

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) BERBASIS KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN SIKAP KREATIF MURID KELAS VII

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Matematika



Diajukan Oleh :

Fabira Chandra Dwi Setyawati

NIM. 22104040059

Kepada:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2229/Un.02/DT/PP.00.9/07/2026

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
BERBASIS KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH DAN SIKAP KREATIF MURID KELAS VII

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FABIRA CHANDRA DWI SETYAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 22104040059
Telah diujikan pada : Rabu, 08 Juli 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Suparni, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6a605fc50e423



Penguji I

Dr. Iwan Kuswidi, S.Pd. I., M.Sc.
SIGNED

Valid ID: 6a6042acae078



Penguji II

Nidya Ferry Wulandari, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a603dafef645



Yogyakarta, 08 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a606a4cc8e9f

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-STUINSK-BM-05-01/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 Eksemplar Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi, serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Fabira Chandra Dwi Setyawati
NIM : 22104040059
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbasis Kontekstual Terhadap Pemecahan Masalah dan Sikap Kreatif Murid

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini, kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta,

Pembimbing

Suparni, S.Pd., M.Pd.
NIP 19710417 200801 2 007

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fabira Chandra Dwi Setyawati
NIM : 22104040059
Prodi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) BERBASIS KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN SIKAP KREATIF MURID KELAS VII" merupakan hasil penelitian saya sendiri, tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 Juni 2026

Yang menyatakan,



Fabira Chandra Dwi S.
NIM. 22104040059

MOTTO

*Pasti doa mu yang lancarkan upayaku
Mesti doa yang meluncur dari bibirmu
Dan yang kutahu kau takkan pernah berhenti
Tumbuh ku kini semoga sesuai yang kau impi
(Gemilang-Perunggu)*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Rabbil Alamin

Skripsi ini dipersembahkan penulis kepada:

Bapak dan Ibu Tersayang,

Bapak Yuda Purwaka dan Ibu Sarwati

yang selalu memberika doa, dukungan, saran, dan juga memberikan semangat.

Kakakku dan Adikku Tersayang

Rahma Aprilia Widiastuti

yang tidak berhenti memberikan semangat dan juga bantuan serta dukungan

Almamater Tercinta,

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **"Efektivitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap kreatif Murid Kelas VII"** dengan lancar dan baik. Sholawat serta salam senantiasa terlantunkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya ke jalan yang benar dan senantiasa diridhoi oleh Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, petunjuk, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhadi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Burhanuddin Latif, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta serta bersedia menjadi validator instrumen.
4. Bapak Iqbal Ramadani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, motivasi, dan dukungan selama perkuliahan.
5. Ibu Suparni, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa sabar memberikan banyak wawasan, arahan, masukan, saran, dan bimbingan untuk mengoreksi dan membantu penulisan dalam menulis skripsi ini.
6. Bapak Raekha Azka, M.Pd., dan Ibu Noor Shofiyati, S.Pd., M.Pd., selaku validator instrumen yang memberikan koreksi dan masukan kepada penulis

7. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan segala ilmu, doa, dan dukungan kepada penulis selama perkuliahan
8. Murid kelas VII D dan VII E MTs Negeri 9 Bantul yang telah bersedia bekerjasama demi kelancaran proses pembelajaran selama penelitian.
9. Untuk ibuku yang kuat dan tersayang yang perjuangannya sangat hebat dan juga bibir yang terus berdoa untuk kelancaran penulis dalam menulis skripsi dan dalam menghadapi kehidupan.
10. Untuk perempuan hebat setelah ibu yaitu mbakku yang bisa kuat melawan badai cobaan kehidupan keluarga. Terima kasih karna tetap menjadi orang yang bisa diandalkan. Terima kasih juga adikku yang bisa tetap bahagia dan terus semangat.
11. Bapak yang tetap mendukung dan memberikan semangat dan berusaha untuk keluarga.
12. Simbah yang tidak berhenti mendoakan dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan juga semangat serta selalu memberikan doa.
13. Sahabat-sahabat ku dari awal perkuliahan Savira, Ulya, Salma, Jihan dan untuk sahabat yang selalu mendengar keluh kesahku dan masih bersama sampai akhir yang sering menemani disetiap waktu terima kasih juga untuk selalu mau menemani ke coffe shop untuk mengerjakan skripsi Zakya.
14. Sahabat-sahabat seperjuanganku teman diskusi dan juga berkeluh kesah Erlina, Ufiq, Najwa, Nabila, dan juga Mia terima kasih sudah bersama-sama ketika penulis merasa bingung harus berteman dengan siapa, terima kasih atas semangat yang selalu diberikan dan berbagi banyak hal.
15. Sahabat rumahku di Lombok yang selalu membuat ingin cepat pulang dan berkumpul bersama Mbak Mella, Mbak Ria, Anis, Kak Rafli dan juga Mas Farid terima kasih sudah menjadi motivasi agar skripsi ini cepat.
16. Sahabat-sahabat sejak masa sekolah menengah pertama Bila, Icak, Titak, Putri, Asti, Rina, Anis, teman-teman yang selalu membuat penulis merasa

pulang. Terima kasih sudah mendengar banyak hal dari penulis dan terima kasih tetap memberi dukungan walaupun jauh.

17. Teman-teman KKN 212 Ketalo atas kerjasama, bantuan, semangat, dan dukungan sehingga membuat kesan yang indah selama KKN berlangsung bahkan setelah KKN berakhir masih banyak kenangan yang dibuat bersama, terima kasih masih mendukung penulis sampai sekarang.
18. Teman-teman PLP SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta terima kasih atas pengalaman yang berharga.
19. Kepada diri sendiri tidak hentinya saya ucapkan rasa syukur dan juga terima kasih Fabira Chandra Dwi Setyawati tidak menyerah dan berhenti dalam menyelesaikan skripsi ini walaupun banyak hal yang terjadi, banyak hal berat yang tiba-tiba datang tapi tetap berjuang dan menjalani kehidupan. Terima kasih tetap mengusahakan yang terbaik dan tetap bangkit padahal menyerah adalah pilihan yang lebih mudah.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun selalu diharapkan demi kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.
Aamiin

Yogyakarta, 21 Juni 2025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Penulis



Fabira Chandra Dwi S

Nim. 22104040059

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori	10
1. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	10
2. Sikap Kreatif.....	14
3. Pembelajaran Matematika	17
4. Pembelajaran Konvensional	19
5. Model Pembelajaran CPS.....	20
6. Berbasis Kontekstual	22
7. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) berbasis Kontekstual.....	24
8. Efektivitas Pembelajaran	26
9. Bangun Datar.....	28
B. Penelitian Relevan	36
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Hipotesis Penelitian	42

BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Desain Penelitian	44
C. Tempat dan Waktu Penelitian	45
D. Variabel Penelitian	45
E. Populasi dan Sampel	46
F. Prosedur Penelitian	49
G. Instrumen Pengumpulan Data	50
H. Teknik Analisis Instrumen	51
I. Instrumen Pembelajaran	54
J. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Hasil Penelitian	61
B. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
Daftar Pustaka	96
LAMPIRAN	101

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Sikap Kreatif.....	16
Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan Variabel Penelitian	38
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	45
Tabel 3. 2 Hasil Uji Normalitas Nilai AAS	47
Tabel 3. 3 Hasil Uji <i>Kruskal-Wallis</i> Nilai ASAS Kelas VII.....	48
Tabel 3. 4 Kategori validasi	52
Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas	53
Tabel 4. 1 Uji Reliabilitas	62
Tabel 4. 2 Data Kemampuan Pemecahan Masalah.....	63
Tabel 4. 3 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
Tabel 4. 5 Hasil Uji-t <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	67
Tabel 4. 6 Hasil Uji-t <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	68
Tabel 4. 7 Hasil <i>Prescale</i> dan <i>Postscale</i> Sikap Kreatif.....	69
Tabel 4. 8 Uji Normalitas Data <i>Prescale</i> dan <i>Postscale</i>	71
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas <i>Prescale</i> dan <i>Postscale</i>	72
Tabel 4. 10 Hasil Uji-t <i>Prescale</i> Sikap Kreatif	73
Tabel 4. 11 Hasil <i>Gain</i> Sikap Kreatif.....	74
Tabel 4. 12 Uji Normalitas Skor <i>Gain</i> Sikap Kreatif.....	75
Tabel 4. 13 Uji Homogenitas Skor <i>Gain</i> Sikap Kreatif	76
Tabel 4. 14 Uji-t Skor <i>Gain</i> Sikap Kreatif	76

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Persegi	29
Gambar 2. 2 Persegi Panjang	30
Gambar 2. 3 Jajargenjang.....	31
Gambar 2. 4 Trapesium.....	31
Gambar 2. 5 Belah Ketupat.....	32
Gambar 2. 6 Layang-layang.....	33
Gambar 2. 7 Segitiga Sembarang.....	34
Gambar 2. 8 Segitiga Sama Kaki	34
Gambar 2. 9 Segitiga Sama Sisi.....	35
Gambar 2. 10 Segitiga Siku-siku, Segitiga Lancip, Segitiga Tumpul	36
Gambar 2. 11 Bagan Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 4. 1 Murid Mengerjakan di Papan Tulis.....	87
Gambar 4. 2 Contoh Masalah	91
Gambar 4. 3 Contoh Pengungkapan Pendapat.....	91
Gambar 4. 4 Contoh Evaluasi dan Pemilihan	92
Gambar 4. 5 Contoh Implementasi	93


 STATE ISLAMIC UNIVERSITY
 SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Kisi-kisi Skala Sikap Kreatif Murid	102
Lampiran 1. 2 Lembar Skala Sikap Kreatif Murid	104
Lampiran 1. 3 Pedoman Penskoran Skala Sikap Kreatif	108
Lampiran 1. 4 Kisi-kisi Soal Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah	109
Lampiran 1. 5 Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	112
Lampiran 1. 6 Alternatif Penyelesaian Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	114
Lampiran 1. 7 Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	119
Lampiran 1. 8 Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	123
Lampiran 1. 9 Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	127
Lampiran 1. 10 Alternatif Penyelesaian Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	129
Lampiran 1. 11 Pedoman Penskoran Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah..	134
Lampiran 2. 1 RPP kelas eksperimen	138
Lampiran 2. 2 Lembar Kerja Murid.....	158
Lampiran 2. 3 Lembar Kerja Murid Pegangan Guru	178
Lampiran 2. 4 RPP Kelas Kontrol.....	203
Lampiran 2. 5 Lampiran RPP	223
Lampiran 2. 6 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	236
Lampiran 3. 1 Hasil Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen	246
Lampiran 3. 2 Hasil Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol	256
Lampiran 3. 3 Hasil Validasi Lebar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	266
Lampiran 3. 4 Hasil Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan	276
Lampiran 3. 5 Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah...	286
Lampiran 3. 6 Hasil Validasi <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	296
Lampiran 3. 7 Hasil Validasi Skala Sikap Kreatif	306
Lampiran 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Keampuan Pemecahan Masalah	316
Lampiran 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Skala Sikap Kreatif	320
Lampiran 4. 1 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	325
Lampiran 4. 2 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kemampuann Pemecahan Masalah	327
Lampiran 4. 3 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	328
Lampiran 4. 4 Hasil Uji Hipotesis <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah...	329
Lampiran 4. 5 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kemampuan Peecahan Masalah ..	330
Lampiran 4. 6 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kemampuan Peecahan Masalah	331
Lampiran 4. 7 Hasil Uji Hipotesis <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah..	332
Lampiran 4. 8 Hasil <i>Prescale</i> , <i>Postscale</i> , dan <i>Gain</i> Skala Sikap Kreatif	333
Lampiran 4. 9 Hasil Uji Normalitas <i>Prescale</i> Sikap Kreatif Murid	337
Lampiran 4. 10 Hasil Uji Homogenitas <i>Prescale</i> Sikap Kreatif.....	338
Lampiran 4. 11 Hasil Uji Hipotesis <i>Prescale</i> Sikap Kreatif.....	339
Lampiran 4. 12 Hasil Uji Normalitas <i>Posttscale</i> Sikap Kreatif	340
Lampiran 4. 13 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttscale</i> Sikap Kreatif	341
Lampiran 4. 14 Hasil Uji Normalitas <i>Gain</i> Sikap Kreatif	342

Lampiran 4. 15 Hasil Uji Homogenitas <i>Gain</i> Sikap Kreatif.....	343
Lampiran 4. 16 Hasil Uji Hipotesis <i>Gain</i> Sikap Kreatif	344
Lampiran 5. 1 Foto Kegiata Pembelajaran.....	345
Lampiran 5. 2 Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan.....	347
Lampiran 5. 3 Hasil Pengerjaan Murid	355
Lampiran 6. 1 Surat Keterangan Pengajuan Penyusunan Skripsi	358
Lampiran 6. 2 Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	359
Lampiran 6. 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	360
Lampiran 6. 4 Bukti Seminar Proposal	361
Lampiran 6. 5 Surat Izin Permohonan Penelitian	362
Lampiran 6. 6 Curriculum Vitae	363



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBASIS KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN SIKAP KREATIF MURID KELAS VII

Oleh:

Fabira Chandra Dwi Setyawati

22104040059

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah dan untuk mengetahui apakah model pembelajaran CPS lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap sikap kreatif murid.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian yaitu *non equivalent control group design*. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbasis kontekstual serta variabel terikatnya yaitu kemampuan pemecahan masalah dan juga sikap kreatif murid. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas VII MTs Negeri 9 Bantul tahun ajar 2025/2026. Sampel penelitian ini adalah murid kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan murid kelas VII D sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu soal *pretest* dan soal *posttest* kemampuan pemecahan masalah, *prescale* dan *postscale* sikap kreatif, RPP, dan LKM (Lembar Kerja Murid). Untuk teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu uji-t dua sampel dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji-t dua sampel untuk data hasil kemampuan pemecahan masalah adalah 0,004. Nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak yang berarti model pembelajaran CPS berbasis kontekstual lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah murid kelas VII. Selanjutnya hasil skor *gain* sikap kreatif siswa adalah 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,005 sehingga H_0 ditolak yang berarti model pembelajaran CPS berbasis kontekstual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap sikap kreatif murid kelas VII.

Kata kunci: CPS, Kontekstual, konvensional, kemampuan pemecahan masalah, sikap kreatif

**THE EFFECTIVENESS OF THE CONTEXTUAL-BASED CREATIVE
PROBLEM SOLVING LEARNING MODEL ON PROBLEM-SOLVING
ABILITIES AND CREATIVE ATTITUDES OF 7TH-GRADE STUDENTS**

By:

Fabira Chandra Dwi Setyawati

22104040059

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the contextual-based Creative Problem Solving (CPS) learning model on problem-solving abilities and to ascertain whether the CPS learning model is more effective than the conventional learning model regarding students' creative attitudes.

This research employs a quantitative quasi-experimental approach using a non-equivalent control group design. The independent variable is the contextual-based Creative Problem Solving learning model, while the dependent variables are problem-solving abilities and students' creative attitudes. The population consists of all 7th-grade students at MTs Negeri 9 Bantul for the 2025/2026 academic year; the sample comprises class VII-E as the experimental group and class VII-D as the control group. The instruments used include pre-test and post-test questions for problem-solving abilities, pre-scale and post-scale assessments for creative attitudes, lesson plans (RPP), and student worksheets (LKM). Data analysis was conducted using a two-sample t-test, preceded by prerequisite tests for normality and homogeneity.

The results indicate that the two-sample t-test value for problem-solving ability data is 0.004. Since this value is less than 0.05, the null hypothesis (H_0) is rejected, meaning the contextual-based CPS learning model is more effective than the conventional learning model in enhancing the problem-solving abilities of 7th-grade students. Furthermore, the result for the creative attitude gain score is 0.000. As this value is less than 0.05, the null hypothesis (H_0) is rejected, indicating that the contextual-based CPS learning model is more effective than the conventional learning model regarding the creative attitudes of 7th-grade students.

Keywords: CPS, contextual, conventional, problem-solving ability, creative attitude

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberlakukan di Indonesia. Matematika menjadi mata pelajaran yang perlu diberikan kepada murid agar memiliki kemampuan berpikir yang logis, sistematis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan berkerja sama (Rachmantika dan Wardono, 2019). Dari jenjang taman kanak-kanak hingga jenjang perguruan tinggi matematika selalu dijumpai. Tidak dapat dipungkiri matematika sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari dan sangat dekat dengan kehidupan manusia. Seiring perkembangan zaman matematika terus berkembang secara dinamis, hal ini terjadi semenjak awal matematika ditemukan (Siagian, 2017). Perkembangan zaman dan perkembangan matematika terus bersama dan beriringan, perkembangan matematika tidak akan pernah berhenti karena matematika sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Maka dari itu matematika menjadi alasan yang penting untuk selalu dipelajari.

Matematika memiliki peran yang esensial sebagai alat untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan bilangan (Siagian, 2017). Matematika memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan sendiri dapat membantu murid dalam mencapai suatu tujuan dalam proses pengembangan minat dan bakat serta pola tingkah laku yang diharapkan dapat berguna bagi kehidupan. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 menyatakan pendidikan adalah usaha untuk sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya murid dapat secara aktif mengembangkan potensi diri murid untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri dan kehidupan bermasyarakat (Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2003).

Pendidikan adalah salah satu cara yang tepat untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas. Pendidikan dikatakan baik apabila mampu

mempersiapkan murid menghadapi permasalahan kehidupan di sekitar dan dapat menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari dalam segala situasi serta kondisi (Siagian, 2016). Pendidikan merupakan salah satu usaha dalam pembentukan dan peningkatan sumber daya manusia. Pendidikan yang baik adalah ketika dapat mengembangkan kemampuan sumber daya manusia untuk membentuk watak yang berguna bagi bangsa (Sherley et al., 2019)

Pendidikan di Indonesia masih terbelakang rendah jika dibandingkan dengan negara lainnya. Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan di kalangan masyarakat. Pendidikan matematika yang ada di Indonesia saat ini sedang mengalami suatu perubahan yaitu perubahan paradigma. Terdapat kesadaran yang kuat, apa lagi dari kalangan pengambil kebijakan, untuk memperbaiki pendidikan matematika. Murid diharapkan harus lebih efektif dalam proses pencarian dan pengembangan pengetahuan.

Guru harus mengubah perannya tidak lagi sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan tetapi menjadi fasilitator yang membimbing murid ke arah pembentukan pengetahuan oleh diri mereka sendiri. Murid diharapkan harus lebih aktif dalam proses pencarian dan pengembangan pengetahuan. Guru harus mengubah perannya tidak lagi sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan tetapi menjadi fasilitator yang membimbing murid ke arah pembentukan pengetahuan oleh diri mereka sendiri (Gazali, 2016). Guru tidak hanya dilihat dari pendidikan terakhir yang diselesaikan, tetapi guru juga dilihat dari bagaimana cara mengajar juga mendidik murid. Guru diharapkan dapat membawa proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan juga inovatif. Dalam pendidikan di sekolah pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan, apabila pembelajaran tersebut baik maka semakin berhasil tujuan pendidikan tercapai.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi pada guru dengan murid menggunakan alat bantu berupa sumber belajar yang terjadi pada satuan lingkungan pendidikan (Ubabuddin, 2019). Pembelajaran yang terjadi saat ini

khususnya pembelajaran matematika masih terbilang sangat monoton dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sehingga murid kurang diberi kesempatan untuk aktif di kelas. Hal ini membuat kebanyakan murid merasa bahwa matematika merupakan pelajaran yang susah sehingga banyak murid yang tidak suka dengan pelajaran matematika dan menyebabkan rendahkan prestasi belajar murid pada mata pelajaran matematika. Rendahnya prestasi belajar murid pada mata pelajaran matematika tidak hanya disebabkan oleh proses pembelajaran saja, tetapi bisa juga karena perbedaan karakteristik yang dimiliki oleh murid (Farida, 2014).

Menurut Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 yang menjelaskan bawa tujuan dari pelajaran matematika yaitu murid diharapkan mampu: (1) memahami suatu konsep dari matematika; (2) memecahkan masalah; (3) dapat menggunakan penalaran matematis; (4) mengomunikasikan masalah secara sistematis; dan (5) murid memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai dalam matematika. Dilihat dari tujuan yang dipaparkan tersebut dapat dilihat bahwa pemecahan masalah termasuk kedalam salah satu tujuan dari pelajaran matematika. Tujuan dari pemecahan masalah dalam pembelajaran yaitu dapat melatih cara berpikir dan juga bernalar murid dalam menarik suatu kesimpulan, dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan dalam menyampaikan informasi atau mengomunikasikan ide-ide melalui lisan, tulisan, grafik, gambar, diagram, dan sebagainya (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2006).

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk dimiliki oleh setiap murid dikarenakan (a) pemecahan masalah merupakan tujuan umum pengajaran matematika, (b) pemecahan masalah yang meliputi metode, prosedur dan strategi merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika, dan (c) pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar belajar matematika (Sumartini, 2016). Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran matematika salah satunya yaitu kurangnya kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh murid, hal ini terjadi karena murid menganggap bahwa

pelajaran matematika merupakan pelajaran yang susah untuk dipahami dan juga dimengerti sehingga murid merasa malas dan kurang minat untuk belajar matematika yang menyebabkan kurangnya kemampuan pemecahan masalah. Jika murid kurang dalam kemampuan pemecahan masalah akan mengakibatkan murid sulit dalam menyelesaikan masalah yang ada. Hal ini tentunya menjadi penyebab murid tidak dapat menyelesaikan soal permasalahan yang diberikan saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang ada di sekolah. Saat ini proses pembelajaran masih kurang menyentuh langsung ke murid biasanya guru menjelaskan ke murid dan dalam proses pembelajaran murid cenderung menghafalkan rumus dan konsep matematika sehingga kemampuan pemecahan masalah murid masih kurang. Dalam pendidikan sendiri kemampuan murid dapat diasah melalui masalah, sehingga murid dapat meningkatkan berbagai kompetensi yang dimiliki (Sumartini, 2016). Kemampuan pemecahan masalah juga sangat berguna tidak hanya dalam bidang ilmu matematika saja tetapi dalam bidang ilmu lain bahkan kemampuan pemecahan masalah juga berguna untuk kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah matematika selain menuntut murid untuk dapat lebih berpikir juga menuntut murid untuk lebih kreatif (Sofyan dan Lestari, 2014).

Dalam pembelajaran matematika kemampuan pemecahan masalah merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh murid. Melalui kemampuan pemecahan masalah murid juga mampu mengembangkan kreativitas belajar yang dimiliki. Hal ini tentunya memiliki hubungan dengan sikap kreatif murid, perbedaan sikap kreatif yang dimiliki oleh murid akan memengaruhi perbedaan dalam memecahkan suatu masalah yang ada. Setiap murid pastinya memiliki cara yang berbeda-beda dalam menyelesaikan pemecahan masalah baik dalam pembelajaran matematika maupun kehidupan sehari-hari (Farida, 2014). Kemampuan pemecahan masalah dan sikap kreatif dapat menjadi bekal untuk kehidupan kedepan murid baik dilingkungan pendidikan, pekerjaan bahkan dalam kehidupan sehari-hari diperlukannya kemampuan pemecahan masalah

dan juga sikap kreatif murid.

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan juga sikap kreatif murid maka diperlukan pembelajaran yang inovatif dan juga menarik tidak lagi pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja. Pembelajaran matematika diharapkan menjadi lebih kreatif, inovatif, dan juga menyenangkan agar murid merasa senang dan tertarik untuk belajar matematika. Pembelajaran harus didesain lebih menarik agar murid memiliki rasa senang dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika sehingga murid dapat memperbaiki kualitas dan juga hasil belajar model pembelajaran yang cocok dan berhubungan dengan pemecahan masalah dan juga sikap kreatif yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) (Mutiarawati dan Rahmawati, 2019). *Creative Problem Solving* untuk selanjutnya akan disingkat menjadi CPS. Model pembelajaran CPS merupakan model pembelajaran yang berperan mengarahkan murid untuk menemukan masalah, menghasilkan ide baru, dan menggunakan penyelesaian masalah yang inovatif untuk memperoleh solusi dari permasalahan, guru memberikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan untuk menimbulkan rasa ingin tahu murid, dan memberikan kesempatan kepada murid untuk mengidentifikasi masalah, guru juga memberikan pertanyaan dengan tujuan agar murid dapat menghasilkan ide serta menyusun strategi pemecahan masalah (Partayasa et al., 2020).

CPS lebih dominan dalam mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif murid dalam mencari arah penyelesaian yang ditempuh untuk memecahkan permasalahan. Artinya murid dibebaskan untuk berkreaitivitas dalam pemecahan suatu masalah yang diberikan dengan cara yang dikehendaki oleh murid (Miftahul, 2013). Dalam meningkatkan kemampuan pemecahan dan meningkatkan rasa ingin tahu murid materi pembelajaran matematika bisa dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa merasa dekat dengan permasalahan yang ada dan hal tersebut akan membuat murid lebih tertarik untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2025 dimana peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika di sekolah MTs Negeri 9 Bantul kemampuan pemecahan masalah murid di sekolah masih belum merata pada siswa disetiap kelas, terdapat beberapa murid di masing-masing kelas yang masih kurang pada kemampuan pemecahan masalah. Biasanya guru di sekolah MTs Negeri 9 Bantul menggunakan model pembelajaran yang interkatif, pembelajaran yang dilakukan sering melibatkan murid untuk berdiskusi kelompok hal tersebut selain dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah murid juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan juga kolaborasi murid. Dari wawancara juga diperoleh kemampuan sikap kreatif murid secara keseluruhan sudah mulai tampak akan tetapi dalam implementasinya murid di sekolah ini masih kurang masih banyak murid yang kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Biasanya guru disini meningkatkan kemampuan kreatif murid dengan memberikan tugas untuk membuat *power point* di aplikasi canva dan murid dibebaskan untuk berkreasi. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa di sekolah ini murid yang memiliki kemampuan pemecahan masalah dan murid yang memiliki sikap kreatif sudah cukup baik tetapi tetap butuh ditingkatkan, untuk itu diperlukannya suatu inovasi pembelajaran matematika yang dapat memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah dan juga sikap kreatif murid. Maka dari itu penulis tertarik melakukan penelitian tentang Efektivitas Model Pembelajaran CPS berbasis kontekstual terhadap pemecahan masalah dan sikap kreatif murid.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan peneliti, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran CPS berbasis kontekstual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah?
2. Apakah model pembelajaran CPS berbasis kontekstual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap sikap kreatif murid?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah model pembelajaran CPS berbasis kontekstual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah.
2. Mengetahui apakah model pembelajaran CPS berbasis kontekstual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap sikap kreatif murid.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tetap pembelajaran matematika, terutama pada penerapan model pembelajaran CPS berbasis kontekstual terhadap pemecahan masalah dan sikap kreatif murid sebagai bahan kajian untuk penelitian

lebih lanjut dan lebih mendalam tentang permasalahan yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi tentang model dan pendekatan pembelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sikap kreatif murid.
- b. Bagi murid, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan murid yaitu pemecahan masalah dan membantu meningkatkan keterampilan murid yaitu sikap kreatif.
- c. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai model CPS berbasis kontekstual serta dapat menjadi bekal untuk mengajar dikemudian hari.

E. Definisi Operasional

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ukuran keberhasilan penerapan model CPS berbasis kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah dan sikap kreatif murid yaitu sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran CPS berbasis kontekstual dikatakan lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional jika rata-rata skor *posttest* kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor *posttest* kelas kontrol.
- b. Model pembelajaran CPS berbasis kontekstual dikatakan lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional jika rata-rata skor *gain* sikap kreatif murid kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor *gain* sikap kreatif kelas kontrol.

2. Berbasis Kontekstual

Pembelajaran berbasis kontekstual adalah model pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata murid dan mendorong antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

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

Pembelajaran CPS adalah model pembelajaran yang berpusat pada kemampuan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreativitas sehingga diharapkan saat menyelesaikan permasalahan murid dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah dengan berbagai ide dan gagasan sendiri.

4. Sikap Kreatif

Sikap kreatif adalah kecenderungan mental dan perilaku yang dapat menciptakan ide atau gagasan baru dan berguna dalam menghadapi suatu masalah.

5. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu proses untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru, serta proses untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil dari uji hipotesis dari data *posttest* kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui nilai sig (*1-tailed*) 0,04 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi sebesar 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor *posttest* kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor *posttest* kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CPS berbasis kontekstual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah murid kelas VII.
2. Pada skala sikap kreatif data yang digunakan yaitu skor *gain* karena pada uji t skor *prescale* sikap kreatif murid terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga data yang digunakan yaitu skor *gain*. Hasil dari uji hipotesis dari data skor *gain* sikap kreatif kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui nilai sig (*1-tailed*) 0,00 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi sebesar 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor *gain* sikap kreatif kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor *gain* sikap kreatif masalah kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CPS berbasis kontekstual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap sikap kreatif murid kelas VII.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya peneliti memberikan saran bagi guru matematika dan bagi peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Saran bagi guru matematika

- a. Peneliti menyarankan agar guru lebih memperhatikan pembagian waktu selama kegiatan pembelajaran, karena mengingat model pembelajaran *creative problem solving* berbasis kontekstual membutuhkan waktu relatif lama.
- b. Dalam pembuatan kelompok sebaiknya guru tidak membebaskan murid untuk membentuk kelompok, sebaiknya kelompok dibagi secara heterogen berdasarkan kemampuan akademis dan tingkat keaktifan murid.
- c. Apabila ada murid yang bertanya terkait penyelesaian pada lembar kerja guru sebaiknya tidak langsung memberikan jawaban akhir agar esensi dari model pembelajaran CPS tetap terjaga dan kemampuan pemecahan masalah murid meningkat serta sikap kreatif murid lebih terasah.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model pembelajaran *creative problem solving* dipadukan dengan metode yang berbeda dan mengujinya terhadap variabel lain.
- b. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memberikan selingan pada proses pembelajaran seperti *ice breaking* agar murid tidak jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual* (T. T. T. Trianto (ed.)). Kencana.
- Alfina Ismaningsih, Rizki Wahyu Yunian Putra, N. (2021). *Mengupas materi dan soal bangun datar SMP*.
- Alpansyah. (2021). *Kuasi Eksperimen Teori dan Penerapan Desain Pembelajaran* (Guepedia (ed.)). Guepedia.
- Amam, A. (2017). Penilaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Jurnal Teori Dan Riset Matematika*, 2(1), 39–46.
- Amir, A. (2016). *Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika*. 2, 34–40.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (R. Damayanti (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Atik Suryani, Sugiarto, A. (2013). *Keefektifan creative problem solving terhadap hasil belajar peserta didik MTs miftakhul khoirot*. 2(2).
- Diana, H. (2019). *Pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) diisertai mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa kelas XI SMAN 1 Natar Lampung Selatan*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- E Erfawan, S. N. (2015). *Keefektifan creative problem solving berbantuan buku saku pada hasil belajar kimia*. 2(2252).
- Fahrudin, Ansari, & Ichsan, A. S. (2021). *Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan islam*. 64–80.
- Farida, N. (2014). Pengaruh sikap kreatif terhadap prestasi belajar matematika. *Aksio: Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 3(2), 10–15.
- G, P. (1973). *How to solve it*. Princeton University Press. https://www.hlevkin.com/hlevkin/90MathPhysBioBooks/Math/Polya/George_Polya_How_To_Solve_It_.pdf
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181.
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*.

Bumi Aksara.

Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Pustaka Setia.

Heris, H., Rohati, E. E., & Sumarmo, U. (2018). *Hard skills and soft skills* (N. F. Atif (ed.)). PT Refika Aditama.

Hikmawati, F. (2020). *Metode Penelitian*. PT Rajagrafindo Persada.

Indonesia, P. republik. (2003). *Undang-undang republik indonesia nomor 20*.

Isnawan, Galang, M. (2020). *Kuasi-Eksperimen* (Sudirman (ed.)). Nashir Al-Kutub Indonesia.

Mashudi, & Azzahro, F. (2020). *Contextual teaching and learning* (Mukni'ah (ed.)). LP3DI Press.

Miftahul, H. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*.

Munandar, U. (1999). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Mutiarawati, I. S., Supandi, & Rahmawati, N. D. (2019). Efektivitas model pembelajaran CPS berbantuan media geogebra terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(4), 24–29.

Nasional, M. P. (2006). *Peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia nomor 22 tahun 2006*.

Nila, K. (2008). Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, 229–235.

Novitasari, D. (2015). *Penerapan pendekatan pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa*. 1(1), 43–56.

Nursyam, Herna, A. (2023). *Creative problem solving: Apakah efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik?* 5(1), 31–42.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.

Partayasa, W., Suharta, I. gusti P., & Nengah, S. I. (2020). Pengaruh model creative problem solving (CPS) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan.

JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), 4(1), 168–179.

Pepkin. (2004). *Creative problem solving in math*.

Qomariyah, Siti Nurul, S. (2025). Pengaruh model Creative Problem Solving (CPS) berbantuan gamifikasi wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLD fakultas pascasarjana , universitas indraprasta PGRI Jakarta , Indonesia didik , baik dalam aspek kognitif. *Bi*, 3.

Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 439–443.

Razak, S. A., & Rivauzi, A. (2023). Efektivitas pembelajaran pendidikan agama islam di SMK N 10 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 896–904.

Rilla Wahana. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kompetensi Teks Deskripsi Kelas VII*. 298–305.

Roebyanto, Goenawan, & Harmini, S. (2017). *Pemecahan masalah matematika*. Remaja Rosdakarya.

Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas* (H. A. Erni Munastiwi (ed.)). Erhaka Utama.

Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.

Sahir, S. H. (2022). *Metodologi penelitian* (T. Koryati (ed.)). KBM Indonesia.

Sanjaya, W. (2007). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media.

Sardiman. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Cet k V. Rajawali Pers.

Sari, A. D., Noer, S. H., Pasca, P., Pendidikan, S., Lampung, U., Pasca, P., Matematika, S., & Lampung, U. (2020). Pengembangan model creative problem solving (CPS) untuk meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 1115–1128.

Sari, N. I., Rahman, S., & Ahyan, S. A. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran project-based

- learning melalui lesson study. *Journal of Didactic Mathematics*, 138–144.
- Sari, Ratnasari, & Farida, I. (2016). Pengembangan sikap kreatif siswa pada praktiku penjernihan air. *Jurnal Kimia Dan Pendidikan*, 1(2), 124–136.
- Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran matematika: cara meningkatkan kemampuan berpikir siswa*. Graha Ilmu.
- Sherley, Santoso, E. B., & Mastan, S. A. (2019). Analisis perbedaan metode pembelajaran konvensional dan active learning mahasiswa akuntansi universitas ciputra. *Media Akuntansi Dan Perpajakan Indonesia*, 75–86.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 58–67.
- Siagian, M. D. (2017). Pembelajaran matematika dalam perpektif konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, VII(2), 61–73.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineke Cipta.
- Sofyan, D., & Lestari, L. (2014). Perbandingan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam matemtika antara yang mendapat Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) dengan pemebejaraan konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 95–108.
- Stephen Krulik, J. A. R. (1993). *Reasoning and problem solving*. Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatifkualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sulastrri, A. (2016). Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi pembelajaran: teori & praktik di tingkat pendidikan dasar*. Rajagrafindo Persada.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5.
- Susanto, A. (2019). *Teori belajar & pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia group.
- Syarif, dina fariza, Fatchurahman, M., & Karyanti. (2019). *Teknik Creative Problem Solving* (Ngalimun (ed.)). K-Media.

- Syarifah Anjani, Muhamad Rifa'i Subhi, R. A. (2025). Analisis Integrasi Metode Pembelajaran Konvensional dan Modern. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 657–664.
- Ubabuddin. (2019). *Hakikat belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. V(1), 18–27.
- Umayah, & Hakim, Arif Rahman Nurrahman, A. (2019). Pengaruh metode contextual teaching and learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2682(1), 85–94.
- Warsita, B. (2010). Mobile learning sebagai model pembelajaran yang efektif dan inovatif. *Jurnal Teknodik*, XIV(1).
- Widodo Slamet, Ladyani Festy, Asrianto La Ode, Rusdi, Khairunnisa, Lestari sri Maria Puji, Devrianya Ade, Wijayanti Dian Rachma, Hidayat Abas, Dalfian, Nurcahyati Sri, Sjahriani Tessa, Armi, Widya Nurul, R. (2023). *Buku ajar metode penelitian*. CV Science Techno Direct.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Yudhawardana, H. (2022). *Penerapan model pembelajaran kooperatif Creative Problem Solving (CPS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa*. 2(2), 16–25.
- Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2018). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(3), 445–452. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.445-452>