

KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIK PESERTA DIDIK DITINJAU DARI PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LAERNING* (PBL) DAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)

Teni Andriani ¹⁾, Ebih AR Arhasy ²⁾

¹Program Studi Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Siliwangi

²Program Studi Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Siliwangi

e-mail: teniandriani10@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the best model of mathematical problem solving abilities of students between using Problem Based Learning model and Creative Problem Solving model, and also to know attitudes of students against the use of both learning model. The population in this study is all seventh grade students of State Junior High School 10 Tasikmalaya which amounted to eleven classes. Samples are taken randomly as much as two class, the sampel are class VII-G using PBL method and class VII-F using CPS method. This research is using experimental method. The research instrument is the questions of mathematical problem solving ability test and the attitude questionnaire of students. The data analysis technique using different test of two averages. Research results show that mathematical problem solving ability of students who use the Problem Based Learning model is better than who use Creative Problem Solving model. Students give positive attitude towards learning mathematics by using Problem Based Learning model and Creative Problem Solving model

Keywords: *Problem Solving, Problem Based Learning, Creative Problem Solving, Attitude.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik yang lebih baik antara yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan model *Creative Problem Solving*, dan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap penggunaan kedua model pembelajaran tersebut. Populasi pada penelitian ini seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya yang berjumlah sebelas kelas. Sampel diambil secara acak sebanyak dua kelas, terpilih kelas VII-G sebagai kelas eksperimen pertama yaitu kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* dan kelas VII-F sebagai kelas eksperimen kedua yaitu kelas yang menggunakan model *Creative Problem Solving*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Instrumen penelitian berupa soal tes kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik dan angket sikap peserta didik. Teknik analisis data menggunakan uji perbedaan dua rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* lebih baik daripada yang menggunakan model *Creative Problem Solving*. Peserta didik bersikap positif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan model *Creative Problem Solving*.

Kata kunci: *Pemecahan Masalah, Problem Based Learning, Creative Problem Solving, Sikap.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembaharuan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang sebagai hasil dari sebuah pengalaman melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhan manusia yang berperan meningkatkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, untuk menghasilkan sumber daya manusia yang baik diperlukan adanya pembaharuan dalam bidang pendidikan. Upaya pembaharuan di bidang pendidikan tersebut dapat

dilakukan lewat usaha perbaikan proses pembelajaran, salah satunya adalah pembaharuan dalam bidang matematika.

Menurut Susanto, Ahmad (2013: 183) "Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu." Dalam dunia pendidikan, matematika memegang peran penting dalam berbagai disiplin ilmu. Matematika juga merupakan pengetahuan universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Dengan demikian diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini, sehingga mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, hal ini untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Oleh karena itu, semua peserta didik dengan program pendidikan apapun baik ilmu pengetahuan alam ataupun ilmu pengetahuan sosial diwajibkan mempelajari matematika dengan porsinya masing-masing. Sampai saat ini sebagian peserta didik yang beranggapan bahwa soal matematika itu sulit dipecahkan.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru matematika kelas VII di sekolah SMP Negeri 10 Tasikmalaya, kemampuan pemecahan masalah matematik jarang diterapkan dalam pembelajaran matematika karena banyak peserta didik yang kesulitan mengerjakan soal matematika dengan merincikan proses pemecahan masalahnya. Kebanyakan peserta didik menyukai jawaban singkat sehingga mereka mengerjakan soal matematika dengan menggunakan cara-cara cepat, karena hampir semua peserta didik beranggapan bahwa yang terpenting itu adalah mencari jawaban yang cepat, singkat dan tepat.

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Suharto, Maynardo anggi puspitasari (2014) menyatakan dari 33 peserta didik kelas VII SMP Negeri 13 Tasikmalaya yang diteliti pada tes kemampuan pemecahan masalah matematik dengan menggunakan model pembelajaran langsung, diperoleh hasil bahwa 2,9% nilai peserta didik yang mencapai KKM yaitu sebanyak 1 orang dari jumlah seluruh peserta didik berjumlah 33 orang. Artinya, sebagian besar peserta didik tidak dapat memenuhi ketuntasan kemampuan pemecahan masalah matematik minimal pada mata pelajaran matematika. Dari hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik masih tergolong rendah.

Lemahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik bisa disebabkan oleh guru yang salah dalam memilih model pembelajaran yang digunakan. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas kebanyakan menggunakan model pembelajaran konvensional (berpusat kepada guru). Model konvensional ini adalah model pembelajaran yang sebagian besar digunakan oleh guru di sekolah dalam mengajar matematika. Pada model pembelajaran konvensional guru merupakan subyek utama kegiatan pembelajaran. Guru dalam menyampaikan bahan pelajaran disertai dengan macam-macam metode pembelajaran lain, seperti diskusi, tanya jawab, pemberian tugas, dan sebagainya. Namun pembelajaran dengan model

konvensional ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kreatif dalam menyelesaikan masalah baru yang diberikan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik pada pemecahan masalah serta mendorong peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan berinteraksi sesama peserta didik lain, dalam menyelesaikan masalah tersebut. Model pembelajaran yang dapat mendukung adalah model *Problem Based Learning* dan model *Creative Problem Solving*.

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan pemecahan masalah. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu strategi yang berawal dari penyajian masalah yang nyata dan kontekstual lalu menuntut peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga diperoleh suatu pengetahuan yang baru. Model ini tentunya dapat mendorong peserta didik untuk memulai pembelajaran matematika berdasarkan masalah konkret yang dihadapi kemudian mengaitkannya dengan pengetahuan yang dimiliki dengan proses berpikir kritis sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Model ini juga menghindarkan guru untuk menyampaikan konsep begitu saja kepada peserta didik. Kelebihan model *Problem Based Learning* adalah mendorong kerjasama dalam menyelesaikan tugas, membantu kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta keterampilan dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran lain yang menekankan peserta didik kepada pemecahan masalah adalah model *Creative Problem Solving*. *Creative problem solving* (CPS) adalah model yang lebih menekankan pada pentingnya penemuan berbagai alternatif ide dan gagasan, untuk mencari berbagai macam kemungkinan tindakan pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah yang digunakan. Model pembelajaran ini dapat membantu siswa memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar bisa dilihat dari sikap peserta didik. Sikap diperlukan dalam proses pembelajaran, karena sikap peserta didik merupakan salah satu hal yang menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Susanto, Ahmad (2013: 219) "Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu dalam diri siswa dan luar diri siswa. Faktor dari dalam diri siswa salah satunya adalah sikap siswa". Dalam proses pembelajaran matematika perlu diperhatikan sikap positif siswa terhadap matematika. Sikap positif terhadap matematika perlu diperhatikan karena berkorelasi positif dengan prestasi belajar matematika. Siswa yang menyukai matematika, prestasinya cenderung tinggi dan sebaliknya siswa yang tidak menyukai matematika prestasinya cenderung rendah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui Kemampuan pemecahan masalah matematik manakah yang lebih baik antara yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan model *Creative Problem Solving* serta untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan model *Creative Problem Solving*?

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu untuk meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik SMP Negeri 10 Tasikmalaya kelas VII yang terdiri dari 11 kelas dengan jumlah 388 peserta didik tahun pelajaran 2016/2017. Dua kelas diambil secara acak sebagai sampel, kelas eksperimen I menggunakan model *Problem Based Learning* dan kelas eksperimen II menggunakan model *Creative Problem Solving*. Terpilih kelas VII-G dengan jumlah peserta didik 35 orang sebagai kelas eksperimen I, dan kelas VII-J dengan jumlah peserta didik 33 orang sebagai kelas eksperimen II.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini soal tes kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik berupa postes dan angket sikap yang diberikan di akhir proses pembelajaran. Soal tes kemampuan pemecahan masalah digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik antara yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* dan model *Creative Problem Solving*. Angket sikap digunakan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap penerapan kedua model tersebut. Ada tiga perlakuan dalam teknik analisis data yaitu statistik deskriptif, uji persyaratan analisis, dan uji hipotesis. Untuk uji hipotesis menggunakan uji perbedaan dua rata-rata dengan uji-t.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diolah yaitu skor peserta didik yang diperoleh dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik dengan menggunakan langkah Polya. Peserta didik pada kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 19 orang dengan presentase 54,29%, yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 16 orang dengan presentase 45,71%. Faktor yang mempengaruhi masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu kebanyakan peserta didik masih mengandalkan teman di kelompoknya untuk menyelesaikan bahan ajar dan LKPD yang diberikan sehingga mereka sulit untuk memahami materi yang di sampaikan, hal ini sejalan dengan teori Shoimin, Aris (2014:132) tentang kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Hasil perhitungan terhadap masing-masing langkah pemecahan masalah menurut Polya menunjukkan rata-rata langkah memahami masalah 1,82 atau presentase 91,00%, rata-rata langkah membuat rencana pemecahan 2,79 atau 69,81%, rata-rata langkah melakukan perhitungan 1,8 atau 90%, dan rata-rata langkah memeriksa kembali hasil 1,05 atau 52,50%. Hasil perhitungan terhadap masing-masing soal yang dikerjakan oleh peserta didik menunjukkan rata-rata soal nomor satu 2,14 atau 85,13%, rata-rata soal nomor dua 1,78 atau 72%, rata-rata soal nomor tiga 1,83 atau 74%, dan rata-rata soal nomor empat 1,72 atau 72,19%.

Peserta didik pada kelas yang menggunakan model *Creative Problem Solving* yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 9 orang dengan presentase

27,27%, peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 24 orang dengan presentase 72,73%. Faktor yang menyebabkan masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu tidak semua peserta didik dapat mengembangkan ide dan gagasannya, serta memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang, hal ini sejalan dengan Shoimin, Aris (2014:58) tentang kekurangan model *Creative Problem Solving*.

Hasil perhitungan terhadap masing-masing langkah pemecahan masalah menurut Polya menunjukkan rata-rata langkah memahami masalah 1,76 atau 88,75%, rata-rata langkah membuat rencana pemecahan 2,42 atau 60,38%, rata-rata langkah melakukan perhitungan 1,79 atau 89,50%, dan rata-rata langkah memeriksa kembali hasil 0,80 atau 39,88%. Hasil perhitungan terhadap masing-masing soal yang dikerjakan oleh peserta didik menunjukkan rata-rata soal nomor satu 1,91 atau 76,94%, rata-rata soal nomor dua 1,65 atau 68,81%, rata-rata soal nomor tiga 1,66 atau 67,69%, dan rata-rata soal nomor empat 1,55 atau 65,06%.

Rata-rata dan presentase paling kecil pada langkah pemecahan masalah Polya yang didapat oleh peserta didik baik di kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* maupun di kelas yang menggunakan model *Creative Problem Solving* berada pada langkah keempat yaitu memeriksa kembali hasil. Kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik pada langkah memeriksa kembali hasil yaitu peserta didik kesulitan untuk memilih kebenaran proses yang dilaksanakan dengan solusi yang lain. Rata-rata dan presentase paling besar pada langkah pemecahan masalah Polya yang didapat oleh peserta didik berada pada langkah kesatu untuk pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* yaitu memahami masalah, karena dalam langkah ini peserta didik hanya menuliskan data-data yang diketahui dan ditanyakan saja. Pada pembelajaran yang menggunakan model *Creative Problem Solving* terdapat pada langkah ke tiga yaitu melakukan perhitungan.

Rata-rata dan presentase paling besar berada pada soal nomor satu, yaitu materi Nilai keseluruhan, nilai sebagian dan nilai per unit. Artinya peserta didik mampu mengerjakan soal dengan rumus Nilai keseluruhan, nilai sebagian dan nilai per unit yaitu dengan presentase 85,13% untuk kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning*. Di kelas yang menggunakan model *Creative Problem Solving* peserta didik mampu menjawab soal nomor satu dengan presentase 76,94%. Rata-rata dan presentase paling kecil berada pada soal nomor empat, yaitu materi perbandingan seharga (senilai) dan perbandingan berbalik harga (berbalik nilai). Artinya peserta didik mampu mengerjakan soal dengan rumus perbandingan seharga (senilai) dan perbandingan berbalik harga (berbalik nilai) yaitu dengan presentase 72,19% untuk kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning*, sedangkan di kelas yang menggunakan model *Creative Problem Solving* peserta didik mampu menjawab soal nomor empat dengan presentase 65,06%.

Berdasarkan hasil perhitungan dari beberapa aspek yaitu pengujian hipotesis, perbandingan rerata, dan presentase dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* lebih baik daripada pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*. Hal ini dikarenakan pada

proses pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Barr dan Tagg (Huda, Miftahul, 2014: 271) "PBL merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran." Jadi, fokusnya adalah pada pembelajaran peserta didik dan bukan pada pengajaran pendidik. Sehingga dalam pembelajaran pendidik bertugas sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam mencari dan menemukan solusi permasalahan tersebut dan membantu peserta didik menjadi pelajar yang mandiri. Belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tugas utama peserta didik yaitu melakukan penyelidikan terhadap data dan informasi yang diperolehnya sehingga peserta didik memperoleh pengetahuannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin, Aris (2014:130) "*Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan." Belajar yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) tugas utama peserta didik yaitu menggali atau mencari sendiri suatu pemecahan masalah dengan penguatan keterampilan sehingga peserta didik tidak begitu memperoleh pengetahuannya karena peserta didik dalam pembelajarannya tidak melakukan penyelidikan terhadap data dan informasi yang diperolehnya.

Menurut Pepkin (Muslich, Mansur, 2011: 224)

Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Model *Creative Problem Solving* memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Peserta didik dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Model ini diharapkan dapat meningkatkan aspek kreatif peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan.

Selain tes kemampuan pemecahan masalah matematik, pada kelas eksperimen, baik eksperimen I maupu eksperimen II diberikan angket sikap untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Menurut Unnes (Susanto, Ahmad, 2013: 219) "Sikap merupakan kecendrungan individu untuk merespons dengan cara yang khusus terhadap stimulus yang ada dalam lingkungan sosial". Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sikap adalah gejala internal seseorang untuk merespon positif atau negative terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dalam diri peserta didik dan dari luar peserta didik. Faktor dalam diri peserta didik

salah satunya adalah sikap peserta didik. Dalam proses pembelajaran matematika perlu diperhatikan sikap positif peserta didik terhadap matematika. Sikap positif terhadap matematika perlu diperhatikan karena berkorelasi positif dengan prestasi belajar matematika. Peserta didik yang menyukai matematika, prestasinya cenderung tinggi dan sebaliknya peserta didik yang tidak menyukai matematika, prestasinya cenderung rendah. Dengan demikian sikap peserta didik terhadap matematika adalah kecenderungan seseorang untuk menerima (suka) atau menolak (tidak suka) terhadap konsep atau objek matematika. Menurut Azwar, Saiffudin (2007: 23)

Struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang yaitu, Komponen kognitif (*cognitive*), Komponen afektif (*affektive*), dan Komponen konatif (*conative*). Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap, komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional, dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan perilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang.

Sikap peserta didik terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran adalah kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka berupa perilaku yang bersifat positif atau negatif terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Komponen dan indikator sikap peserta didik yang diteliti yaitu Kognitif, Afektif dan Konatif. Pada komponen kognitif, sikap peserta didik menunjukkan sikap positif dengan rata-rata skor 4,20 melebihi skor jawaban netral yaitu 3,00. Hal ini disebabkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar dan LKPD memudahkan peserta didik dalam memahami materi, karena masalah yang disajikan dalam bahan ajar dan LKPD berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan mereka memecahkan masalah tersebut secara berkelompok sehingga mereka bisa saling bertukar pendapat dengan teman kelompoknya.

Sikap peserta didik pada komponen afektif menunjukkan sikap positif dengan rata-rata skor 4,06. Diawal pertemuan banyak peserta didik yang terlihat kurang menerima pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, tetapi setelah peneliti menjelaskan serta memberi arahan, peserta didik mulai bersemangat dalam pembelajaran. Terbukti pada saat mengisi bahan ajar yang menyajikan masalah kontekstual, peserta didik lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan. Peserta didik terlihat lebih siap dalam menjawab pertanyaan pada saat guru bertanya tentang materi yang sedang dipelajari. Pada komponen konatif menunjukkan sikap positif dengan rata-rata skor 4,02. Terbukti pada saat peserta didik diminta mengerjakan soal di papan tulis peserta didik tidak menolak dan sangat antusias. Terlihat juga dari tugas-tugas yang diberikan selalu dikerjakan peserta didik.

Berdasarkan rata-rata skor keseluruhan angket sikap peserta didik terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Problem Based Learning* yaitu 4,09 melebihi skor netral atau 3, menunjukkan bahwa peserta didik bersikap positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Problem Based Learning*. Artinya peserta didik menerima dan menyenangi pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Hal ini disebabkan karena dalam pelaksanaannya, masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang disajikan di

awal pembelajaran membuat peserta didik termotivasi dan merasa tertantang untuk memecahkan masalah tersebut dengan kemampuannya sendiri.

Sikap peserta didik pada komponen kognitif menunjukkan sikap positif dengan rata-rata skor 3,95 melebihi skor jawaban netral yaitu 3,00. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajarannya dilaksanakan secara berkelompok. Pada tahap model *Creative Problem Solving* peserta didik di tuntut untuk mengungkapkan pendapatnya masing-masing, sehingga peserta didik dapat berdiskusi dan saling bertukar pendapat. Selain itu, peserta didik lebih aktif bergabung dalam pembelajaran mereka dan mereka lebih aktif dalam berdiskusi.

Sikap peserta didik pada komponen afektif menunjukkan sikap positif dengan rata-rata skor 4,06. Terbukti pada saat pembelajaran, peserta didik terlihat lebih semangat dengan pembelajaran matematika secara berkelompok dan dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*. Pada komponen konatif menunjukkan sikap positif dengan rata-rata skor 4,03. Dalam model *Creative Problem Solving* Terbukti dari tugas-tugas yang diberikan selalu dikerjakan peserta didik dan aktif dalam mengungkapkan pendapat dalam kegiatan berkelompok.

Berdasarkan rata-rata skor keseluruhan angket sikap peserta didik terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Creative Problem Solving* yaitu 4,02 melebihi skor netral atau 3, menunjukkan bahwa peserta didik bersikap positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Creative Problem Solving*. Artinya peserta didik menerima dan menyenangi pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan analisis dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik simpulan penelitian: (1) Kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* lebih baik daripada yang menggunakan model *Creative Problem Solving*, (2) Peserta didik bersikap positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Problem Based Learning*, (3) Peserta didik bersikap positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Creative Problem Solving*.

REFERENSI

- Azwar, Saifuddin (2007). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, Miftahul (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodologis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Muslich, Mansur (2011). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konstekstual: Panduan bagi Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Shoimin, Aris (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

Susanto, Ahmad (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana