang ditinjau dari beberapa aspek, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi ilmiah untuk memperluas pengetahuan khususnya tentang penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan bantuan media interaktif yaitu aplikasi *Canva* yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah di pelajaran matematika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif berupa motivasi untuk mengganti model konvensional yang telah lama diterapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan bantuan *Canva* untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui model *Creative Problem Solving* dengan bantuan *Canva*, sehingga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka secara signifikan.
- c. Bagi peneliti selanjutnya atau pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan menambah wawasan tentang berbagai model pembelajaran yang kreatif dan tepat untuk anak usia sekolah menengah.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki cakupan ruang lingkup yang diuraikan sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan *canva* untuk mengkaji kemampuan pemecahan masalah siswa.

2. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII SMPN 2 Dawarblandong Mojokerto tahun pelajaran 2025/2026 sebagai subjeknya..

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Dawarblandong Mojokerto. Sekolah tersebut terletak di Desa Sumberwuluh, Kecamatan Dawarblandong, Kabupaten Mojokerto.

G. Penegasan Variabel

Agar kesalahpahaman dalam penggunaan istilah tidak terjadi dan istilah yang digunakan tidak disalahpahami, penegasan istilah sebagai berikut diberikan dalam penelitian ini:

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis dengan menumbuhkan kreativitas melalui gagasan atau ide untuk menyelesaikan masalah.¹⁹

b. Canva

Canva adalah aplikasi yang diakses secara online (gratis maupun berbayar), yang menyediakan berbagai macam desain seperti, presentasi, resume, poster, pamflet, grafik, infografis serta lain sebagainya untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik.²⁰

¹⁹ Nuzulul Azmi and Wanty Khaira, "Efektifitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Siswa," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (May 2024), <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11141>.

²⁰ Amrina, Adam Mudinillah, and Ega Putri Handayani, "Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6, no. 2 (December 2021): 101–16, <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519>.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah keterampilan penting yang seharusnya dimiliki oleh siswa, karena dapat membantu mereka dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah matematika serta dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari.²¹

d. Statistika

Statistika adalah cabang ilmu matematika terapan yang terdiri dari teori dan metode yang membahas tentang: bagaimana mengumpulkan data, meringkas data, mengolah dan menyajikan data, menarik kesimpulan dari hasil analisis, menentukan keputusan dalam batas-batas risiko tertentu berdasarkan strategi yang ada.²²

2. Secara Operasional

a. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi 6 tahap:

- 1) Temuan objektif (*objective finding*)
- 2) Menemukan fakta (*fact finding*)
- 3) Menemukan masalah (*problem finding*)
- 4) Menemukan ide (*idea finding*)
- 5) Menemukan solusi (*solution finding*)

²¹ Eko Siswanto and Meiliasari Meiliasari, "Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review," *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)* 8, no. 1 (April 2024): 45–59, <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>.

²² Hanafiah, Adang Sutedja, dan Iskandar Ahmaddien, *Pengantar Statistika* (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2020)

6) Menemukan penerimaan (*acceptance finding*)

b. Canva

Canva dalam penelitian ini merupakan media untuk mendukung penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi Statistika. Aplikasi Canva digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi melalui media visual seperti grafik, tabel dan diagram yang dirancang untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep Statistika.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini didefinisikan sebagai proses sistematis dalam mencari solusi untuk soal-soal matematika, dengan penekanan pada tahapan prosedural berikut: memahami masalah secara mendalam, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan langkah pemecahan, serta melakukan evaluasi atau pengecekan ulang terhadap hasil yang diperoleh .

d. Statistika

Statistika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari cara mengumpulkan, menyusun, menyajikan dan menganalisis serta cara untuk membuat keputusan yang didasarkan pada data yang telah diperoleh.

H. Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan skripsi:

1. Bagian Awal

Bagian awal berisi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan,

halaman persembahan, moto, kata pengantar, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman lampiran, halaman abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Penegasan Variabel dan Sistematika Penulisan,

BAB II Landasan Teori, terdiri dari Model Pembelajaran *Creative Problem Solving, Canva*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Statistika, Hubungan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Kemampuan Pemecahan Masalah, Penelitian Terdahulu, Kerangka Teori, Hipotesis Penelitian.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Variabel dan Pengukuran, Populasi, *Sampling*, dan Sampel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Tahapan Penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari Deskripsi Data dan Analisis Data.

BAB V Pembahasan, terdiri dari pembahasan rumusan masalah.

BAB VI Penutup, terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisi daftar rujukan, lampiran-lampiran dan biografi penulis.