

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA YANG  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM  
SOLVING* (CPS) DENGAN YANG TIDAK PADA MATERI JARAK  
DALAM RUANG DIMENSI TIGA DI KELAS X SMA NEGERI 1  
PADANGPANJANG**

Oleh,

<sup>1</sup>Usmadi, <sup>2</sup>Hitdayaturahmi

<sup>1,2</sup> FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat  
usmadidttumanggung@gmail.com

**ABSTRACT**

Creative Problem Solving (CPS) is one alternative learning model's in mathematic learning. Learning focuses on the skill how to solve problem which is followed by students creativity confirmation. Learning mathematic using Creative Problem Solving (CPS) learning model's can come up the ability to think logically, critish, creative, inisiative and adaptive toward the changes and universal development.

The formulation of the problem on this research is, "How is the result of student's mathematic learning which use Creative Problem Solving (CPS) learning model's on the distance on three dimension material in class X non dormitory SMA N 1 Padangpanjang?. The question's research are how does the teacher activity on learning mathematic using Creative Problem Solving (CPS) learning model's on the distance on three dimension material in class X non dormitory SMA N 1 Padangpanjang?; how does the student's activity on learning mathematic using Creative Problem Solving (CPS) learning model's on the distance on three dimension material in class X non dormitory SMA N 1 Padangpanjang?; is the result of student's mathematic learning which use Creative Problem Solving (CPS) learning model's better than un Creative Problem Solving (CPS) learning model's on the distance on three dimension material in class X non dormitory SMA N 1 Padangpanjang?.

The hypothesis of this research is "The result of student's mathematic learning which use Creative Problem Solving (CPS) learning model's better than un Creative Problem Solving (CPS) learning model's on the distance on three dimension material in class X non dormitory SMA N 1 Padangpanjang".

Kinds of this research is experiment research which used Randomized Control Group Only Design. The population of this research is class X non dormitory in SMA N 1 Padangpanjang which consist of three classes. Sample was taken by Stratified Random Sampling. The elected sample as experiment class is class X.D (32 person) and control class is class X.E (28 person).

The analysis to see teacher and student's activity on learning mathematic using Creative Problem Solving (CPS) learning model's in experiment class was analyzed by using descriptif statistic. Teacher did the step of Creative Problem Solving (CPS) learning model's better and the student's activity increased at every meeting on learning mathematic.

The analysis to see the differences the learning mathematic's result, data was analyzed by using statistic parametric with t-test. From analysis can be got that at the level of significant 95% ( $\alpha = 0.05$ ) is  $t_{compute} = 2.59 > 1.6723 = t_{table}$ . It means  $H_0$  can not be accepted dan  $H_1$  was accepted. It can be comprehended, the result of student's mathematic learning which use Creative Problem Solving (CPS) learning model's better than un Creative Problem Solving (CPS) learning model's on the distance on three dimension material in class X non dormitory SMA N 1 Padangpanjang.

**Keys Word :** mathematic learning, learning model's , Creative Problem Solving

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan jantung dari pendidikan yang bersifat kompleks dan dinamis, sehingga tenaga pendidik yaitu guru dituntut untuk memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik (Sanjaya:2006).

Guru sebagai salah satu penentu keberhasilan pembelajaran harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik agar tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi, membangkitkan antusiasme siswa serta menyajikan materi yang sifatnya menantang siswa untuk berfikir kreatif dan lebih aktif dalam belajar.

Tinggih (dalam Suherman, 2003:16), "Matematika berarti suatu ilmu yang diperoleh dari bernalar yang berhubungan dengan ide dan proses". Dalam pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk memecahkan masalah, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir, nalar dan komunikasinya.

Pemecahan masalah merupakan "sarana" sekaligus "target" dari pembelajaran matematika di sekolah. Menurut Fauzan (2008:38) "Suatu masalah dapat mengarahkan siswa untuk melakukan investigasi, mengeksplorasi pola-pola, dan berpikir secara kritis". Pemecahan masalah dalam matematika mampu mewujudkan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

Penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving akan membantu siswa bersikap aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu proses pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan".

### B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: " Bagaimana hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi jarak dalam ruang dimensi tiga di kelas X SMA Negeri I Padangpanjang?".

### C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitiannya adalah:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* pada materi jarak dalam ruang dimensi tiga di kelas X SMA Negeri 1 Padangpanjang?
2. Bagaimanakah hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* pada materi jarak dalam ruang dimensi tiga di kelas X SMA Negeri 1 Padangpanjang?
3. Apakah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak pada materi jarak dalam ruang dimensi tiga di kelas X SMA Negeri 1 Padangpanjang.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui aktivitas guru dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran matematika di kelas X non asrama SMA Negeri 1 Padangpanjang
2. Mengetahui hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran matematika di kelas X non asrama SMA Negeri 1 Padangpanjang
3. Mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak pada materi jarak dalam ruang dimensi tiga di kelas X non asrama SMA Negeri 1 Padangpanjang

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan sebagai:

1. Sebagai bekal dan pengalaman bagi peneliti untuk melakukan kegiatan serupa di masa yang akan datang
2. Sumbangan pemikiran bagi guru dalam merencanakan dan mengembangkan model pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika
3. Sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan untuk kemajuan pembelajaran matematika

#### **F. Asumsi**

Landasan pemikiran yang dijadikan asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Setiap siswa melakukan aktivitas yang sama saat pembelajaran
2. Siswa mempunyai hasil belajar yang berbeda sedangkan siswa belajar dengan materi dan kesempatan yang sama
3. Siswa mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang berbeda

## **II. KAJIAN KEPUSTAKAAN**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, inisiatif dan adaptif terhadap

perubahan dan perkembangan (Soejadi:2000). Begitu pula berdasarkan PP No.19/2005 pasal 19, bahwa Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Tinggih (dalam Suherman, 2003:16), "Matematika berarti suatu ilmu yang diperoleh dari bernalar yang berhubungan dengan ide dan proses". Dalam pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu mengembangkan proses berpikirnya untuk memecahkan masalah secara kreatif.

Dengan demikian pembelajaran matematika adalah suatu upaya pendidik dalam membantu peserta didik untuk mengkonstruksi konsep atau prinsip matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi sehingga prinsip dan konsep itu terbangun kembali. Dalam pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk mengkonstruksi konsep dan mengembangkan kemampuan berfikirnya untuk memecahkan masalah.

## 2. Model Pembelajaran Matematika

Departemen Pendidikan Nasional (2009:3) menyatakan beberapa ciri-ciri model pembelajaran yang baik, diantaranya:

- a. Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisa, berbuat dan pembentukan sikap
- b. Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran
- c. Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan peserta didik
- d. Penggunaan berbagai metode, alat dan media pembelajaran.

Penerapan model-model pembelajaran yang baik sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika, sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan peserta didik dalam pemecahan masalah pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung.

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

*Creative Problem Solving* (CPS), ditemukan oleh Alex Osborn (1963) dan kemudian dikembangkan oleh Sydney Parners di Newyork. <http://en.wikipedia/CreativeProblemSolvingProcess> menyatakan bahwa: "*Creative Problem Solving* (CPS) berasal dari kata: *Creative* (Kreatif): ide yang memiliki unsur keunikan, menciptakan solusi dan memiliki nilai dan relevansi. *Problem* (Masalah): situasi yang memberikan tantangan, kesempatan atau perhatian. Sedangkan *Solving* (Solusi): rancangan untuk menyelesaikan suatu masalah". Jadi, *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan proses untuk memecahkan masalah dengan cara imajinatif dan menghasilkan hasil yang efektif.

Muslich (2007:224), menyatakan "Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu proses pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang

diikuti dengan penguatan keterampilan”. Ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) tiga prosedur, yaitu:

- a. menemukan fakta, melibatkan penggambaran masalah, mengumpulkan dan meneliti data dan informasi yang bersangkutan
- b. menemukan gagasan, berkaitan dengan memunculkan dan memodifikasi gagasan tentang strategi pemecahan masalah
- c. menemukan solusi, yaitu proses evaluatif sebagai puncak pemecahan masalah

Menurut Karen (dalam Muslich, 2007:224), terdapat beberapa langkah-langkah dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai berikut:

**a. Klarifikasi Masalah**

Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

**b. Pengungkapan Pendapat**

Memberikan kebebasan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.

**c. Evaluasi dan pemilihan**

Mendiskusikan pendapat atau strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

**d. Implementasi**

Menerapkan strategi yang tepat dalam penyelesaian masalah

Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah, diharapkan dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari matematika.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* akan dapat ; Memupuk kreativitas dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi, Membingklai ulang masalah sehingga dapat diketahui alur dari masalah dan menyebabkan perspektif baru yang menyebabkan solusi menjadi jelas.

#### **4. Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)**

Pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menuntut siswa untuk melakukan pemecahan masalah secara kreatif. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing dalam penyelesaian masalah.

Dalam pembelajaran ini siswa diberikan masalah-masalah yang harus dipecahkan. Masalah tersebut berupa soal pemecahan masalah yang terdapat dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Selama proses pembelajaran

berlangsung, siswa aktif mengemukakan pendapat mengenai alternatif penyelesaian masalah dan guru membimbing siswa agar siswa mampu menyelesaikan masalah dengan baik.

Setelah diberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan alternatif penyelesaian, guru membimbing siswa untuk mengevaluasi hasil kerja dan memilih alternatif penyelesaian masalah yang tepat. Untuk melihat kemampuan siswa setelah dilaksanakan evaluasi dan pemilihan alternatif penyelesaian masalah, siswa diberikan masalah yang harus dipecahkan sebagai latihan.

Untuk melihat secara lebih jelas, pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat dilihat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdapat pada Lampiran XIX halaman 86.

## 5. Aktivitas Dalam Proses Pembelajaran

### a. Aktivitas Guru

Adapun aktivitas guru yang diamati dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2**  
**Aktivitas Guru yang Diamati dalam Pembelajaran yang Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)**

No	Sintaks	Aktivitas Guru
1	2	3
1.	<b>Klarifikasi masalah</b>	Guru mengemukakan permasalahan yang terdapat pada LKS kepada siswa
2.	<b>Pengungkapan pendapat</b>	Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat mengenai penyelesaian masalah dalam LKS Guru memberikan masukan dan bimbingan atas alternatif penyelesaian yang ditemukan oleh siswa Guru menunjuk beberapa orang siswa untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas
3.	<b>Evaluasi</b>	Guru membimbing siswa untuk memeriksa kembali langkah-langkah kerja yang telah dilakukan oleh siswa
1	2	3
4.	<b>Pemilihan</b>	Guru memberikan masukan dan bimbingan atas alternatif penyelesaian yang tepat
5.	<b>Implementasi</b>	Guru meminta siswa mengerjakan latihan pada LKS

Sumber: Karen (dalam Muslich, 2007)

b. **Aktivitas Siswa**

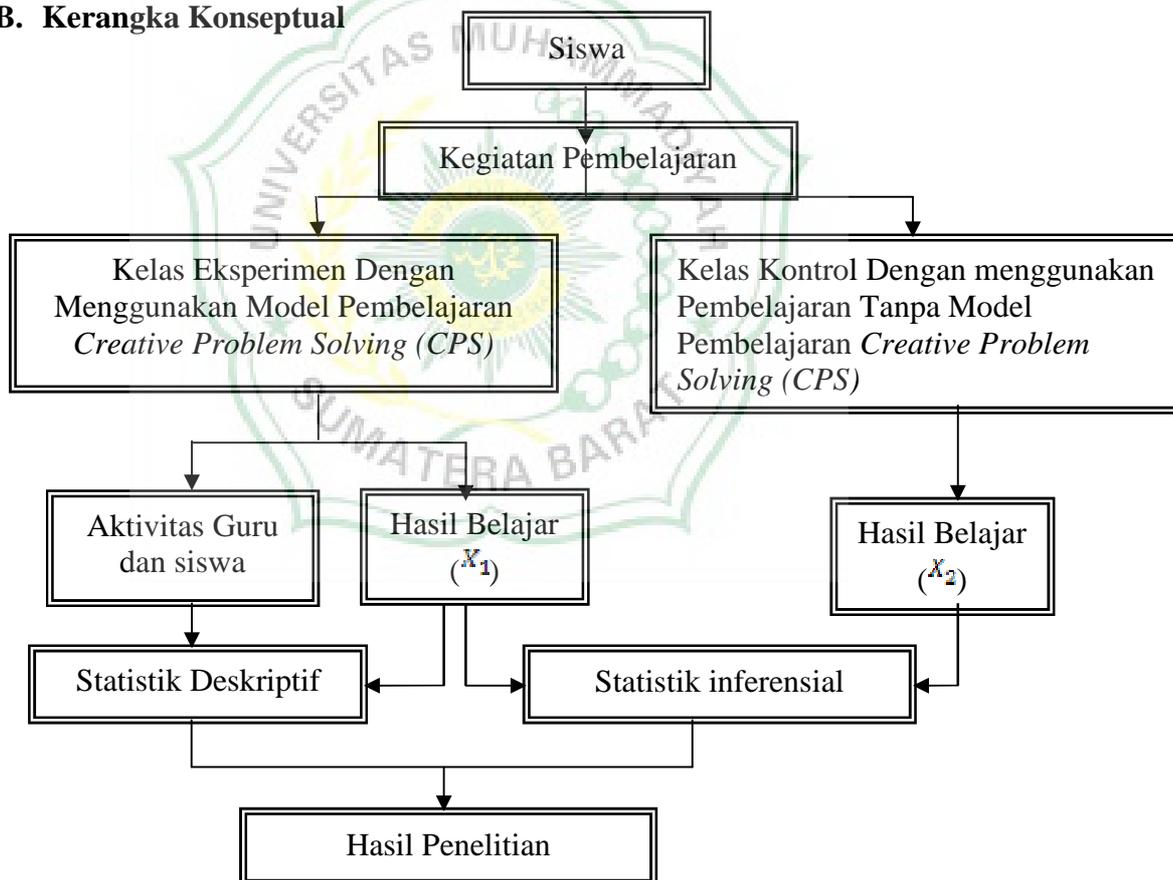
Aktivitas siswa yang diamati dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3**  
**Aktivitas Siswa yang Diamati dalam Pembelajaran yang Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)***

No	Aktivitas Menurut Paul B.Diedrich	Aktivitas Siswa
1.	Visual activities	Siswa mempelajari permasalahan pada LKS
2.	Mental activities dan Oral activities	Siswa mengemukakan strategi penyelesaian masalah pada LKS Siswa meminta masukan atas alternatif penyelesaian masalah yang ditemukan kepada guru Siswa mempresentasikan hasil kerja di depan kelas
3.	Mental activities	siswa memeriksa kembali langkah-langkah kerja yang telah dilakukan
4.	Mental activities	Siswa memilih alternatif penyelesaian yang tepat
5.	Writing activities	siswa mengerjakan latihan pada LKS

Sumber: Paul B.Diedrich (dalam Sardiman,2001)

**B. Kerangka Konseptual**



**Gambar 1. Sistematika Kerangka Konseptual**

**C. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak pada materi jarak dalam ruang dimensi tiga di kelas X SMA Negeri 1 Padangpanjang.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control Group Only Design*. Bagan dari rancangan penelitian ini digambarkan pada tabel 4.

**Tabel 1**

**Desain Penelitian *Randomized Control Group Only Design***

<i>Kelas</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Hasil Belajar</i>
Eksperimen	$T_1$	$X_1$
Kontrol	$T_2$	$X_2$

#### B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X non asrama SMA N 1, dan sampel kelas X.D untuk kelas eksperimen dan kelas X.E untuk kelas kontrol.

#### C. Variabel dan Data

##### 1. Variabel

<b>Variabel Penelitian</b>
1. Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> ( $X_1$ )
2. Hasil belajar matematika siswa tanpa menggunakan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> ( $X_2$ )
3. Aktivitas guru
4. Aktivitas siswa

#### D. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa, LKS, soal tes.

### IV. HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data dan Analisis Data

##### 1. Statistik Deskriptif

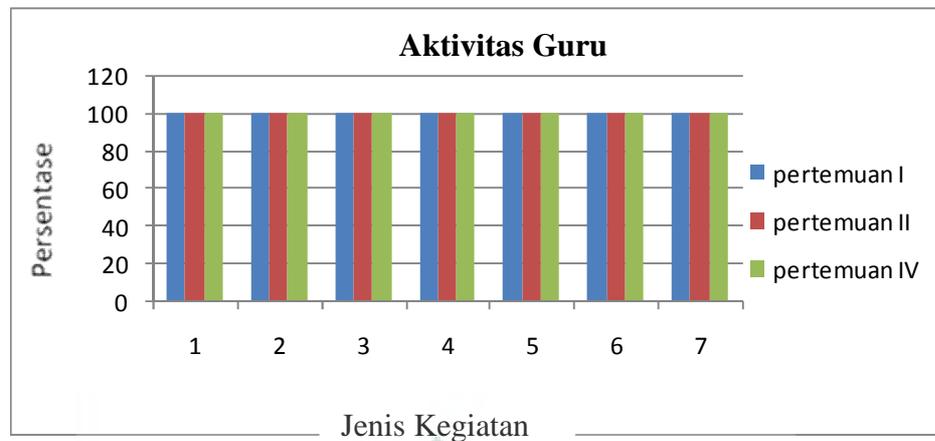
##### a. Analisis Aktivitas Guru

Hasil analisis data aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 2: Hasil Analisis Aktivitas Guru**

<b>Pertemuan ke-</b>	<b>Persentase aktivitas guru</b>
I	100%
II	100%
III	100%
IV	100%

Dari hasil analisis pada tabel 18, maka data aktivitas guru dapat digambarkan pada gambar 2.



Gambar 2. Persentase aktivitas guru

#### b. Analisis Aktivitas Siswa

Berdasarkan perhitungan data diperoleh rata-rata aktivitas siswa pertemuan I pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*(CPS) seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 3 : Nilai Rata-rata Perolehan Aktifitas Siswa Pertemuan I Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 1
1	Siswa mempelajari permasalahan pada LKS	4.00
2	Siswa mengemukakan strategi penyelesaian masalah pada LKS	3.40
3	Siswa meminta masukan atas alternatif penyelesaian masalah yang ditemukan kepada guru	2.90
4	Siswa mempresentasikan hasil kerja di depan kelas	1.38
5	Siswa memeriksa kembali langkah-langkah kerja yang telah dilakukan	3.19
6	Siswa memilih alternatif penyelesaian yang tepat	3.03
7	Siswa mengerjakan latihan pada LKS	4.90
JUMLAH		22.8
NILAI		65.14

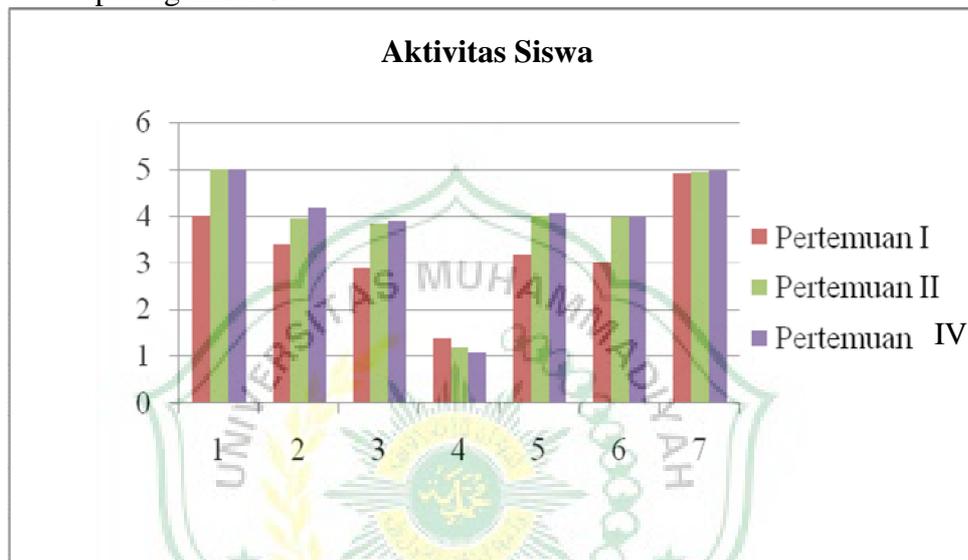
Nilai akhir pertemuan I :  $\frac{22.8}{35} \times 100 = 65.14$

Rata-rata dari tiga kali pertemuan yang dilakukan diperoleh 73.36 yang dapat dilihat pada table 4 .

**Tabel 4:**  
**Hasil Analisis Aktifitas Siswa**

AKTIFITAS SISWA	PERTEMUAN			Rata –rata
	I	II	IV	
Kelas Eksperimen	65.14	77.06	77.86	73.36

Setelah dilakukan perhitungan seperti pada lampiran XXV halaman 120 aktivitas siswa dapat digambarkan dalam diagram batang pada gambar 3.



Gambar 3. Persentase aktivitas siswa

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat peningkatan aktivitas siswa di setiap pertemuan. Pengecualian pada aktivitas ke-4 terjadi sedikit penurunan pada pertemuan II dan III yaitu rata-rata pertemuan I adalah 1.38, pertemuan II 1.19 dan pertemuan IV 1.09.

**c. Analisis Data Hasil Belajar**

Untuk hasil tes akhir yang diberikan kepada kelas sampel dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5 :Hasil Analisis Data Hasil Tes Akhir Kelas Sampel**

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	persentase ketuntasan siswa	
			tuntas	tidak tuntas
eksperimen	32	74.6	53.13%	46.87%
kontrol	28	71.5	39.29%	60.71%

Dari tabel 5 terlihat bahwa nilai rata-rata tes akhir siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol meskipun kriteria ketuntasan minimum belum dipenuhi. Selanjutnya, dapat dilihat persentasi siswa yang tuntas di kelas eksperimen telah mencapai lebih dari 50 % sedangkan persentasi siswa yang tuntas di kelas

kontrol masih di bawah 50%. Nilai tes akhir terlampir pada lampiran XXII halaman 117.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini berguna untuk melihat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan yang tidak pada materi jarak pada bangun ruang.

Berdasarkan analisis pada Lampiran XXIX halaman 142 dengan taraf kepercayaan 95% dan derajat kebebasan 58 diperoleh harga  $t_{hitung} = 2.59 > 1.6723 = t_{tabel}$ . Berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik dibandingkan dengan yang tidak pada materi jarak ruang dimensi tiga di kelas X non asrama SMA Negeri 1 Padangpanjang.

## B. Pembahasan

Dari data aktifitas guru di kelas eksperimen, guru melaksanakan aktivitas sesuai langkah-langkah pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Dari data aktifitas siswa dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan aktifitas siswa di kelas eksperimen. Rata-rata aktifitas siswa cenderung meningkat disetiap pertemuan. Pengecualian pada aktivitas ke-4 terjadi sedikit penurunan pada pertemuan II dan III yaitu rata-rata pertemuan I adalah 1.38, pertemuan II 1.19 dan pertemuan IV 1.09.

Untuk hasil belajar siswa, berdasarkan uji hipotesis hasil belajar siswa setelah pembelajaran matematika y model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik dibandingkan dengan yang tidak pada materi jarak dalam ruang dimensi tiga di kelas X SMA Negeri 1 Padangpanjang.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan dari hasil penelitian ini :

1. Aktivitas guru di kelas X SMA Negeri 1 Padangpanjang terlaksana seluruhnya pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).
2. Aktivitas siswa kelas X non asrama SMA Negeri 1 Padangpanjang cenderung meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).
3. Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik dibandingkan dengan yang tidak pada materi jarak dalam ruang dimensi tiga di kelas X SMA Negeri 1 Padangpanjang

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru-guru khususnya guru yang mengajar bidang studi matematika untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam proses pembelajaran sebagai model

pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa di kelas. Sehingga nantinya akan dapat meningkatkan hasil belajar pada bidang studi matematika.

2. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam penelitian ini diterapkan pada materi jarak dalam ruang dimensi tiga, oleh karena Penulis menyarankan agar model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) diterapkan pada materi lain dalam pembelajaran matematika untuk diteliti lebih lanjut.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

Bob Foster. 2010. *Revolusi Belajar*. Bandung: Ganesha Operation.

Dahar, Ratna Willis. 1996. *Teori-Teori Belajar*. Erlangga: Jakarta

Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Materi Pelatihan KTSP*.

Ergusni. 2010. "Profesionalisme Guru Ditinjau dari Kemampuan Guru Menerapkan Model-Model Pembelajaran Alternatif". Makalah Disajikan pada Seminar Nasional, Padang Panjang.

Fauzan, Ahmad. 2008. *Proses Belajar Mengajar Matematika*. UNP

Fauzan, Ahmad. 2010. "Peranan dan Kompetensi Guru di SBI". Makalah Disajikan pada Seminar Internasional. Padangpanjang

<File:///F:/pengembangan-model-creative-problem-solving.html>

<http://en.standar-proses-permen-41-2007.pdf>

<http://en.wikipedia/CreativeProblemSolvingProcess>

Irianto, Agus. 2006. *Statistik: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ratumanan. Tanwey G. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: UNESA University Press.

Sadirman, A. M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia

Samual, Irfan. 2010. "Rintisan Sekolah Berstandar Internasional Tidak Sama Dengan Rintisan Sekolah Bertaraf Indonesia". Makalah Disajikan pada Seminar Internasional. Padangpanjang.

Wena, Made. 2008. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontenporer*. Jakarta: Bumi Aksara

Yusron, Narulita. 2010. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

