

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTU MEDIA ULAR TANGGA BANGUN RUANG TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VIII MTS MA'ARIF NU 5 SEKAMPUNG

Ovi Oktaviana<sup>1</sup>, Jazim<sup>2</sup>, Ira Vahlia<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammdiyah Metro, Lampung

<sup>2</sup>Universitas Muhammdiyah Metro, Lampung

<sup>3</sup>Universitas Muhammdiyah Metro, Lampung

Jl. Ki Hajar Dewantara No. 116 Iringmulyo KotaMetro Telp./Fax. (0725) 42445-42454

E-mail: <sup>1</sup>[ovioktaviana8@gmail.com](mailto:ovioktaviana8@gmail.com), <sup>2</sup>[jazimmetro@gmail.com](mailto:jazimmetro@gmail.com),

<sup>3</sup>[iravahlia768@yahoo.co.id](mailto:iravahlia768@yahoo.co.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solviing* berbantu media ular tangga bangun ruang dengan siswa yang diajarkan dengan model konvensional dan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada perbedaan rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* media ular tangga bangun ruang dengan rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan model konvensional, dapat dilihat dari hasil analisis uji hipotesis yaitu uji kesamaan dua rata-rata dimana  $t_{hitung} = 2,7261781$  dan  $t_{tabel} = 2,322618$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,025$  menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak, (2) rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantu media ular tangga bangun ruang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang mendapatkan model konvensional, dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t yaitu  $t_{hitung} = 2,7261781$  dan  $t_{tabel} = 2,0166922$  yang menunjukkan pada tingkat signifikan  $\alpha = 0,05$  menghasilkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak.

**Kunci:** Model pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantu Media Ular Tangga Bangun Ruang, kreativitas belajar

### Abstract

*This research was conducted with the aim to know the difference of creativity of learning mathematics between students taught with creative learning problem solviing model assisted snake media ladder wake up space with students taught with conventional model and to know creativity of student learning. The result of the research shows that (1) there is difference of mean score creativity of student learning using Creative Problem Solving model of snake ladder wake up space with average score creativity of student learning using conventional model, can be seen from result of hypothesis test analysis that is similarity test Two t count = 2.7261781 and ttable = 2.322618 with significant level  $\alpha = 0,025$  indicates that  $t_{hount} > t_{tabel}$  and states that  $H_0$  is rejected, (2) the average score of student learning creativity using Creative Problem Solving assisted model Media snake ladder wake up higher than the average score of creativity learning students who get a conventional model, can be seen from the results of hypothesis testing using t test that is  $t_{hitung} = 2.7261781$  and  $t_{table} = 2.0166922$  indicating at a significant level  $\alpha = 0, 05$  produces  $t_{count} > t_{tabel}$  and states that  $H_0$  is rejected*

**Keywords:** *Creative Problem Solving learning model Assisted Snake Media Ladder Build Space, learning creative*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa MTS Ma'arif Nu 5 Sekampung pihak sekolah telah melakukan berbagai usaha seperti melengkapi sarana dan prasarana di sekolah yang bertujuan agar mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa.

Namun dengan demikian di MTs Ma'arif Nu 5 Sekampung masih terdapat siswa yang belum kreativitas di dalam proses belajar matematika dikarenakan metode yang di gunakan susah diterima oleh siswa. Berdasarkan *pra survey* yang telah dilakukan bahwa kreativitas belajar siswa selama ini belum sesuai dengan yang diharapkan yang bisa dilihat dari hasil belajar siswa MTs Ma'arif Nu 5 Sekampung.

Tabel 1. Data nilai siswa kelas VIII MTs Ma'arif Nu 5 Sekampung

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase
1	<65	Tidak tuntas	21	75%
2	≥ 65	Tuntas	7	25%
Jumlah			28	100%

Dalam kegiatan *pra survey* didapat bahwa siswa pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa sering tidak memperhatikan saat guru memperhatikan sehingga tidak ada kreativitas dalam diri siswa yang membuat nilai menjadi rendah. Siswa tidak berusaha untuk mencari buku-buku agar dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena kreativitas siswa dalam belajar masih rendah. Siswa masih bermalas-malasan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar karena metode yang di berikan oleh guru membuat siswa-siswa tersebut sulit untuk menerima materi yang di sampaikan. Adapun beberapa indikator tentang kreativitas belajar siswa menurut ahli:

Ada beberapa aspek kognitif indikator kreativitas belajar, diantaranya yaitu:

1. Keterampilan berpikir lancar (*fluency*)
2. Keterampilan berpikir fleksibel (*flexibility*)
3. Keterampilan ber[ikir orasional (*originality*)
4. Keterampilan memperinci (*elaboration*)
5. Keterampilan menilai (*evaluation*)

Beberapa indikator yang mempengaruhi siswa kurang memiliki kreativitas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yang didapatkan dari wawancara guru matematika kelas VIII, diantaranya:

1. Siswa menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit dan rumit.
2. Siswa sering ribut didalam kelas ketika guru menjelaskan materi yang disampaikan.
3. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa kurang tanggap terhadap pertanyaan guru. Siswa enggan untuk bertanya dan hanya beberapa siswa yang menjawab pertanyaan.
4. Masih ada siswa yang suka menyontek ketika mengerjakan soal matematika
5. Kurangnya kreativitas belajar siswa dalam mengerjakan tugas yang di berikan guru karna keterbatasan media ataupun alat peraga.

Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar. Hasil dalam kecakapan belajar dalam kognitif mempunyai hierarki/bertingkat-tingkat. Kemudian prinsip – prinsip penting di dalam pemecahan masalah ada di dalam kreativitas [2].

Adapun pengertian kreativitas belajar adalah kemampuan yang dirancang untuk menstimulasi imajinasi berdasarkan data dan informasi yang tersedia, untuk

memberikan gagasan – gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Berikut indikator kreativitas belajar menurut aspek kognitif [1]:

1. Keterampilan berpikir lancar (*fluency*)
2. Keterampilan berpikir fleksibel (*flexibility*)
3. Keterampilan berpikir orasional (*originality*)
4. Keterampilan memperinci (*elaboration*)
5. Keterampilan menilai (*evaluation*)

Melihat permasalahan-permasalahan diatas, maka direncanakan solusi pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa. Model *Creative Problem Solving* (CPS) yang berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengatasi lemahnya kreativitas siswa. Karena biasanya model pembelajaran yang sering digunakan di sekolah yaitu model konvensional dan dalam pembelajaran matematika belum pernah menggunakan media Model CPS sendiri merupakan pengembangan dari model *Creative Problem Solving*. Pada dasarnya model CPS merupakan sebuah proses pembelajaran yang menuntun siswa untuk membangun pengetahuannya. Siswa tidak hanya duduk, memperhatikan, dan menerima apa yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa lebih aktif membangun pemahamannya sendiri dengan guru bertindak hanya sebagai fasilitator.

Adapun pengertian model pembelajaran *Creative Problem Solving* menurut beberapa ahli:

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Guru dalam pembelajaran CPS bertugas untuk menyediakan materi pembelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah [3].

Model pembelajaran *creative problem solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Mulai dari fakta aktual sesuai dengan materi bahan ajar melalui tanya jawab lisan indentifikasi permasalahan dan fokus pilih [4].

Melihat dari nilai siswa dan kurangnya kreativitas belajar yang diperoleh model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang dapat berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa. Dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang diharapkan siswa dapat berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa di sekolah. Diharapkan dengan adanya media yang digunakan kreativitas belajar siswa lebih baik lagi, karena media Ular Tangga Bangun Ruang dibuat agar dalam kegiatan belajar siswa dapat berpengaruh pada kreativitas belajar mereka yang selama ini masih kurang karena dalam pembelajaran belum pernah menggunakan media dan dapat memudahkan siswa untuk lebih mengerti lagi materi yang disampaikan oleh guru.

Dari uraian di atas penelitian dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mengambil judul: Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Mts Ma'arif Nu 5 Sekampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu. Dimana desain ini menggunakan dua kelas yang diteliti. Kelas pertama ialah kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) atau kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* yang disebut kelas eksperimen. Kelas yang kedua ialah kelas pengendali (kontrol) atau kelas yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional dilakukan di MTs Ma'arif Nu 5 Sekampung .

Pada kedua kelas yang ada untuk mengetahui keadaan awal tiap kelas sama atau tidaknya dilihat dari hasil terakhir pembelajaran matematika. Apabila kondisi kedua kelas sama setelah itu kedua kelas tersebut diberi perlakuan (*treatment*) yang berbeda, kelas pertama atau kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan model pembelajaran *creative problem solving*, sementara itu kelas kedua atau kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yang digunakan di MTs Ma'arif Nu 5 Sekampung. Untuk mendapatkan data primer yang bersifat kuantitatif pengaruh penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* yang di ambil dari nilai tes setelah 5 kali pertemuan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini data minat dan hasil belajar diperoleh dari hasil *posttest*. Soal tes kreativitas belajar sesuai dengan indikator materi pembelajaran pokok bangun ruang sisi datar. Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh data berikut:

#### 1. Kreativitas belajar

Tabel 2. rata-rata hasil tes kreativitas belajar siswa kelas eksperimen (VIII A) dan kelas kontrol (VIII B).

No	Kelompok	N	X <sub>MIN</sub>	X <sub>MAX</sub>	$\bar{X}$	S
1	Eksperimen	25	50	100	76,8	15,1299923
2	Kontrol	20	25	100	65	331,5789

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 76,8. Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 65.

#### 2. Analisis dan pengujian hipotesis

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji *liefors* untuk kedua sampel. Berikut data hasil perhitungan uji normalitas pada kedua sampel

Tabel 3. Uji normalitas kelas kontrol (VIII A) dan kelas eksperimen (VIII B)

No	Kelompok	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan	Keterangan Uji
1	eksperimen	0,097351	0,1725	$L_{hitung} < L_{tabel}$	H <sub>0</sub> diterima
2	Kontrol	0,008182	0,1920	$L_{hitung} < L_{tabel}$	

Berdasarkan data hasil tes kreativitas belajar bahwa hasil pengujian kelas eksperimen untuk  $n = 25$  dan pada  $\alpha = 0,05$ , diperoleh  $L_{hitung} = 0,097351$  dan  $L_{tabel} = 0,1725$ . Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $0,097351 < 0,1725$ , maka H<sub>0</sub> diterima yang artinya kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan hasil pengujian pada kelas kontrol untuk  $n = 20$  dan pada  $\alpha = 0,05$ , diperoleh  $L_{hitung} = 0,008182$  dan  $L_{tabel} = 0,1920$ . Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $0,008182 < 0,1920$ , maka H<sub>0</sub> diterima yang artinya kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian uji normalitas pada kedua sampel terpenuhi.

##### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan menggunakan uji *Bartlett*. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan data hasil tes kreativitas

belajar untuk mengetahui apakah kedua sampel kelas homogen atau tidak. Sebelum didapatkan uji normalitas data nilai akhir kreativitas belajar maka langkah pertama yaitu menghitung uji normalitas nilai awal siswa. Berikut adalah hasil perhitungan uji homogenitas nilai awal pada kedua sampel

Tabel 4. Uji homogenitas nilai awal siswa

Kelompok	N	Varians ( $s^2$ )	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	25	216,276667	1,04651663	2,10568595	Kedua sampel kelas mempunyai varians yang homogen
Kelas Kontrol	20	167,5658			

Berdasarkan hasil nilai awal dan perhitungan homogenitas pada Lampiran data hasil uji homogenitas diketahui pada  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{hitung} (1,04651663) < F_{tabel} (2,10568595)$  maka  $H_0$  diterima. Artinya untuk kedua populasi mempunyai varians yang homogen.

Setelah melakukan uji normalitas posttest dan uji homogenitas posttest maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas nilai tes akhir kreativitas belajar siswa. Berikut adalah hasil perhitungan uji homogenitas nilai awal pada kedua sampel:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.

Kelompok	N	Varians ( $s^2$ )	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	25	228,916667	1,25	2,10568595	Kedua sampel kelas mempunyai varians yang homogen
Kelas Kontrol	20	331,5789			

Berdasarkan hasil tes dan perhitungan homogenitas pada Lampiran data hasil uji homogenitas diketahui pada  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{hitung} (1,25) < F_{tabel} (2,10568595)$  maka  $H_0$  diterima. Artinya untuk kedua populasi mempunyai varians yang homogen.

### c. uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIIIA dan kelas VIIIB MTs Ma,arif Nu 5 sekampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

#### 1. Uji Hipotesis pertama

Untuk menguji hipotesis yang pertama yaitu menggunakan uji kesamaan dua rata-rata yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dari kedua sampel yang digunakan. Uji ini bertujuan untuk menjawab pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang terhadap kreativitas belajar siswa. Berikut ini adalah hasil perhitungan uji hipotesis pertama pada kedua sampel:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji-t.

Hipotesis	dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$	43	2,7261781	2,322618	H <sub>0</sub> ditolak
$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$				

Berdasarkan perhitungan hasil uji-t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,7261781 dan untuk nilai  $t_{tabel} = 2,322618$  diperoleh dari Tabel t dengan derajat kebebasan (dk) = 43 dan taraf signifikan  $\alpha = 0,025$  yaitu sebesar 2,931. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dan demikian H<sub>0</sub> ditolak artinya ada perbedaan rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang dengan rata-rata skor kreativitas siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

## 2. Uji Hipotesis kedua

Untuk menguji hipotesis yang kedua yaitu menggunakan uji kesamaan dua rata-rata yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbandingan rata-rata dari kedua sampel yang digunakan. Uji ini bertujuan untuk menjawab pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang terhadap kreativitas belajar siswa. Berikut ini adalah hasil perhitungan uji hipotesis kedua pada kedua sampel:

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji-t.

Hipotesis	Dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$	43	2,7261781	2,0166922	H <sub>0</sub> ditolak
$H_1 : \mu_1 > \mu_2$				

Berdasarkan perhitungan hasil uji-t dengan  $\alpha = 0,05$ , diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,7261781 dan  $t_{tabel}$  yaitu sebesar 2,0166922. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . maka H<sub>0</sub> ditolak artinya rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan pembelajaran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di dua kelas yaitu kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIIB sebagai kelas kontrol maka didapatkan rata-rata 77,692308 untuk kelas eksperimen dan 65 untuk kelas kontrol. Dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari kedua kelas menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Berdasarkan dua uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Berdasarkan perhitungan hasil uji-t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,1907 dan untuk nilai  $t_{tabel}$  diperoleh dari Tabel t dengan derajat kebebasan (dk) = 43 dan taraf signifikan  $\alpha = 0,025$  yaitu sebesar 2,322618. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dan demikian H<sub>0</sub> ditolak artinya ada perbedaan rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan model *Creative Problem*

*Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang dengan rata-rata skor kreativitas siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

2. Berdasarkan perhitungan hasil uji-t dengan  $\alpha = 0,05$  ,diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,7261781 dan  $t_{tabel}$  yaitu sebesar 2,0166922. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  . maka  $H_0$  ditolak artinya rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu Ular Tangga Bangun Ruang dalam penelitiann ini merupakan cara untuk mengetahui kreativitas belajar siswa.. Berikut pengertian model pembelajaran *Creative Problem Solving* menurut salah satu ahli, model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Guru dalam pembelajaran CPS bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif dan juga bertugas untuk menyediakan materi pembelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untruk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah[3]

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas VIIIA sebagai kelas kontrol dan kelas VIIIB penelitian dilakukan 5 kali pertemuan. Pada penelitian ini kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda untuk kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang sedangkan untuk kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran konvensional. Media Ular Tangga Bangun Ruang yang digunakan dalam pembelajaran pada kelas eksperimen untuk mengetahui kreativitas belajar siswa. Berikut pengertian media menurut ahli, Media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis atau menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran [5].

Kreativitas adalah kemampuan yang ada pada diri seseorang yang mampu menghasilkan penemuan–penemuan baru yang di lakukan melalui proses belajar dalam penelitian ini tes kreativitas belajar dilakukan pada akhir pertemuan yang dilakukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berikut pendapat salah satu ahli tentang kreativitas belajar:kemampuan yang dirancang untuk menstimulasikan imajinasi berdasarkan data dan informasi yang tersedia, untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Berikut indikator kreativitas belajar menurut aspek kognitif [1]:

1. Keterampilan berpikir lancar (*fluency*)
2. Keterampilan berpikir fleksibel (*flexibility*)
3. Keterampilan ber[ikir orasional (*originality*)
- 4 Keterampilan memperinci (*elaboration*)
5. Keterampilan menilai (*evaluation*)

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata dalam bentuk ciri – ciri *apititude* maupun non *apititude* ,dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal – hal yang sudah ada yang relatif yang berbeda dengan apa yang telah ada [6]

Penelitian ini bertujuan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional,serta untuk mengetahui kreativitas belajar siswa yang di ajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*

berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Pada pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan media Ular Tangga Bangun Ruang pada kelas eksperimen yang merupakan petunjuk bagi siswa untuk mengerjakan soal – soal yang berhubungan dengan kreativitas belajar sehingga didapatkan hasil dari penelitian ini bahwa nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Pada penelitian yang dilakukan kreativitas belajar yang dilihat dari 3 aspek kognitif yaitu: berpikir lancar, berpikir orasional dan berpikir terperinci, kedua kelas diberikan soal tes yang sama namun diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen VIII A menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang, kelas kontrol VIII B menggunakan model pembelajaran konvensional.

Adapun kendala yang dialami saat melakukan soal tes, yaitu siswa masih kurang memahami soal yang diberikan karena tidak memperhatikan saat guru memberikan arahan. Kreativitas belajar setiap siswa tidak sama maka tidak sama pula nilai yang didapatkan. Kelas eksperimen memiliki tingkat kreativitas lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena kemampuan siswa berbeda.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

##### 4.1 Kesimpulan

1. Ada perbedaan kreativitas belajar siswa yang menggunakan pembelajaran model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang dengan pembelajaran konvensional di kelas VIII MTs Ma'arif NU 5 Sekampung Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis uji hipotesis skor Berdasarkan perhitungan hasil uji-t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,7261781 dan untuk nilai  $t_{tabel}$  diperoleh dari Tabel t dengan derajat kebebasan  $(dk) = 43$  dan taraf signifikan  $\alpha = 0,025$  yaitu sebesar 2,322618. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dan demikian  $H_0$  ditolak artinya ada perbedaan rata-rata kreativitas belajar siswa yang menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang dengan rata-rata kreativitas siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang lebih tinggi dari kreativitas matematika peserta didik dengan pembelajaran konvensional di kelas VII MTs Ma'arif NU 5 Sekampung Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 2,7261781$  dan  $t_{tabel} = 2,0166922$  yang menunjukkan pada tingkat signifikan  $\alpha = 0,05$  maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya rata-rata kreativitas belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kreativitas belajar siswa peserta didik yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

##### 4.1 Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi pihak sekolah, model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam

- pembelajaran matematika di MTs Ma'arif NU 5 Sekampung dan dapat dilaksanakan secara bergantian dengan metode yang lainnya.
2. Bagi guru, diharapkan guru dapat terus menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menginovasi serta model *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang ini dapat digunakan pada mata pelajaran matematika, karena dapat memaksimalkan kreativitas belajar siswa pada peserta didik melalui langkah-langkah yang sistematis.
  3. Kepada penelilitain dapat dijadikan acuan serta model yang digunakan dan diterapkan pada materi atau kelas yang berbeda. Selain itu, dapat mengembangkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Ular Tangga Bangun Ruang dengan model pembelajaran lain yang sesuai sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ambarjaya, B. 2008. *Model-model Pembelajaran Kreatif*. Bandung: Tinta Emas Publishing.
- [2] Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipta
- [3] Huda, Miftahul. 2015. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- [4] Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Mas Media Buana Pustaka
- [5] Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- [6] Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar Disekolah*. Jakarta: Rineka Cipta