PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 LABAKKANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa

Oleh:

GUSNIARNI

920842020004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)* DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 LABAKKANG

Atas Nama Saudari :

Nama	: Gusniarni
NIM	: 920842020004
Program Studi	: Pendidikan Matematika

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 17 Juli 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
VIVI ROSIDA, S.Pd.,M.Pd.	**Ir. HERMAN ALIMUDDIN, S.Pd.,MM.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., S.Pd., M.H.	**DR. AHMAD BUDI SUTRISNO, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu, 31 Agustus 2024.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : **VIVI ROSIDA, S.Pd., M.Pd** (.....)

Sekretaris : **Ir. HERMAN ALIMUDDIN S.Pd, M.M.** (.....)

Penguji : **1. Dr. AHMAD BUDI SUTRISNO, M.Pd** (.....)

2. ANDI YUNARNI YUSRI, S.Pd., M.Pd. (.....)

Pembimbing : **1. VIVI ROSIDA, S.Pd., M.Pd** (.....)

2. Ir. HERMAN ALIMUDDIN S.Pd, M.M. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Gusniarni
NPM	: 920842020004
Program Studi	: Pendidikan Matematika
Judul Skripsi	: Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 17 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Gusniarni

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

MOTTO

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah:5)

“Terlambat Bukan Berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat. Terlambat Bukan Menjadi Alasan Untuk Menyerah, Setiap Orang Memiliki Proses yang berbeda. *PERCAYA PROSES* itu yang paling penting Karena Allah telah mempersiapkan Hal Baik dibalik kata Proses yang kamu anggap Rumit”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

ABSTRAK

GUSNIARNI, 2024. Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 2 Labakkang. Skripsi Dibimbing Oleh Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd. dan Ir. Herman Alimuddin, S.Pd.,M.M. Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Menggunakan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen *One Group Pretest–Posttest Design*. Populsi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Labakkang yang berjumlah 180 orang dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu seluruh siswa kelas VII 1 sebanyak 25 siswa tahun ajaran 2023/2024. Hasil analisis statistika deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran sebesar 33,68 dengan standar deviasi 4,767 sedangkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran sebesar 75,32 dengan standar deviasi 6,019. Hasil analisis statistika inferensial dengan uji *t-test* menggunakan *paired t-test* menunjukkan $t_{hitung} > ¿\ t_{tabel}$ $(2{,}063 > -32{,}552)$ yang dalam artian bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebelum dan setelah penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan data berdistribusi normal menggunakan uji normalitas. Selanjutnya uji Gain Ternormalisasi diperoleh hasil 0,8 yang menunjukkan berada dalam kategori tinggi $0{,}3 \leq g < 0{,}8$ sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Creative Problem Solving* (CPS), Kemampuan Pemecahan Masalah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW atas Rahmat-Nya telah memberikan kelancaran sehingga bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang"**. Salah satu tujuan penulis dalam menulis skripsi ini adalah untuk menyelesaikan persyaratan menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada jurusan Ilmu Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa. Penulis berharap proposal ini dapat menjadi referensi keilmuwan dalam bidang Matematika.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada semua pihak yang telah senantiasa memberikan bantuan, dukungan serta bimbingan bagi penulis. Ucapan terima kasih penulis kepada:

1. Ibu **Hj. Zaorah Sapan, S.Pd** selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. Bapak **A. Zam Immawan Alam, SH., MH** Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

3. Ibu **A. Shyam Sarjani A, S.T., S.Pd., M.Pd**. Selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik.
4. Ibu **A. Aztri Fithrayani Alam, S.H., S.Pd., M.H.** Selaku Wakil Ketua II Bidang Administrasi dan Keuangan.
5. Bapak **Ir. Herman Alimuddin, S.Pd., M.M.** Selaku Wakil Ketua III Bidang Kemahasiswaaan.
6. Bapak **Dr. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd. M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
7. Ibu **Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd** Selaku Pembimbing I bersama Bapak **Ir. Herman Alimuddin, M.M** Selaku Pembimbing II yang telah memberikan motivasi yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, baik selama penulis mengenyam pendidikan maupun saat penyusunan proposal.
8. **Staf Akademik STKIP Andi Matappa** yang dengan ikhlas telah memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan.
9. **Staf Perpustakaan** yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi dengan memberikan izin untuk meminjam buku-buku yang sangat bermanfaat bagi penulis.
10. Kedua **Orang Tua** dan **Keluarga** yang selalu mendoakan penulis, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa mengampuni dosa-dosanya serta melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya.
11. Untuk angkatan **Math Zwanzig** yang selalu menemani dan memberikan semangat untukku, semoga kita tetap terjaga dalam persahabatan, terjalin dalam cinta kasih, dan selamanya tetap berteman.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

12. Serta **pihak-pihak** yang tidak sempat penulis tuliskan satu-persatu.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dalam kedudukanya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari proposal ini masih perlu disempurnakan. Sehingga penulis mengharapkan adanya masukan berupa kritikan atau saran yang membangun demi kesempurnaan proposal ini.

Pangkajene, 16 Juli 2024

Penulis

GUSNIARNI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....i

HALAMAN JUDUL ii

LEMBAR PENGESAHAN.....iii

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....iv

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....v

MOTTO vi

ABSTRAK..... vii

ABSTRACT.....viii

KATA PENGANTAR.....ix

DAFTAR ISI.....xii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR.....xvi

DAFTAR LAMPIRAN..... xvii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Rumusan Masalah.....8

C. Tujuan Penelitian.....8

D. Manfaat Penelitian.....9

BAB II KAJIAN PUSTAKA..... 11

A. Kajian Pustaka 11

1. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).....11

a. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

(CPS).....11
b. Karakteristik Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).....12
c. Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).....13
d. Tujuan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).....13
e. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).....14
f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).....17
2. Video Pembelajaran.....18
a. Pengertian Video Pembelajaran.....18
b. Langkah-Langkah Pembuatan Video Pembelajaran.....19
c. Karakteristik Video Pembelajaran.....21
d. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran.....22
3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika 23
a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah.....23
b. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah.....24
4. Hubungan Antara Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah..... 26
5. Penelitian Relevan.....28
B. Kerangka Pikir.....30

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

C. Hipotesis.....33

BAB III METODE PENELITIAN 34

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....34

B. Variabel dan Desain Penelitian.....34

C. Definisi Operasional Variabel.....36

D. Lokasi dan Waktu Penelitian.....36

E. Populasi dan Sampel.....37

F. Instrumen Penelitian.....38

G. Teknik Pengumpulan Data.....38

H. Teknik Analisis Data.....39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 44

A. Hasil Penelitian 44

B. Pembahasan.....56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....62

A. Kesimpulan 62

B. Saran 63

DAFTAR PUSTAKA.....64

LAMPIRAN.....69

DOKUMENTASI 191

RIWAYAT HIDUP.....194

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

2.1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah.....26

2.2 Keterkaitan Antara Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah 28

1.1. *One Group Pretest-Postest Design*.....35

1.2. Kualifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah 42

1.3. Kriteria Interpretasi N-Gain.....43

1.4. Statistik Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada *Pretest*.....45

1.5. Distribusi Frekuensi dan Presentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada *Pretest*.....46

1.6. Presentase skor rata-rata Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Tiap Indikator Pada *Pretest*.....47

1.7. Statistik Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada *Posttest*.....48

1.8. Distribusi Frekuensi dan Presentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada *Postest* 49

1.9. Presentase skor rata-rata Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Tiap Indikator Pada *Posttest*.....50

1.10.....Hasil Uji Normalitas Kolmograv-Smirnov 52

1.11.....Hasil Uji Homogenitas Levene Statistic 53

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

1.12.....Hasil Uji Hipotesis Paired T-Test.....54

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Judul** **Halaman**

2.1 Skema Kerangka Berpikir.....32

4.1.....Diagr
am Presentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika
Siswa Pada *Pretest*.....46

4.2.....Diagr
am Presentase Skor Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah
Matematika Siswa Tiap Indikator Pada *Pretest* 48

4.3.....Diagr
am Presentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika
Siswa Pada *Posttest*.....50

4.4.....Diagr
am Presentase Skor Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah
Matematika Siswa Tiap Indikator Pada *Posttest*.....51

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor **Judul** **Halaman**

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen Penelitian 70

a. Validasi Modul Ajar.....71

b. Validasi Lembar Kerja Siswa.....73

c. Validasi Tes Hasil belajar 75

Lampiran 2 Instrumen Penelitian 83

a. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....84

b. Modul Ajar.....86

c. Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) 110

d. Rubrik Penskoran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 122

e. Soal Awal (Pretest).....128

f. Soal Akhir (Postest).....129

g. Rubrik Penskoran Soal Awal (*Pretest*).....130

h. Rubrik Penskoran Soal Akhir (*Postest*).....134

i. Kisi-Kisi Soal Awal (*Pretest*).....138

j. Kisi-Kisi Soal Akhir (*Postest*).....140

k. Rubrik Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah.....142

Lampiran 3 Hasil Penelitian.....145

a. Daftar Nilai Siswa.....146

b. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....147

c. Hasil Tes Awal (*Pretest*).....170

d. Hasil Akhir (*Postest*).....172

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

e. Daftar Hadir Siswa.....174
f. Deskripsi Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada *Pretest* 175
g. Deskripsi Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada *Posttest*.....176
Lampiran 4 Analisis Data Hasil Penelitian 177
a. Analisis Data Deskriptif 178
b. Hasil Analisis Data Uji Normalitas.....179
c. Hasil Analisis Data Uji Homogenitas 179
d. Hasil Analisis Data Uji T-Test.....179
e. Hasil Analisis Data Uji Gain Ternormalisasi.....180
Lampiran 5 Persuratan.....181
a. Permohonan Judul Skripsi 182
b. Lembar Koreksian.....183
c. Surat Keterangan Perbaikan Ujian Proposal.....184
d. Surat Keterangan Perbaikan Ujian Hasil.....185
e. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....186
f. Surat Izin Penelitian 190
g. Surat Keterangan Selesai Meneliti.....191

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 tertulis 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 dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan itu dilakukan secara sadar oleh peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sekolah memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dalam mempersiapkan warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan negara kesatuan republik Indonesia.

Pendidikan secara umum mempunyai suatu arti suatu proses usaha dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan, sehingga menjadi seorang yang terdidik. Manusia di didik menjadi orang yang berguna bagi Negara, Nusa, dan Bangsa. Pendidikan pertama kali didapatkan yaitu dilingkungan keluarga (Pendidikan Informal) dan lingkungan sekolah (Pendidikan Formal). Pendidikan Informal adalah pendidikan yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

diperoleh dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar, sejak seseorang lahir sampai mati. Proses pendidikan ini berlangsung seumur hidup.

Menurut Partayasa dkk (2020:168) Matematika adalah ilmu dasar dari segala ilmu pengetahuan yang digunakan secara luas dalam berbagai kehidupan. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang universal yang mempunyai dasar perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu (Asikin et al, 2008:27). Setiap permasalahan memerlukan strategi untuk menemukan sebuah solusi yang tepat adalah kemampuan pemecahan masalah.

Pembelajaran adalah langkah belajar yang dibuat oleh guru untuk menumbuhkan kreativitas berpikir yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan ilmu pengetahuan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan pengalaman yang baru untuk siswa (Hutuji et al. 2021:176). Pembelajaran melibatkan siswa lebih banyak memperoleh pengalaman yang baru serta mendapat banyak informasi untuk meningkatkan kemampuan siswa adalah pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 2 Labakkang pada hari Jumat tanggal 06 Oktober 2023, memperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa merasa kesulitan jika dihadapkan dengan soal kemampuan pemecahan masalah khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal ini terlihat bahwa siswa hanya cenderung menerima dan mengaplikasikan rumus tanpa tahu dari mana asalnya dan mengapa menggunakan rumus tersebut dan kurangnya kemampuan pemecahan masalah juga terlihat pada saat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

mengahadapi soal yang baru ketika siswa mengerjakan soal dan tidak bisa menjelaskan langkah-langkah penyelesaian soal yang ditulisnya membuat siswa menjadi sulit untuk menentukan rumus yang akan digunakan, siswa hanya mampu menggunakan rumus yang ada dan siswa umumnya meniru contoh soal yang lain, Sehingga saat diberi soal yang tidak sama atau yang lainya, peserta didik merasakan bingung dan sulit mengerjakan dikarenakan hanya berfokus pada hafalan rumus yang ada, maka peserta didik seringkali lupa dan tidak bisa menuntaskan soal yang lebih beragam. Model pembelajaran yang digunakan saat ini masih cenderung dengan model pembelajaran yang tidak membuat siswa berpikir mandiri, dan kreatif. Contoh model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran konvesional dimana guru hanya menjelaskan dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Hal ini yang membuat siswa jenuh, karena tidak adanya inovasi yang membuat kurangnya minat belajar siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran matematika.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang lebih variatif. Salah satu alternatif dapat menjadi pilihan pada saat proses pembelajaran adalah efektivitas penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran hendaknya relevan dan mendukung tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pengajaran adalah siswa dapat berpikir aktif dan diberi kesempatan untuk mencoba kemampuan diberbagai kegiatan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum di terapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa sesudah di terapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang
2. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

dengan menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang

3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar dapat membantu untuk menambah wawasan atau ilmu dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video Pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Serta juga diharapkan dapat berguna sebagai sarana untuk pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritisnya telah dipelajari.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran.
2. Guna menciptakan dan melakukan pengembangan minat maupun motivasi siswa dalam mempelajari matematika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

3. Guna memberi peningkatan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

1. Bisa digunakan sebagai suatu model pembelajaran alternatif pada pembelajaran matematika.
2. Guru diinginkan bisa memberi peningkatan kualitas pembelajaran, maka menghasilkan peserta didik dengan kualitas unggul di masa mendatang.

c. Bagi Sekolah

1. Memberikan masukan bagi sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada mutu sekolah.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guru melalui kegiatan supervisi kepala sekolah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang memusatkan pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Leonard et al, 2019). Selain itu menurut Helen (2022), menyatakan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang dapat melatih tingkat kemampuan berpikirnya untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan setelah melalui pemikiran yang matang, melihat berbagai sudut pandang dan memikirkan solusi terbaik.

Menurut pendapat Karen (Hamzah, dkk 2011) *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang berfokus kepada kemampuan dalam memecahkan permasalahan, disusul adanya penguatan kreativitas. Saat menghadapi situasi pertanyaan, peserta didik mampu melaksanakan kemampuan dalam menuntaskan permasalahan guna memilih maupun melakukan pengembangan tanggapan darinya. Tidak sekedar menghafal tanpa dipikirkan lebih dulu, kemampuan dalam pemecahan permasalahan memperluas proses berpikiran peserta didik. Melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), peserta didik bisa menentukan dan melakukan pengembangan gagasan maupun pemikiran dirinya. Tidak sama dengan hafalan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

yang sedikit mempergunakan pemikiran, model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memperluas proses berpikir.

Osborn pertama kali memperkenalkan struktur *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurur Osborn (Huda, Miftahul 2013:298) hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan keenam karakteristik yang dijadikan landasan utama dan sering di singkat dengan OFPISA: *objective finding, fact finding, problem finding, ide finding, solution finding, dan acceptance finding.*

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang mengedepankan pemahaman konsep pemecahan masalah dengan mengeluarkan kreativitas berupa ide/gagasan baru dan beragam untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai cara.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) digunakan untuk merangsang peserta didik dalam berfikir untuk menyelesaikan suatu masalah. Model pembelajaran ini lebih memusatkan kegiatan pada peserta didik, namun disertai dengan bimbingan dari para guru. Dengan model pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat mengaplikasikanya dalam situasi-situasi masalah kehidupannya sehari-hari.

Menurut Suryosubrito (2009), model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki karakteristik sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

a. Melatih peserta didik untuk berpikir divergen dalam memecahkan masalah dengan berbagi cara, mampu memberikan berbagai alternatif penyelesaian atas masalah dan kemampuan mengemukakan berbagai gagasan baru, dengan cara-cara yang jarang dilakukan orang lain
b. Peran pendidik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisator belajar bagi peserta didik.
c. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Suryosubroto (2009:201) model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Peserta didik mencari informasi dalam menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan, peserta didik diberi kesempatan untuk mengusulkan pendapat (*brain stroming*), baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik, membaca referensi, maupun mencari informasi dari lapangan.
2. Peserta didik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator, motivator, dan dinamistor belajar, baik secara individu maupun kelompok.

d. Tujuan Model *Creative Problem Solving* (CPS)

Menurut Shoimin (2014), melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam *Creative Problem Solving* (CPS)
2. Menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Kendari Dalam Pembelajaran Matematika". Diperoleh kesimpulan: (1) Proses pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada kelas eksperimen terlaksana dengan baik (2) Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif matematik siswa yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran CPS, dengan rata-rata sebesar 0,81 dengan klasifikasi tinggi. Begitupun dengan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional terdapat peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,74 (3) Peningkatan keterampilan berpikir kreatif matematik siswa mengikuti metode pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

B. Kerangka Pikir

Diantara tujuan pembelajaran matematika yang harus dicapai diantaranya adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu bentuk kemampuan matematika tingkat tinggi. Rata-rata siswa di SMP Negeri 2 Labakkang masih merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu permasalahan kaitanya dengan soal pemecahan masalah, khususnya mata pelajaran Matematika.

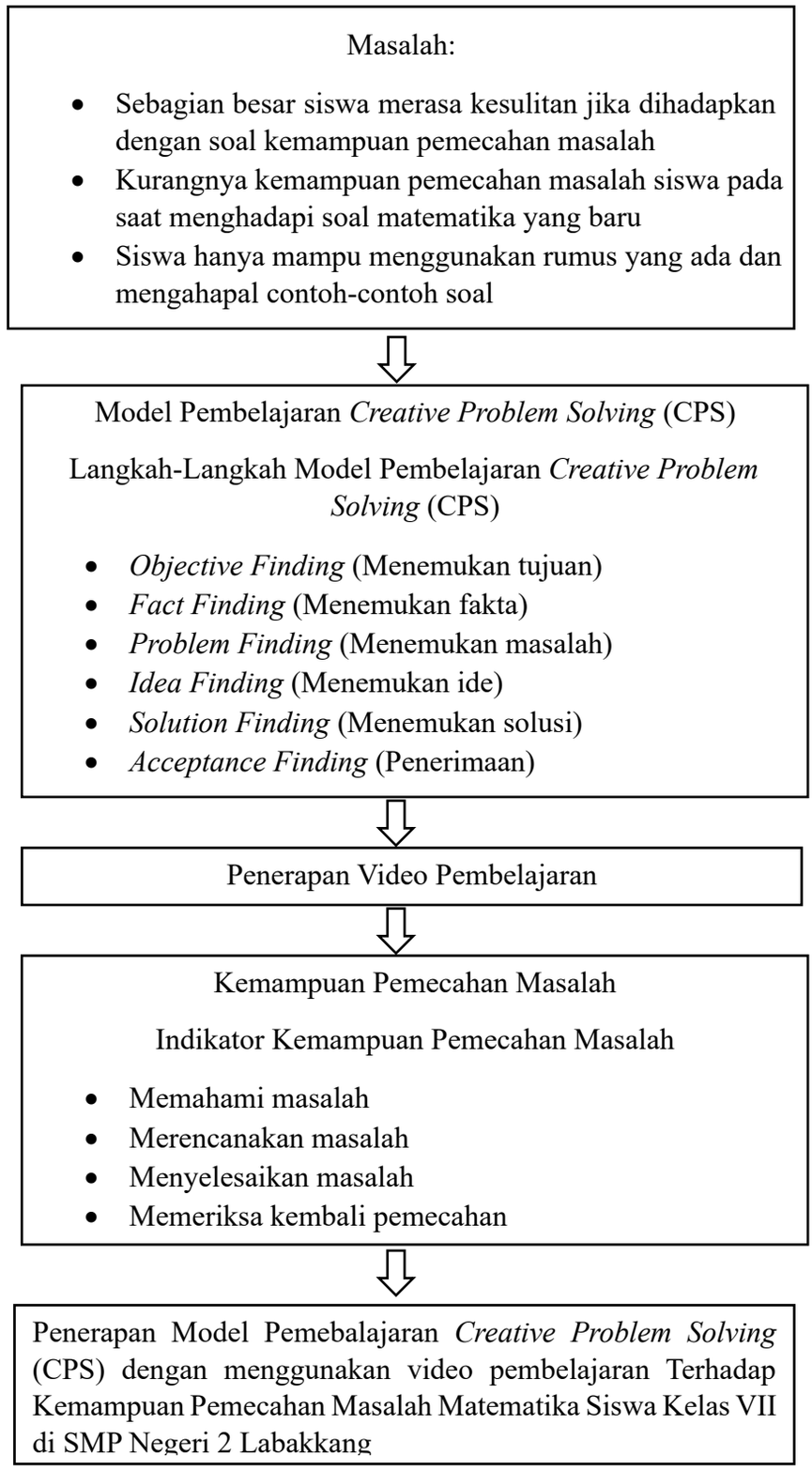
Siswa kurang terlatih dalam mengembangkan ide-idenya di dalam memecahkan masalah. Selain itu, siswa juga kurang percaya diri dan tidak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

berani mengemukakan pendapat. Kesulitan juga muncul dari pihak guru yaitu bagaimana memilih model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan usaha dari guru selaku pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menyajikan tugas dalam bentuk masalah, siswa akan berusaha untuk mencari solusinya dengan berbagai ide.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode ini disebut dengan metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2015:3).

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu konsep dari suatu objek atau sifat yang dapat dinilai atau bervariasi dan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, terdapat dua Variabel yaitu:

a. Variabel Bebas *(Independent variabel)*

Variabel Bebas (*Independent variabel*) merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan variabel terikat. yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

b. Variabel Terikat *(Dependent Variabel)*

Variabel terikat *(Dependent Variabel)* merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

2. Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu sebuah penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan satu kelompok yang diberikan *pretest* sebelum adanya perlakuan dan *posttest* setelah adanya perlakuan dengan model pembelajaran *Creative Probelem Solving*. Dengan demikian, hasil perlakukan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Kelas	***Pretest***	***Treatment***	***Posttest***
Eksperimen	O_1	X	O_2

Sugiyono (2015:111)

Keterangan:

O_1 : *Pretest* (Sebelum Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan menggunakan video pembelajaran)

X : *Treatment* (Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan menggunakan video pembelajaran)

O_2 : *Posttest* (Sesudah Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan menggunakan video pembelajaran)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

C. Definisi Operasinal Variabel

Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

   Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang mengedepankan pemahaman konsep pemecahan masalah dengan mengeluarkan kreativitas berupa ide/gagasan baru dan beragam untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai cara.

2. Video Pembelajaran

   Video pembelajaran adalah suatu media pembelajaran berupa audio visual yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembanganya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

3. Kemampuan Pemecahan Masalah

   kemampuan pemecahan masalah adalah suatu proses memperoleh atau penemuan yang dilakukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas matematika yang diberikan kepadanya.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMP Negeri 2 Labakkang yang beralamat di Jl. Pendidikan Kampung Baru Desa Taraweang Kec. Labakkang Kab. Pangkajene dan Kepulauan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi merupakan sumber data dan informasi untuk kepentingan penelitian atau sekelompok subjek, baik manusia, nilai, tes, benda atau peristiwa.

Menurut Sugiyono (2017) mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya. Populasi juga didefinisikan sebagai suatu himpunan yang terdiri dari orang, hewan, timbuh-tumbuhan, dan benda-benda yang memiliki kesamaan sifat (Winarni, 2018) Pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan populasi merupakan keseluruhan orang yang akan diteliti oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Labakkang tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 180 orang yang terbagi dalam 6 kelas.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik "*Simple Random Sampling*" Dalam bukunya Sugiyono (2015:120) mengemukakan "*simple*" berarti sederhana, hal ini karena proses pengambilan sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan atau memperhatikan strata yang terdapat dalam populasi. *"Simple Random Sampling"* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

memperhatikan strata yang ada, maka dipilih kelas VII.1 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang sebagai sampel penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Instrumen tes kemampuan pemecahan masalah terdiri atas dua, yaitu *pretest* dan *postest*. Soal *pretest* digunakan untuk melihat kemampuan awal pemecahan masalah matematiksa siswa dan soal *postest* digunakan untuk melihat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa setelah dilakukan perlakuan. Soal tes ini berbentuk soal uraian (*essay*). Melalui tes berbentuk *essay* dapat diketahui langkah-langkah pengerjaan siswa sehingga diketahui tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika nya.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau strategi yang digunakan dalam mengumpulkan data. Pengumpulan dilakukan oleh penelitian dengan terlibat langsung ke lokasi penelitian. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah memberikan tes kemampuan pemecahan masalah kepada siswa yaitu *pretest* dan *posttest.* Data *pretest* diperoleh melalui tes yang dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan. Data *pretest* digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

awal siswa sebelum penelitian dilakukan atau sebelum perlakuan diberikan. Sedangkan, data *postest* diperoleh melalui tes yang diselenggarakan setelah perlakuan diberikan pada akhir penelitian. Data Postest digunakan untuk mengetahui gambaran mengenai kemampuan akhir/pencapaian kemampuan akhir siswa pada materi tertentu. Tes yang diberikan pada *postest* dapat serupa atau sama persis dengan tes yang diberikan pada saat *pretest.*

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh reponden atau sumber data lain terkumpul. Pengolahan data hasil penelitian menggunakan dua teknik analisis yaitu Analisis Deskriptif dan Analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

Menurut Enterprise (Rahmawati Rustam, 2017) analisis deskriptif adalah sebuah statistik yang dapat di proses pengolahan data yang bertujuan mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi. Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen-instrumen yang kemudian di analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan karakteristik distribusi skor dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah. Analisis deskriptif ini ditampilkan dalam bentuk rata-rata, standar deviasi, skor maksimum dan skor minimum serta ketuntasan hasil belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas hasil-hasil penelitian yang menunjukkan tentang kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran, Dimana menggunakan tes instrument dalam penelitian ini. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, maka data-data yang diperoleh perlu dilakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis deskriptif berdasarkan skor yang diperoleh pada masing-masing variabel yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Labakkang.

a. Hasil Analisis Statistik Deskriptif (*Pretest)*

Pada tes awal yaitu (*pretest*) dilakukan tes kemampuan pemecahan masalah yang berbentuk *essay.* Pelaksanaan tersebut dilakukan sebelum diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran, Adapun deskripsi secara kuantitatif hasil

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

tes kemampuan pemecahan masalah pada materi lingkaran berdasarkan hasil tes awal (*pretest)* dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Statistik Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada *Pretest*

Statistik	*Pretest*
Jumlah Sampel	25
Skor Ideal	100
Rata-rata	33,68
Median	33
Modus	33
Standar Deviasi	4,767
Variansi	22,727
Rentang Skor	23
Nilai Minimum	22
Nilai Maksimum	45

(Sumber: Hasil analisis Data Penelitian 2024)

Tabel 4.1 di atas menunjukkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Labakkang sebelum di terapkan model pemebelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran adalah dari jumlah sampel 25 siswa, dengan nilai terendah 22 dan nilai tertinggi 45 sehingga rentang data menjadi 23. Adapun standar deviasi 4,767 dan variansi sebesar 22,727.

Apabila hasil *pretest* kemampuan pemecahan masalah siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada tabel 4.2 berikut ini:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada *Pretest*

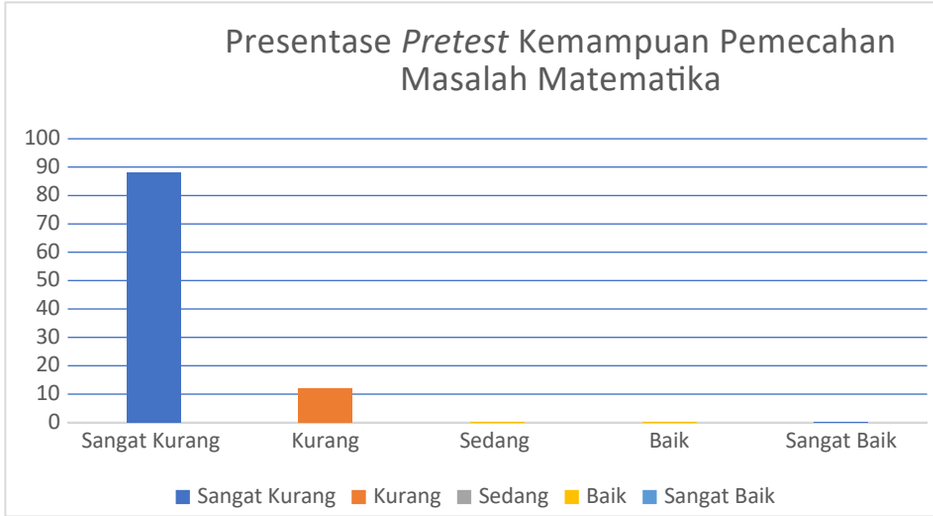
Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 39	Sangat Kurang	22	88%
40 - 54	Kurang	3	12%
55 – 69	Sedang	0	0%
70 - 84	Baik	0	0%
85 - 100	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		25	100%

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2024)

Tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa dari 25 siswa yang mengikuti *pretest* tampak 22 siswa berada dalam kategori sangat kurang dengan presentase 88%, 3 siswa berada di dalam kategori kurang dengan presentase 12% dan dalam kategori sedang, baik, dan sangat baik tidak ada siswa yang mencapai kategori tersebut. Dengan demikian kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam kategori sangat kurang.

Gambar 4.1 Diagram Presentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada *Prestest*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ



Hasil tabulasi presentase skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa tiap indikator pada *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Skor Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Tiap Indikator Pada *Pretest*

Indikator	Skor	Presentase	Kategori
Memahami Masalah	59	2,36%	Cukup
Merencanakan Penyelesaian	44	1,76%	Kurang
Menyelesaikan Masalah	40	1,6%	Kurang
Memeriksa Kembali Pemecahan	31	1,24%	Sangat Kurang

(Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2024)

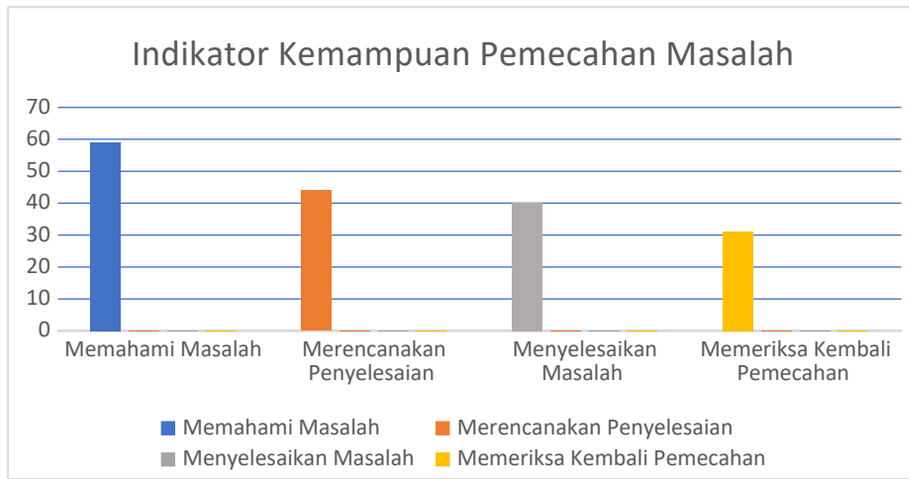
Dari tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa pada indikator memahami masalah, skor yang diperoleh sebesar 59 dengan rata-rata 2,36% berada dalam kategori cukup, pada indikator merencanakan penyelesaian skor yang diperoleh sebesar 44 dengan rata-rata 1,76% berada dalam kategori kurang, pada indikator menyelesaikan masalah presentase skor yang diperoleh sebesar 40 dengan rata-rata 1,6% berada dalam kategori Kurang dan pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

indikator memeriksa kembali pemecahan sekor yang diperoleh sebesar 31 dengan rata-rata 1,24% berada dalam kategori sangat kurang. Hasil perhitungan dapat dilihat pada **lampiran halaman 175**.

Adapun diagram skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa tiap indikator pada *pretest* dapat dilihat pada gambar 4.2

Gambar 4.2 Diagram Presentase Skor Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Tiap Indikator Pada *Pretest*



(Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2024)

b. Hasil Analisis Statistik Deskriptif (*Posttest*)

Pada tes akhir yaitu (*posttest*) dilakukan tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang berbentuk *essay*. Pelaksanaan tes tersebut dilakukan setelah diterapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran. Adapun dekskripsi secara kuantitatif hasil tes (*posttest)* dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

Tabel 4.4 Statistik Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada *Posttest*

Statistik	*Posttest*
Jumlah Sampel	25
Skor Ideal	100
Rata-rata	75,32
Median	76
Modus	80
Standar Deviasi	6,019
Variansi	36,277
Rentang Skor	21
Nilai Minimum	64
Nilai Maksimum	85

(Sumber: Hasil analisis Data Penelitian 2024)

Pada tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan pemecahan masakah matematika siswa kelas VII SMP Negeri 2 Labakkang setelah diterapkan model pembelajaran *Craetive Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran adalah dari jumlah sampel sebesar 25 siswa, dengan nilai terendah 64 dan nilai tertinggi sebesar 85. Adapun standar deviasi sebesar 6,019 dan variansi sebesar 36,277.

Adapun hasil *posttest* kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentse hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada *Posttest*

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 39	Sangat Kurang	0	0%
40 - 54	Kurang	0	0%
55 – 69	Sedang	4	16%
70 - 84	Baik	19	76%
85 - 100	Sangat Baik	2	8%

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitain dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada tiap indikator kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Creative Probelem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran pada materi lingkaran berada pada rata-rata 33,68 dari jumlah sampel 25 siswa dan nilai standar deviasi 4,767 dan variansi sebesar 22,272 yang menunjukkan bahwa pencapaian rata-rata siswa berada dalam kategori sangat kurang.
2. Tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada tiap indikator kemampuan pemecahan masalah siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Probelem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran pada materi lingkaran berada pada rata-rata 75,32 dari jumlah sampel 25 siswa dan nilai standar deviasi 6,019 dan variansi sebesar 36,277 yang menunjukkan bahwa pencapaian rata-rata siswa berada dalam kategori baik sehingga bisa disimpulkan bahwa pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan setelah diterpakan model pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

3. Setelah proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Probelem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran, proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif karena terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan ditunjukkan oleh hasil uji gain ternormalisasi yaitu sebesar 0,8 berarti dalam kategori sangat tinggi.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran yang berhubungan dengan model pembelajaran yang digunakan, yaitu :

1. Bagi peneliti yang ingin menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), agar dapat memperbaiki kelemahan ataupun kekurangan yang terdapat pada skripsi ini.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran agar mudah memahami materi yang diberikan, serta terus mencoba latihan-latihan untuk mengingat materi. Dan bisa bekerjasama dengan teman sekelompoknya.
3. Bagi guru yang ingin menerapkan model pembelajaran ini agar dapat memperhatikan kelemahan dari model ini, kemudian bisa menerapkan ke pelajaranya lainya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid. 2016. Strategi Pembelajaran, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Agustiningsih, (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di SD, *Jurnal Pedagogia*, 4(1): 2089-3833.

Akbar, Muhammad. (2020). Profil Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif Dan Gender. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*. 4(1). https://media.neliti.com/media/publications/467316-none-2a8d802b.pdf.

Alifah, Iftinah., & Dewi, Nuriana., Rachmani. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Ditinjau dari Self-Efficacy pada Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK. *Jurnal PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 314-318. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/download/66929/23908/.

Andari, Izqy., Yuan. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan Ips Tingkat SMA Se-Banten. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1). 263-275. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5765/4138.

Anita, Anggo., & Mustamin. (2015). Pengaruh Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Kendari dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal Pendidikan Matematika* 3(2), 1-14. https://ojs.uho.ac.id/index.php/JPPM/article/view/3006/2256.

Apieti, Vevi. & Fatimah, Aei. (2017). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematik Peserta Didik Yang Menggunakan Model *Creative Problem Solving* (CPS). *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*. 3(1). 71-76. https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/download/Vep31/168.

Arifin, Putri., Merdiana, Nur. (2018). Analisis Pengembangan Media Video. 6(2). 130-132. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/download/24975/22882/.

Asnawir, Basyiruddin., Usman, & M, Basyiruddin., Usman. Media Pembelajaran Jakarta: Cipupat Pers.

Cahyani, Dian., Sisvani. & Setianingsih, Eka., Sari. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 7(2). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/17496/10515/25157.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

Cahyani, H., & Setyawati, R., W. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *Jurnal PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151– 160. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21635.

Cheppy Riyana. 2007. "Pedoman Pengmbangan Media Video". Jakarta: P3AI UPI. Hotmaaulina Sihotang. 2020. "Materi Pembelajaran Pengembangan Pembelajaran". Jakarta: UKI Press.

Darmawan, Sitti., Muthmainah. & Ramlah. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal TIMSS Berdasarkan Tahapan Polya. *Jurnal Maju*. 8(2). 283-292 https://media.neliti.com/media/publications/502717-none-8f373056.pdf.

Dewi, Mirnawati. (2022). Pengaruh Model Guided Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD Kartika XX-1 Kota Makassar. *Jurnal Of Education*. 2(1). http://eprints.unm.ac.id/34092/1/ARTIKEL%20MIRNAWATI%20DEWI.pdf.

Eli, Rama. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dalam Pembelajaran Matematika Pada Sma Negeri 1 Lahewa. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 8(1). https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/1605/775/.

Fadillah, S. (2009). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA*. https://eprints.uny.ac.id/12317/.

Ginting, Ernani Br., Sigid, Edy., Purwanto. & Ayu, Faradillah., (2019) Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matmatis Siswa. *Jurnal Gammath* 4(1), 1-8. https://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JPM/article/view/1567/1566.

Hardiani, & Asri, Wahyu., Kurniati. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra.* 1(2), https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/download/4408/2547.

Hasani, Riski., & Wardani, Hizmi. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII Pada Materi Bangun Ruang Segiempat Di MTS Nurul Huda. *Joernal Research and Education Studies*. 4(1), https://pusdikrapublishing.com/index.php/jres/article/download/1240/1109.

Helen, A., Kusdiwelirawan. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Fisika dan Kemampuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

Berpikir Kreatif Peserta Didik. *WaPFi (Wahana Pendidikan Fisika)*. https://ejournal.upi.edu/index.php/WapFi/article/view/43965/18461.

Ilmi, Azis., Miftahul. (2019) Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Performa Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Rekayasa Teknologi dan Sains.* 3(1). https://ejurnalmalahayati.ac.id/index.php/teknologi/article/view/34-41.

Islamiyah, Dina., & Jamaan, Elita., Zusti. (2023). Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*. 9(4), 35-40. https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pmat/article/viewFile/10522/4336.

Kurniawan, Dwi., Taufik. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gendangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. Jurnal Pendidikan Ke-SD-an. 3 (1) https://educhannel.id/blog/artikel/kelebihan-dan-kelemahan-model-pembelajaran-creative-problem-solving.html.

Kurniawati, Ika. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Fisika Jenjang SMA. *Jurnal Teknodik*. 25(2). 107-118. https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/download/733/503/2779.

Lestari, Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT. Refika Aditama.

Maemunah, Sitti. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Hasil Belajar Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Vi Di Mi Al-Islah Lubuk Kuyung Pekon Sukamulya Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarabiyah*. https://journal.an-nur.ac.id/index.php/demo3/article/download/1639/1149.

Mariani, Yurika. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Model Pembelajaran MEA (MEANS ENDS ANALYSIS*). Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 1(1), 13-25. https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/lenterasriwijaya/article/download/9566/4900.

Mawaddah, Siti., & Anisah, Hana. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generatif Learning) di SMP. FKIP Universitas Lambung Mangkurat. 3(2). https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/644.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

Nasution, Leni., Masnidar. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*. 14(1). https://e-jurnal.staisumatera medan.ac.id/index.php/hikmah/article/download/16/13.

Nirmalitasari, Octa., S. (2021). Profil Kemampuan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berbentuk Open-Start Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/247/pdf.

Nugraha, Nestiyarum. (2021). *Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*.

Nurfatannah, Rusmono, & Nurjannah. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Treffinger di SMA. *Jurnal Prosiding Seminar dan Diskusi Nasioanl Pendidikan Dasar.* https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/download/10204/6617/ .

Partayasa, W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau Dewi et al. 40 dari Minat. *Jurnal JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*. 4(1). 168. https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2644.

Polya, G. 2004. How to Solve It. New Jersey: Princeton University Press.

Pratama, Putra., Yuda. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika.* https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/YUD42.

Rachmantika, Riestyan., Arfika. & Wardono. (2019) Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah. *Jurnal PRISMA Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 439-443. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/download/ 29029/12759/.

Rahma, Tsalsa., Tamami. & Sutarni, Sri. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Realistik dengan Langkah Polya Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(2). 1416-1426. https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/2406/909/.

Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Sisvina, Dian., Cahyani, Nur Khoiri., & Eka, Sari., Setianingsih. (2021) Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. UNION: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* , 9(1) 61-70.

Sugiyono, Dr. (2013) “Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.

Suryosubroto. (2009). Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta

Tambun, Sara. (2020). Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup BAB IV Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua dan Pemerintah. *Jurnal Visi Ilmu Sosial dan Humaniora*. 01(01), https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/humaniora/article/download/27/134/4817

Yudianto, Arif. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Seminar Nasional Pendidikan. https://eprints.ummi.ac.id/354/.

Yuliastuti. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Berbasis Tik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bangli. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajarann Matematika Indonesia*. 8(2). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/download/2855/1458.

Yuliati, Yuyu. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Creative Probelem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas Media Publikasi Pada Bidang Pendidikan Dasar.* 5(1), https://pdfs.semanticscholar.org/3763/ef2a31791aa611a0822a24565e6a3e5be0c9.pdf

Yusri, Yunarni., Andi. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Pangkajene *Jurnal Mosharafa*. 7 (1) https://www.neliti.com/id/publications/226663/pengaruh-model-pembelajaran-problem-based-learning-terhadap-kemampuan-pemecahan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ







Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ

RIWAYAT HIDUP PENULIS



GUSNIARNI. NPM 920842020004 Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Ilmu Pendidikan, STKIP Andi Matappa, Pangkep.

Penulis merupakan putri pertama (sulung) dari dua bersaudara, lahir di Taraweang 10 Agustus 2000 dari Pasangan Bapak Ismail dan Ibu Endang. Bertempat tinggal di Kampung Cangkoe Desa Taraweang Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkep. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar 24 Taraweang di Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep pada tahun 2012. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan SMP Negeri 2 Labakkang dan tamat tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Pangkep dan selesai tahun 2018. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swata, tepatnya di STKIP Andi Matappa Pangkep Jurusan Pendidikan Matematika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aBV-nk2Jt3IEjTO7LM32OQ