

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN PEMECAHAN MASALAH MATERI BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK KELAS VIII

Nur Diana Kholidah¹, Isbadar Nursit², Siti Nurul Hasana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang

Email: ¹ dianalilik36@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik pada pokok bahasan bangun ruang kubus dan balok kelas VIII-B SMP Darul Ulum 5 Rebalas. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan jenis penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian tindakan kelas partisipan. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian bersiklus yang setiap siklus meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian tindakan kelas adalah kelas VIII-B SMP Darul Ulum 5 Rebalas Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah 22 peserta didik. Hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) kalsifikasi masalah, (2) pengungkapan pendapat, (3) evaluasi dan pemilihan, dan (4) implementasi. Adapun peningkatan hasil sebagai berikut: (1) hasil tes siklus mengalami peningkatan yaitu, pada siklus I 69,09% meningkat menjadi 78% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 8,91%; (2) hasil aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu pada siklus I 67,23% meningkat menjadi 77,14% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 9,91%; (3) hasil aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yaitu pada siklus I 68,53% meningkat menjadi 75,42% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 6,889%; (4) hasil wawancara menunjukkan bahwa 4 dari 6 peserta didik yaitu 66,66% (peserta didik senang $\geq 50\%$), peserta didik merasa senang dan antusias dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang dilakukan oleh peneliti.

Kata kunci: model pembelajaran *creative problem solving*, kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional menempatkan matematika sebagai salah satu pengetahuan inti yang diberikan di setiap jenjang. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nasution, 2018:15). Oleh sebab itu tidak heran bahwa matematika dianggap sebagai ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pada kenyataannya di lapangan, peserta didik cenderung terlihat lebih pasif saat menerima pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh kebanyakan dari peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan membosankan sehingga peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika (Ma'atus dkk., 2017:152). Pada umumnya

pembelajaran yang banyak diminati oleh peserta didik adalah pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan, dengan begitu peserta didik akan tertarik dan terlibat aktif saat pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Tujuan dari suatu pembelajaran adalah peserta didik mampu dalam memahami suatu konsep atau materi yang dipelajari (Sari dkk, 2021:100).

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, pemilihan model dan metode pembelajaran merupakan komponen penunjang untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran. Model pembelajaran memberikan peserta didik informasi, gagasan, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri, serta berdampak terhadap kemampuan peserta didik untuk belajar lebih mudah dan efektif di masa depan (Solihin dkk., 2021:2964). Model pembelajaran juga digunakan untuk merancang langkah-langkah pembelajaran, membimbing pembelajaran, mengkonsep pembelajaran, serta mengorganisasikan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran (Satriani, 2018:72). Pada dasarnya peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang lebih berkesan sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik (Panuntun dkk., 2021:12). Menurut Roswanti dkk, (2020:192) model pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan kreativitas belajar peserta didik serta keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika. Sejalan dengan pendapat Ginting dkk., (2019:3) bahwa guru diklaim untuk menggunakan strategi maupun metode yang dapat memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk lebih kreatif dan bisa menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan.

Pada dasarnya peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang lebih berkesan sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik (Panuntun dkk., 2021:12). Menurut Roswanti dkk, (2020:192) model pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan kreativitas belajar peserta didik serta keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika. Sejalan dengan pendapat Ginting dkk., (2019:3) bahwa guru diklaim untuk menggunakan strategi maupun metode yang dapat memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk lebih kreatif dan bisa menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang ditekankan pada kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan, serta membebaskan peserta didik untuk menciptakan ide-ide baru yang diperoleh sebagai solusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Solihin dkk., 2021:2964). Model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk cenderung aktif dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan membebaskan peserta didik untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan caranya sendiri (Partayasa dkk., 2020:171), sehingga model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah peserta didik serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dengan ide-ide baru yang dimiliki (Yuliastuti dkk., 2019:172). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Utami dkk., (2019:11) tentang “Efektivitas Penerapan Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar” menunjukkan bahwa model pembelajaran CPS efektif terhadap hasil belajar, karena ketuntasan hasil belajar tercapai dengan hasil 88% peserta didik mencapai KKM. Sejalan dengan penelitian yang juga dilakukan oleh Sari dkk., (2021:104)

yang menunjukkan bahwa model pembelajaran CPS terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika peserta didik lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk membuat penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Rebalas”.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang terjadi dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Selain menggunakan data kualitatif, peneliti juga menggunakan data kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *Creative Problem Solving*. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) jenis partisipan, yang mana peneliti ikut serta secara langsung dalam lapangan sejak awal penelitian hingga akhir penelitian yang berupa hasil laporan penelitian (Parnawi, 2020:18). Penelitian dibantu oleh guru matematika sebagai pengamat 1 dan teman sejawat sebagai pengamat 2. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Darul Ulum 5 Rebalas, Kec. Grati, Kab. Pasuruan yang terletak di Jl. KH. Abdi Manaf Rebalas, pada tanggal 16 Mei 2023 – 27 Mei 2023. Pada penelitian ini subyek yang digunakan yaitu peserta didik kelas VIII-B Semester genap tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 22 peserta didik. Pokok bahasan yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah bangun ruang kubus dan balok.

Pada dasarnya siklus pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas mempunyai 4 tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Tahap-tahap pada penelitian tindakan kelas berupa siklus, dan akan berhenti sampai permasalahan dapat teratasi Arikunto, (2012:17). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) analisis data kualitatif menggunakan teknik analisis data menurut Miles and Huberman (dalam Suharsaputra, 2014:217) reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan pemeriksaan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*); (2) analisis data kuantitatif dalam penelitian ini hanya digunakan sebagai pendukung dengan bentuk data statistik rata-rata dan persentase. Data kuantitatif berupa data hasil nilai tes akhir siklus peserta didik yang akan dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan dengan mencari persentase ketuntasan belajar dari nilai rata-rata yang akan dianalisis menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar. Adapun kriteria keberhasilan siklus dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Siklus

No.	Kriteria Keberhasilan	Instrumen	Teknik Pengumpulan Data
1.	$\geq 70\%$ peserta didik mendapat nilai tes ≥ 70	Lembar soal tes akhir siklus	Tes
2.	Nilai rata-rata tes peserta didik mendapat ≥ 70	Lembar soal tes akhir siklus	Tes
3.	Persentase aktivitas guru $\geq 70\%$	Lembar observasi kegiatan guru	Observasi
4.	Persentase aktivitas peserta didik $\geq 70\%$	Lembar observasi kegiatan peserta didik	Observasi
5.	Persentase respon positif peserta didik terhadap model pembelajaran $> 50\%$	Lembar wawancara peserta didik	Wawancara

HASIL

Pada siklus I, analisis data kualitatif didapat dari: (1) hasil observasi kegiatan guru yang dilakukan oleh observasi 1 dan observasi 2 diperoleh persentase 67,23% yang dikategori “cukup baik”; (2) hasil observasi kegiatan peserta didik yang dilakukan oleh observasi 1 dan observasi 2 diperoleh persentase 68,53% yang dikategorikan “cukup baik”; (3) hasil catatan lapangan diperoleh dari lembar catatan lapangan yang dilakukan oleh observer 1 dan observer 2 bahwasannya pada saat kegiatan berlangsung banyak peserta didik masih pasif dan ramai saat membentuk kelompok hal ini membuat keadaan pembelajaran kurang kondusif; (4) hasil wawancara didapatkan peneliti melalui kegiatan wawancara yang dilaksanakan kepada 6 subyek wawancara, dapat diketahui bahwa 4 dari 6 peserta didik menyatakan bahwa senang terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving*, dalam hal ini diperoleh persentase hasil wawancara peserta didik sebesar 66,66%. Analisis data kuantitatif didapat dari hasil tes akhir siklus I dengan perolehan rata-rata 69,09 dan diketahui bahwa 11 dari 22 peserta didik yang tuntas, serta diperoleh persentase ketuntasan 50%.

Tabel 2. Refleksi Siklus I

No.	Instrumen	Keberhasilan	Hasil Persentase Keberhasilan	Keterangan
1.	Tes akhir siklus	Keberhasilan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah $55\% < SR \leq 70\%$	50% peserta didik mendapat nilai ≥ 70 dengan nilai rata-rata kelas 50.	Belum berhasil
2.	Lembar observasi	Keberhasilan aktivitas peserta didik dan aktivitas guru sesuai model pembelajaran $55\% < SR \leq 70\%$	Observasi aktivitas peserta didik 68,53%. Observasi aktivitas guru 67,23%.	Belum berhasil
3.	Wawancara	Keberhasilan hasil wawancara $55\% < SR \leq 70\%$	66,66% peserta didik merasa senang pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	Berhasil

Dari data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran siklus I belum mencapai target yang diinginkan peneliti dan belum berhasil karena ada tiga kriteria yang belum memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan. Ketidak berhasilan pada siklus I, mengharuskan peneliti melaksanakan tindakan siklus berikutnya dengan meningkatkan, mempertahankan kelebihan yang terjadi di pembelajaran siklus I, serta membenahi kesalahan ataupun kekurangan yang terjadi di siklus I.

Salah satu faktor ketidakberhasilan pada siklus I adalah pembelajaran kurang kondusif yang disebabkan karena beberapa peserta didik ramai sendiri, membuat gaduh saat guru menyampaikan penjelasan, serta guru yang masih kurang tegas dalam menegur. Pada siklus II guru lebih tegas dalam menegur peserta didik yang gaduh, jika pada saat guru menyampaikan materi dan peserta didik ada yang gaduh akan diberikan hukuman dengan maju untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Harapannya agar peserta didik dapat memperhatikan penjelasan guru dan dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Pada siklus II, analisis data kualitatif didapat dari: (1) hasil observasi kegiatan guru yang dilakukan oleh observer 1 dan observer 2 diperoleh persentase 77,14% yang dikategorikan “baik”;

(2) hasil observasi kegiatan peserta didik yang dilakukan oleh observer 1 dan observer 2 diperoleh persentase 75,42% yang dikategorikan “baik”; (3) hasil catatan lapangan diperoleh dari lembar catatan lapangan yang dilakukan oleh observer 1 dan observer 2 bahwasannya kegiatan pembelajaran sudah maksimal. Peristiwa tersebut terlihat berdasarkan keseriusan dan fokusnya peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran; (4) hasil wawancara didapatkan peneliti melalui kegiatan wawancara yang dilaksanakan kepada 6 subyek wawancara, dapat diketahui 4 dari 6 peserta didik menyatakan senang terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving*, dalam hal ini diperoleh persentase hasil wawancara peserta didik sebesar 66,66%. Analisis data kuantitatif didapat dari hasil tes akhir siklus II dengan perolehan rata-rata 78 dan diketahui bahwa 1 dari 22 peserta didik yang tuntas, serta diperoleh persentase ketuntasan 72%.

Tabel 3. Refleksi Siklus II

No.	Instrumen	Keberhasilan	Hasil Persentase Keberhasilan	Keterangan
1.	Tes akhir siklus	Keberhasilan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah $70\% < SR \leq 85\%$	72% peserta didik mendapat nilai ≥ 70 dengan nilai rata-rata kelas 78.	Berhasil
2.	Lembar observasi	Keberhasilan aktivitas peserta didik dan aktivitas guru sesuai model pembelajaran adalah $70\% < SR \leq 85\%$	Observasi aktivitas peserta didik 75,42%. Observasi aktivitas guru 77,14%.	Berhasil
3.	Wawancara	Keberhasilan hasil wawancara $55\% < SR \leq 70\%$	66,66% peserta didik merasa senang pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	Berhasil

Dari data dapat diketahui terkait model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada pelaksanaan pembelajaran siklus II semua kriteria keberhasilan sudah terpenuhi. Jadi, dapat disimpulkan tindakan pada siklus II telah berhasil sehingga penelitian dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* selesai tanpa harus diadakan tindakan selanjutnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas terkait penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada kelas VIII-B SMP Darul Ulum 5 Rebalas, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik telah mengalami peningkatan. Dengan membandingkan data-data yang diperoleh dalam penelitian yang berlangsung selama 2 siklus dan dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2023 – 27 Mei 2023 dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang diinginkan.

Data hasil diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu: (1) aktivitas guru penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, dilihat dari hasil keseluruhan pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru, guru sudah mampu menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* karena mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta dilihat pada siklus I persentase aktivitas guru mencapai 67,23% yang dikategorikan cukup baik, serta pada pelaksanaan siklus II mencapai 77,14% yang dikategorikan

baik. Pada pelaksanaan siklus I pembelajaran dapat dikatakan bagus, akan tetapi peneliti mendapati beberapa kekurangan, antara lain guru kurang mampu dalam merangsang aktif bertanya sehingga peserta didik masih pasif, serta kurang mampu mengkondisikan peserta didik yang gaduh. Pada pelaksanaan kegiatan siklus II peneliti telah mengkondisikan peserta didik yang gaduh, maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar; (2) aktivitas peserta didik saat diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving*, berdasarkan hasil dari keseluruhan pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I bahwasannya aktivitas kegiatan peserta didik mencapai 68,53% dengan kategori cukup baik, pada siklus II mencapai 75,42% dengan kategori baik. Dapat diketahui dari data hamper semua peserta didik telah menjalankan indikator yang direncanakan oleh peneliti; (3) kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah, berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat bahwa hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah setelah diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* ketuntasan peserta didik mencapai 50% yang dikategorikan cukup baik. Persentase ini tidak memenuhi ketetapan taraf keberhasilan, $\geq 70\%$ peserta didik memperoleh nilai ≥ 70 sehingga peneliti perlu menjalankan siklus berikutnya. Pada pelaksanaan kegiatan siklus II persentase meningkat menjadi 72%. Hal ini menunjukkan bahwasannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik; (4) hasil wawancara yang didapat melalui kegiatan wawancara pada siklus I diketahui bahwa 4 dari peserta didik menyatakan senang terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan memperoleh persentase 66,66%. Pada siklus II diketahui 4 dari 6 peserta didik menyatakan senang terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan memperoleh persentase 66,66%.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Munthe dkk., (2023:4434), yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $38,208 > 4,00$. Sesuai dengan kriteria bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima maka dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMPN 1 Panei. Sejalan dengan penelitian yang juga dilakukan oleh Sari dkk., (2021:104) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran CPS terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika peserta didik lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas terkait penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII-B SMP Darul Ulum 5 Rebalas yang dilakukan dengan 2 siklus dan diperoleh bahwasannya pada siklus II mengalami peningkatan, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII-B SMP Darul Ulum 5 Rebalas.

Deskripsi peningkatan hasil setiap siklus adalah sebagai berikut: (1) hasil tes siklus mengalami peningkatan yaitu, pada siklus I 69,09% meningkat menjadi 78% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 8,91%; (2) hasil aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu pada siklus I 67,23% meningkat menjadi 77,14% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 9,91%; (3) hasil aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yaitu pada siklus I 68,53% meningkat menjadi

75,42% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 6,889%; (4) hasil wawancara menunjukkan bahwa 4 dari 6 peserta didik yaitu 66,66% (peserta didik senang $\geq 50\%$), peserta didik merasa senang dan antusias dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang dilakukan oleh peneliti.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru maupun peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Kemudian untuk peneliti selanjutnya yang akan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, disarankan untuk mengkombinasikan dengan media atau metode yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

DAFTAR RUJUKAN

- Anastasia, M. S., Oinike, T. L., & Novatrasio, S. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi SPLDV di SMP Negeri 1 Panei. *Journal on Education*, 05(02), 4426–4436.
<http://jonedu.org/index.php/joe>
- Arikunto, S., & Suhardjo, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas* (Cetakan ke sebelas). PT Bumi Askara.
- Ginting, E. B., Purwanto, S. E., & Faradillah, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Gammath*, 4(1), 1–8.
- Ma'atus, L., Sholekah, atus, Anggreini, D., & Waluyo, A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau Dari Koneksi Matematis Materi Limit Fungsi. *Wacana Akademika*, 1(2), 151–164.
- Nasution, S. H. (2018). Pentingnya Literasi Teknologi bagi Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 2(1), 14–18.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm>
- Panuntun Hsm, S. A. A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari Self Regulated Learning dengan Pendekatan Open-Ended Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(1), 11–22. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i1.847>
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. CV Budi Utama.
- Partayasa, W., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 168–179.
<https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2644>
- Roswanti, S. N. F. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berkemampuan Matematis Rendah pada Pembelajaran Creative Problem Solving. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 191–201.
- Sari, R. M. V. N., Ardana, I. M., & Suweken, G. (2021a). Pengaruh Model Pembelajaran CPS Berbantuan GeoGebra Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah

- Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 9(2), 99–113.
<https://doi.org/10.25273/jipm.v9i2.8279>
- Sari, R. M. V. N., Ardana, I. M., & Suweken, G. (2021b). Pengaruh Model Pembelajaran CPS Berbantuan GeoGebra Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 9(2), 99–133.
<https://doi.org/10.25273/jipm.v9i2.8279>
- Satriani, S. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *Jurnal Devivat*, 5(1), 69–81.
- Solihin, N., & Yuanita, P. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Creative Problem Solving (CPS) Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03), 2962–2974.
- Suharsaputra, U. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. PT Refika Aditama.
- Utami, F., Ainy, C., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas penerapan model pembelajaran creative problem solving (cps) terhadap hasil belajar siswa pada materi luas permukaan bangun ruang sisi datar. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 01–13. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12332>
- Yuliasuti, N. P., Sukajaya, I. N., & Mertasari, N. M. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantu Media Berbasis TIK Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bangli. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 171–179.
<https://www.geogebra.org>.