

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA DI SMA

Zulyadaini¹

Abstract: *This research aims to know the influence of creative problem solving Instructional model to the mathematical problem solving ability of students in high school. The research method was experimental research with quasi-experimental design. independent variables used in this study is a creative problem solving Instructional model and direct instructional model. The dependent variable used is the mathematical problem solving ability. Determination of samples taken by random sampling technique with a sample of 78 consisting of 40 keas XI IPA 1 as experimental class and 38 class XI IPA 2 as a control class. The collection of data used mathematical problem solving ability test. the end of the analysis using the t test. The results showed that the value $t(3.43) > t_{table}(1.665)$ mean H_0 rejected or there are differences in mathematical problem solving ability of students that learned with creative problem solving Instructional model with the direct learning model. the difference is the mathematical problem solving ability of students that learned with creative problem solving Instructional model is higher than on mathematical problem solving ability of students that learned by direct Instructional model. Meaning that there are significant of the creative Problem Instructional model Solving mathematical problem solving ability of students.*

Keywords: *Instructional model, creative problem solving Instructional model, direct instructional model, mathematical problem solving ability*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika yang diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai ke perguruan tinggi. Matematika merupakan pola berfikir, pola mengorganisasikan dan pembuktian yang logik mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu salah satunya adalah untuk mewujudkan kemampuan individu, maka salah satu kemampuan yang ada pada pendidikan matematika adalah kemampuan pemecahan masalah matematis.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa, karena pemecahan masalah memberikan manfaat yang besar kepada siswa dalam melihat relevansi antara matematika dengan mata pelajaran lain, serta dalam kehidupan nyata. Siswa dikatakan mampu memecahkan masalah matematika jika mereka dapat memahami, memilih strategi yang tepat, kemudian menerapkannya dalam penyelesaian masalah. Kemampuan

¹ Zulyadaini adalah Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Batanghari

pemecahan masalah matematis dapat memicu hasil belajar matematika menjadi lebih baik dan merupakan tujuan umum pembelajaran matematika, karena kemampuan pemecahan masalah matematis dapat membantu dalam memecahkan persoalan baik dalam pelajaran lain maupun dalam kehidupan sehari-hari, oleh sebab itu dibutuhkan kerativitas guru dalam mengajar.

Guru menjadi sorotan utama, sebab guru secara langsung mempengaruhi, menilai dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi manusia cerdas, terampil dan bermoral. Oleh karena itu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa tidak terlepas dari upaya kemampuan guru dalam mengajar dan penggunaan model dalam pembelajaran matematika. Berbagai macam model pembelajaran telah diterapkan oleh para guru bidang studi matematika di sekolah-sekolah terhadap penyampaian konsep materi pelajaran, tetapi pemakaian model pembelajaran tersebut belum tentu mengkondisikan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 6 Kota Jambi, fakta yang diberikan sehubungan masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis terlihat dari jawaban siswa yang menjawab soal berikut : *Untuk memperoleh nilai A, seseorang harus mempunyai nilai rata-rata ulangan minimal 80. Zaki memiliki nilai 90, 75, 80, 70 yang dia peroleh dari ulangan ke-1, ke-2, ke-3, ke-4. Tentukan nilai minimal yang harus dia peroleh pada ulangan ke-5 agar Zaki mendapat nilai A !* Dari 32 siswa kelas X yang menjawab benar hanya sebanyak 21,9%, yang menjawab kurang tepat sebanyak 50% dan yang tidak menjawab sebanyak 28,1% dan jawaban siswa diatas menunjukkan kesalahan dalam mengidentifikasi unsur-unsur yang ada pada soal, sehingga penyelesaian masalah pun menjadi kurang tepat. hal ini di karenakan masih kurangnya pemahaman siswa dalam memecahkan masalah pada soal.

Dari hasil observasi juga diketahui guru matematika SMA Negeri 6 Kota Jambi dalam proses mengajarnya menggunakan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang mengacu pada cara mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Guru menjelaskan materi dari awal sampai akhir pelajaran dan disertai dengan contoh soal, kemudian siswa diberikan beberapa soal untuk latihan. hal ini menyebabkan peran siswa sangat kurang dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang berlangsung lebih berpusat pada guru dan komunikasi satu arah sehingga membuat siswa kurang termotivasi dan lebih banyak mendengarkan dan mencatat. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMA Negeri 6 Kota Jambi dalam belajar matematika tidak bisa dibiarkan begitu saja, karena dapat berpengaruh buruk terhadap siswa itu sendiri. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka diperlukan suatu upaya untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah model pembelajaran *creative problem solving*.

Model pembelajaran *Creative problem solving* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif, guru bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif dan juga menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Rumusan masalah adalah Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMA Negeri 6 Kota Jambi? hasil penelitian ini diharapkan menambah khasanah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan matematika yang berhubungan dengan model pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Memahami penelitian ini maka terlebih perlu memahami teori-teori tentang kemampuan pemecahan masalah matematis dan model pembelajaran *Creative problem solving*.

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Menurut Fauzan (2011) Kemampuan pemecahan masalah merupakan hasil utama dari suatu proses pembelajaran matematika karena pemecahan masalah dikatakan sebagai target belajar. Dalam kemampuan pemecahan masalah siswa harus mampu memecahkan masalah matematika yang terdapat di dalam buku teks atau yang di berikan oleh guru juga yang terkait dalam kehidupan nyata, untuk itu perlu dirancang masalah yang dapat membantu siswa untuk membuat hubungan antara matematika dengan kehidupan mereka dan juga dengan pelajaran lainnya. lebih lanjut Fauzan (2011) menjelaskan tiga hal yang menjadi tanggung jawab guru saat menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah matematis, yaitu : (1) membantu peserta didik mengembangkan kumpulan strategi pemecahan masalah; (2) membimbing peserta didik menguasai konsep matematika, tekniknya, keterampilan berhitung untuk memecahkan masalah; (3) menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan strategi tersebut dalam suatu variasi keadaan yang lebih luas.

Menurut Polya dalam Ahmad Fauzan dalam memecahkan masalah terdapat empat langkah yang harus dilakukan, yaitu : (1) memahami masalah; (2) merencanakan pemecahan masalah; (3) menyelesaikan masalah sesuai rencana; (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Tahap pemecahan masalah ini berkaitan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang dijelaskan oleh Fauzan (2011). Berikut ini uraian indikator kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan tahap pemecahan masalah oleh Polya yang dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Tahap Pemecahan Masalah	Indikator
Memahami masalah	Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan
Merencanakan pemecahan masalah	Merumuskan masalah matematika atau menyusun model matematika
menyelesaikan masalah sesuai rencana	Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau luar matematika

memeriksa kembali hasil yang diperoleh	Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil permasalahan menggunakan matematika secara bermakna
--	--

Sumber : Ahmad Fauzan (2011).

**Tabel 2. Rubrik Penilaian
Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis**

Aspek Penilaian	Skor Nilai				
	0	1	2	3	4
Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan	Tidak ada jawaban	Salah dalam mengidentifikasi unsur pada soal, sehingga permasalahannya tidak lengkap	Mengidentifikasi unsur pada soal sebagian besar salah dalam memahami masalah	Mengidentifikasi unsur pada soal sebagian kecil salah dalam memahami masalah	Memahami permasalahan dan konsep secara lengkap
Merumuskan masalah matematika	Tidak ada jawaban	Salah dalam menggunakan rumus untuk menyelesaikan masalah,	Sebagian prosedur benar, tetapi masih melakukan kesalahan	membuat prosedur dengan benar dengan kesalahan prosedur yang kecil	Prosedur penyelesaian tepat, tanpa kesalahan
Menerapkan strategi penyelesaian masalah	Tidak ada jawaban	Salah dalam menuliskan penyelesaian masalah dari soal	Menuliskan penyelesaian masalah dari soal dengan sistematis, tetapi tidak benar	Menuliskan penyelesaian masalah dari soal dengan benar, tetapi tidak lengkap	Penerapan strategi penyelesaian masalah sudah benar dan sistematis

Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil permasalahan menggunakan matematika secara bermakna	Tidak ada jawaban	Salah dalam membuat kesimpulan karena jawaban pada soal salah	kurang tepat dalam membuat kesimpulan pemecahan masalah	Menyimpulkan hasil permasalahan menggunakan matematika secara bermakna, tetapi kurang tepat	Menyimpulkan hasil permasalahan menggunakan matematika secara bermakna dengan benar dan tepat
--	-------------------	---	---	---	---

Sumber : Ahmad Fauzan (2011).

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Joyce, Weill dan Calhoum mengungkapkan bahwa “*Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn*” (Trianto, 2012: 51-52) Model pembelajaran dapat membantu mahasiswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide diri sendiri. Artinya bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan dosen dalam membantu mahasiswa untuk memperoleh informasi, ide dan keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide kemudian dikelola sedemikian rupa sehingga mahasiswa mau belajar.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dalam tutorial (Trianto, 2007:1). Hal ini senada dengan pendapat Shoimin (2014:23) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Dari beberapa pandangan tersebut dapat disimpulkan, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Shoimin (2014:56) model pembelajaran *creative problem solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Model pembelajaran *creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Shoimin, 2014:56). Jadi dalam hal ini, ketika siswa dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan menghafal dan berpikir tapi keterampilan pemecahan masalah memperluas proses berpikir.

Menurut Huda (2014:298) Guru dalam menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif dan juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Dalam penerapan model pembelajaran *creative problem solving*, peran pendidik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisor belajar, baik secara individu maupun kelompok.

Menurut Huda (2014:298) sintak proses model pembelajaran *creative problem solving* adalah (1). *Objective finding* (Temuan tujuan) yaitu siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan *membrainstroming* sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka; (2) *Fact finding* (Temuan fakta) yaitu siswa *membrainstroming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru mendaftar setiap presrektif yang dihasilkan oleh siswa; (3) *Problem finding* (Temuan masalah) yaitu siswa *membrainstroming* beragam cara yang mungkin dilakukan untuk semakin memperjelas sebuah masalah; (4) *Ide finding* (Temuan ide) yaitu gagasan-gagasan siswa di daftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan. Guru menyortir mana gagasan yang potensial dan yang tidak potensial sebagai solusi; (5) *Solution finding* (Temuan solusi) yaitu gagasan-gagasan yang memiliki potensial terbesar dievaluasi bersama hingga menghasilkan gagasan yang pantas menjadi solusi permasalahan; (6) *Acceptance finding* (Temuan Penerimaan) yaitu siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan masalah secara kreatif.

Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap (Shoimin, 2014:63). Hal ini senada dengan pernyataan Suprijono (2013:46) yang mengatakan bahwa pembelajaran langsung juga dinamakan *whole-class teaching*, penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas.

Pada model pembelajaran langsung terdapat 5 fase yang sangat penting. Menurut Suprijono (2013:50) sintaks model pembelajaran langsung sebagai berikut:

Tabel 3. Sintaks Model Pembelajaran Langsung

Fase-Fase	Prilaku Guru
Fase 1: <i>Estabilshing Set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, mempersiapkan peserta didik untuk belajar
Fase 2 : <i>Demonstrating</i> Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan	Mendemonstrasikan keterampilan yang benar, menyajikan informasi tahap demi tahap

Fase 3 : Guided Practice Membimbing pelatihan	Merencanakan dan memberi pelatihan awal
Fase 4 : Feed Back Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah peserta didik telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.
Fase 5 : Extended Practice Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif dengan metode eksperimen menggunakan bentuk *quasi experimental design*. variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *creative problem solving* dan model pembelajaran langsung. variabel terikat yang digunakan adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. penentuan sampel diambil dengan teknik *random sampling* dengan jumlah sampel 78 yang terdiri dari 40 kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan 38 kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes esai kemampuan pemecahan masalah matematis pada kedua kelas dengan soal yang sama. instrumen dikembangkan berdasarkan kisi-kisi tes dan melalui tahap validasi pakar dan validasi empirik dengan melakukan ujicoba untuk melihat validitas soal, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. sedangkan analisis yang digunakan adalah Uji t. sebelum data di analisis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas (di uji dengan *chi kuadrat*) dan homogenitas (di uji dengan F).

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berikut disajikan hasil post test kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan pada tabel 4 :

Tabel 4. Hasil Nilai kemampuan pemecahan masalah matematis

Statistika	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Ukuran Sampel	40	38
Rata-rata	70,13	62,42
Nilai Tertinggi	87	80
Nilai Terendah	53	43
Standar deviasi	9,134852	10,4069
Varians	83,44551	108,3044

Uji Normalitas

Pengujian normalitas ini mempunyai kriteria bahwa sampel berdistribusi normal apabila didapatkan hasil $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji *chi kuadrat* pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Normalitas Kelas Sampel

Kelas Sampel	N	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria Pengujian	Keterangan
Eksperimen	40	4,8	7,81	$\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$	Normal
Kontrol	38	4,51	7,81		

Pada Tabel 5 terlihat bahwa kedua kelas sampel mempunyai nilai χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dimaksudkan untuk menguji homogenitas varians antar kelompok. Pengujian homogenitas dilakukan dengan Uji F. kriterian jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima. Berdasarkan perhitungan diperoleh : varian terbesar pada kelas control sebesar 108,30 dan varian terkecil pada kelas eksperimen 83,45. maka hasil uji F diperoleh $F = \text{varian terbesar} / \text{varian terkecil} = 108,30 / 83,45 = 1,298$. Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang = 40-1=39 dan dk penyebut = 38-1 = 37 , diperoleh harga $F_{tabel} = F_{0,05(39,37)} = 1,71$. Ternyata $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yaitu $1,298 \leq 1,71$. Dengan demikian H_0 diterima dalam taraf nyata 5%, maka dapat disimpulkan bahwa sampel mempunyai variansi yang homogen. lebih jelasnya lihat hasil perhitungan pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Homogenitas Kelas Sampel

Varians		α	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	Kontrol				
83,45	108,30	0,05	1,298	1,71	Homogen

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih tinggi dari pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan uji t, karena data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Perbedaan Rata-rata Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Kelas	N	Rata-Rata	t_{hitung}	df	t_{tabel}
Eksperimen	40	70,13	3,43	76	1,665
Kontrol	38	62,42			

Pada Tabel 7 diperoleh nilai t_{hitung} (3,43) lebih besar dari t_{tabel} (1,665) berarti H_0 ditolak atau terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan model pembelajaran langsung. perbedaannya adalah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dibelajarkan dengan model

pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih tinggi dari pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil post test yang diperoleh bahwa hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas XI IPA SMA Negeri 6 Kota Jambi pada pokok bahasan statistika untuk kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* memperoleh nilai rata-rata 70,13, dengan simpangan baku 9,13 dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran langsung memperoleh nilai rata-rata 62,42 dengan simpangan baku 10,41. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t satu arah dari data post test kelas sampel. Uji-t satu arah dilakukan sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan dan berdasarkan perhitungan statistik diperoleh t_{hitung} sebesar 3,43 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,665 dengan dk sebesar 76. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* memberikan variasi pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan, dengan demikian membuat siswa cenderung aktif dan kreatif menggunakan pemikiran untuk pemecahan masalah pada soal yang diberikan. Selain itu, model pembelajaran *creative problem solving* membuat siswa fokus pada keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan tersebut. dengan demikian, ketika siswa dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya dengan memperluas proses berpikir. disamping itu, model pembelajaran *creative problem solving* melatih siswa untuk merancang suatu penemuan, berpikir dan bertindak kreatif, memecahkan masalah secara realistis, dan membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari. dengan demikian siswa akan aktif, termotivasi dan rajin mencari setiap permasalahan yang dihadapi. Hal tersebut bertolak belakang dengan model pembelajaran langsung.

Pada model pembelajaran langsung, siswa akan pasif sebab guru memiliki peranan penting, guru dituntut menjelaskan materi dari awal sampai akhir pelajaran untuk menjamin bahwa semua siswa mengerti akan materi tersebut. hal ini bisa menyebabkan siswa akan pasif, menerima apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa akan malas dan bosan untuk belajar. Selain itu, dari segi guru yang selalu aktif memberikan materi pelajaran harus selalu menjaga image, sebab kalau guru belum siap, kurang percaya diri, maka siswa akan bosan dan bisa berakibat siswa akan malas belajar. selain itu dari segi materi yang disampaikan yang bersifat kompleks dan abstrak akan menyebabkan siswa kurang memahami materi sebab guru akan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. disamping itu, model ini akan membuat siswa akan malas belajar

karena siswa tahu guru akan menjelaskan semua materi, termasuk dalam menyelesaikan soal atau latihan yang diberikan. dengan demikian, dari hasil penelitian wajar bahwa siswa yang diberikan dengan model pembelajaran *creative problem solving* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* lebih tinggi dari kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menerapkan model pembelajaran langsung. ini berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzan, Ahmad. 2011. *Modul 1 Evaluasi Pembelajaran Matematika Pemecahan Masalah Matematis*. Evaluasimatematika.net : Universitas Negeri Padang
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-Ruzz Media
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yoyakarta: Pustaka Belajar
- Suprijono, Agus. 2010. *Coperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Belajar