

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Wina Agustin¹, Yoni Hermawan², Edi Fitriana Afriza³

202165092@student.unsil.ac.id¹, yonihermawan@unsil.ac.id², edifitriana@unsil.ac.id³

Universitas Siliwangi

ABSTRAK

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. Tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) berbantuan media video. Metode yang digunakan adalah metode Quasi Experiment dengan desain nonequivalent control Group Design. Populasi dalam penelitian yaitu seluruh siswa kelas X IPS sebanyak 5 kelas, dan sampel penelitian yang digunakan sebanyak 2 kelas. Adapun sampel penelitian adalah kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen, dan kelas X IPS 3 sebagai kelas kontrol dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat perbedaan tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan dengan menerapkan Creative Problem Solving (CPS) berbantuan media video pada Mata Pelajaran Ekonomi, dimana nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest kelas kontrol. Dilihat dari nilai rata-rata N-Gain, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata N-Gain yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) berbantuan media video memberikan efektifitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: Creative Problem Solving (CPS), Kemampuan Pemecahan Masalah, Media Video.

ABSTRACT

The problem in this research is the low level of students' problem solving abilities in Economics Subjects. The aim of the research is to determine the level of students' problem solving abilities in Economics Subjects by applying the Creative Problem Solving (CPS) learning model assisted by video media. The method used is the Quasi Experiment method with a nonequivalent control group design. The population in the research was all 5 class X IPS students, and the research sample used was 2 classes. The research sample was class X IPS 2 as the experimental class, and class X IPS 3 as the control class with sampling using purposive sampling technique. The results of the research explain that there are significant differences in the level of students' problem solving abilities by applying Creative Problem Solving (CPS) assisted by video media in Economics Subjects, where the average posttest score for the experimental class is higher than the average posttest score for the control class. Judging from the average N-Gain value, the experimental class has a higher average N-Gain value than the control class. Thus, it can be concluded in this research that the Creative Problem Solving (CPS) learning model assisted by video media provides high effectiveness in improving students' problem solving abilities.

Keywords: Creative Problem Solving (CPS), Problem Solving Ability, Video Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pengembangan kemampuan, potensi, dan kekuatan seseorang. Pendidikan merupakan suatu proses transformasi manusia, mulai dari tidak mengetahui bagaimana untuk dapat melakukan sesuatu, menjadi mengetahui bagaimana

melakukannya dan seterusnya. Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa “Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terikat secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”. Berangkat dari bunyi pasal tersebut maka dapat diketahui bahwa pendidikan adalah sistem yang merupakan suatu totalitas struktur yang terdiri dari komponen yang saling terkait dan secara bersama menuju kepada tercapainya tujuan. Menurut Ayu Wardani et al. dalam Anggreini et al. (2021) komponen-komponen (guru, kurikulum, sarana prasarana, lingkungan, siswa) tersebut bekerja secara bersama-sama, saling terkait dan mendukung dalam mencapai tujuan pendidikan

Salah satu kurikulum yang digunakan saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Penerapan Kurikulum Merdeka bertujuan agar siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengeksplorasi, mencoba, dan melakukan kesalahan dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman baru. Selain itu, Kurikulum Merdeka menekankan pada pengembangan kemampuan kognitif, ekspresif, dan motorik siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan dan minat, serta mendukung siswa dalam memecahkan permasalahan yang dibuat khusus dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran diharapkan mampu membawa perubahan positif dalam setiap siswa dengan semangat dan percaya diri sehingga berujung pada keberhasilan belajar. Pada kegiatan pembelajaran, siswa dituntut untuk dapat memecahkan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Artinya siswa harus bisa memecahkan masalah ketika mereka diberikan topik untuk didiskusikan oleh gurunya ketika selesai menjelaskan materi pelajaran. Untuk memenuhi atau mencapai hal tersebut, dibutuhkan komponen-komponen yang dapat menunjang siswa dan guru. Maka dibutuhkan komponen-komponen seperti model, metode, pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan mata pelajarannya.

Mata pelajaran Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran sekolah bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), dan Program Paket C sederajat yang harus dipelajari secara utuh. Menurut Amir dalam Permendikbud, (2022) disebutkan bahwa “Mata Pelajaran Ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempunyai materi yang sangat kompleks dan mempunyai relevansi tinggi dalam kehidupan sehari-hari”. Siswa perlu dibekali pendidikan ekonomi dengan perantaranya Mata Pelajaran Ekonomi guna menyikapi berbagai fenomena perekonomian yang terjadi baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan luas (masyarakat). Dalam konteks pembelajaran di sekolah, Mata Pelajaran Ekonomi diarahkan untuk siswa berupaya merumuskan masalah, menyelesaikan masalah dengan kerja sama dan kolaborasi sehingga dapat mengomunikasikan informasi yang diperoleh dengan baik.

Menurut Surya (2016: 145) menyebutkan bahwa “pemecahan masalah merupakan satu strategi kognitif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari termasuk para siswa dalam pembelajaran”. Dalam strategi pembelajaran, pemecahan masalah merupakan salah satu strategi yang dapat membantu proses dan hasil belajar. Kemampuan pemecahan masalah penting dimiliki oleh siswa khususnya dalam proses pembelajaran, karena membantu siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi baik untuk kebutuhan kehidupan sehari-hari ataupun dalam pembelajaran.

Namun kenyataannya, kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa kelas X IPS di SMAN 1 Manonjaya masih rendah khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Ekonomi, kemampuan

pemecahan yang dimiliki siswa untuk menunjang proses pembelajaran masih rendah dan kemampuan menyelesaikan permasalahan dalam soal Mata Pelajaran Ekonomi kurang tepat. Dalam menyelesaikan permasalahan dalam soal, siswa masih belum terbiasa dengan permasalahan yang terlalu kompleks, identifikasi atau analisis soal yang dilakukan oleh siswa masih kurang dan menghasilkan jawaban atas soal menjadi tidak tepat.

Hal ini didukung oleh data pra penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan memberikan soal uraian kemampuan pemecahan masalah kepada siswa kelas X IPS dengan peserta yang hadir sebanyak 53 siswa. Menurut Chang dalam Lestari, T. R. (2016) mengemukakan bahwa indikator kemampuan pemecahan masalah diantaranya mengidentifikasi masalah, menganalisis sebab-sebab masalah, identifikasi solusi yang memungkinkan dan pilih solusi terbaik. Soal kemampuan pemecahan masalah yang diberikan menggunakan materi tentang kelangkaan, adapun hasilnya tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Materi Pelajaran	
	Kelangkaan	
	Pencapaian Persentase	Kategori
Mengidentifikasi Masalah	44,29%	Sedang
Menganalisis Sebab-Sebab Masalah	32,50%	Rendah
Identifikasi Solusi yang Memungkinkan	32,50%	Rendah
Pilih Solusi Terbaik	18,92 %	Sangat Rendah
Rata-Rata	32,05	Rendah

Sumber: Data Pra Penelitian diolah 2024

Pada tabel 1. diperoleh hasil pra penelitian tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi kelangkaan. Pengolahan data pra penelitian mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 100. Data hasil pra penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pencapaian persentase sebesar 32,05 % yang berada pada kategori rendah dimana siswa masih kesulitan dalam memecahkan permasalahan pada soal yang diberikan guru khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi. Kategori yang tercantum pada tabel tersebut merupakan kategori menurut Muhibbin yang menyatakan bahwa persentase 0-20% (sangat rendah), persentase 21% - 40% (rendah), persentase 41% - 60% (sedang), persentase 61% - 80% (tinggi), persentase 81% - 100% (sangat tinggi).

Berkaitan dengan Tabel 1.1 penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan analisis hasil data pra penelitian pada materi kelangkaan adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi pada soal yang dilakukan oleh siswa kurang tepat, sehingga siswa menjawab soal kurang sesuai.
2. Sebagian besar siswa belum bisa menganalisis sebab-sebab masalah, dan kurang tepat dalam dalam mencari, mengumpulkan, dan menemukan fakta baik yang terjadi pada kehidupan sehari-hari maupun teori yang ada.
3. Sebagian besar siswa kurang tepat dalam memberikan solusi yang terbaik terhadap soal yang diberikan.

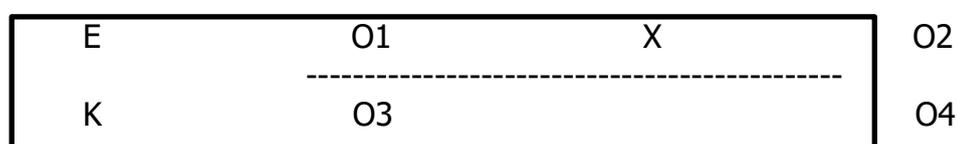
Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa masih rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, siswa dapat dilatih secara bertahap

dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Sejalan dengan observasi yang dilakukan, model-model pembelajaran yang digunakan saat ini masih konvensional dimana guru hanya menjelaskan dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Hal ini yang membuat siswa jenuh, karena tidak adanya inovasi yang membuat siswa semangat dalam belajar dengan materi Mata Pelajaran Ekonomi yang harus dipelajari dengan sangat kompleks. Karena dalam proses pembelajaran aktifitas siswa tidak cukup dengan mendengarkan, mencatat, dan mengikuti langkah-langkah penyelesaian masalah yang sering digunakan maka harus ada aktivitas yang dapat membuat siswa berpikir dengan kreatif dalam memahami konsep pemecahan masalah melalui pengalaman yang dimiliki. Maka solusi yang digunakan adalah penggunaan model pembelajaran yang dapat membantu agar siswa mampu menyelesaikan pemecahan masalah salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). Model ini mengajak dalam menyelesaikan masalah secara kreatif. Dimana model CPS ini di berorientasi pada proses menemukan solusi yang terbaik dengan langkah-langkah yang sistematis.

Untuk mengatasi hal tersebut model pembelajaran CPS akan dikombinasikan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media video. Menurut Partayasa et al. (2020) “Video menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik yang sangat baik untuk menambah pengalaman belajar siswa, serta penggunaan video pembelajaran membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam memecahkan masalah. Ketika siswa menggunakan materi pembelajaran berbasis video, perhatian mereka akan meningkat dan pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat. Jika model Creative Problem Solving (CPS) dikombinasikan dengan video pembelajaran maka akan meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam belajar rasa ingin tahu dan penasaran dengan media pembelajaran yang tidak monoton dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan daya tangkap siswa dalam menerima materi pelajaran. Dengan demikian siswa ketika proses pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memecahkan permasalahan khususnya pada soal-soal yang diberikan dan mampu memberikan solusi dengan baik karena mendapatkan rangsangan dari bantuan media video. Oleh karena itu model Creative Problem Solving (CPS) dikombinasikan dengan media video sangat cocok karena dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen. Bentuk eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experiment*. Penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Tujuan dari penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi yang diterapkan pada kelas eksperimen untuk kemudian dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2017) “Desain *Nonequivalent Control Group Design*, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random”. Desain penelitian ini dapat diilustrasikan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

E = Kelompok kelas eksperimen

K = Kelompok kelas kontrol

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen

O₃ = *Pretest* pada kelas kontrol

O₄ = *Posttest* pada kelas kontrol

X = Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video dan variabel terikat (Y) adalah kemampuan pemecahan masalah. Populasi pada penelitian ini siswa kelas X IPS sebanyak 5 kelas sejumlah 170 orang terdiri dari kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3, X IPS 4, dan X IPS 5. Sehingga, untuk menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* tipe *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* merupakan pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, maka yang menjadi pertimbangan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu nilai rata-rata PAS dan jumlah siswa pada pada setiap kelas. Sampel yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu kelas X IPS 2 dan X IPS 3. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa uraian. Sebelum menggunakan alat tes berupa pilihan ganda, alat tersebut harus ditelaah terlebih dahulu. Penelaahan dilakukan secara kuantitatif, yaitu dengan menggunakan hasil uji coba penggunaan tes sebagai dasar dari luar populasi yang digunakan. Oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas serta analisis butir soal berupa daya pembeda dan tingkat kesukaran. Tujuan dari telaah ini dimaksudkan untuk memperbaiki tes sebelum digunakan sebagai alat penelitian. Pengolahan data tersebut, dilakukan penganalisisan data melalui penskoran, uji N-Gain, Uji Normalitas, dan Uji Homogenitas. Pengujian hipotesis melalui uji *paired sampel t-test* dan uji *independent sampel t-test* dan melakukan uji *effect size* mengetahui perbedaan kejadian efek antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Hasil Uji Validitas

Hasil validitas ini dapat dilihat dari nilai signifikansi dan perbandingan antara r hitung dengan r tabel. Untuk perbandingan r tabel dan r hitung dapat dilihat jika r hitung $>$ r tabel dengan nilai signifikansi 5% atau 0,05 maka item dapat dinyatakan valid begitupun sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid dengan menggunakan program IBM SPSS 23 menggunakan metode korelasi pearson dengan cara mengorelasikan skor item dengan skor totalnya.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	14
Tidak Valid	15	1
Jumlah Soal		15

Sumber: Data diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 2. dapat dilihat bahwa dari total soal yang dibuat sebanyak 15 butir soal yang digunakan pada uji coba instrumen, terdapat 14 butir soal yang memenuhi

syarat validitas, sedangkan 1 butir soal tidak memenuhi syarat validitas, sehingga soal yang digunakan sebanyak 14 soal dan 1 soal tidak dapat digunakan untuk *pretest* dan *posttest* di kelas sampel penelitian.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek belum berubah. Untuk pengujian reliabilitas instrumen menggunakan metode *Cronbach Alpha* dengan menggunakan *software* SPSS 23.0.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistic</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
0,866	15

Sumber: Data diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 3. hasil uji reliabilitas di atas dapat dilihat bahwa dari pengujian program SPSS menunjukkan bahwa dari 15 butir soal yang diujikan pada uji coba instrumen penelitian mendapatkan memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,866 > 0,6 yang memiliki arti baik dan semua butir item soal ini reliabel dan dapat digunakan pada instrumen penelitian.

c. Hasil Analisis Butir Soal

Menurut Elviana (2020) “analisis butir soal perlu dilakukan untuk menguji mutu setiap butir soal dan seperangkat soal dalam berbagai aspek”. Tujuannya untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik setiap butir soal, baik melalui telaah butir soal maupun analisis empiris.

1) Tingkat Kesukaran

Adapun tingkat kesukaran soal bentuk uraian bisa diketahui dengan berikut ini:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor siswa tiap soal}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Tabel 4. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Interpretasi	Jumlah Soal
4, 7, 8, 11	Mudah	4
1, 2, 3, 6, 9, 10, 12, 13, 14, 15,	Sedang	10
5	Sukar	1
Total Soal		15

Sumber: Data diolah tahun 2024

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran yang disajikan pada tabel 4, maka dapat diketahui bahwa dari 15 soal yang dilakukan uji coba, terdapat 10 soal dengan kategori sedang, 4 soal dengan kategori mudah dan 1 soal dengan kategori sukar. Soal dengan kategori mudah, sedang, dan sukar dapat digunakan karena soal memiliki kriteria valid, namun ada satu soal yaitu nomor soal 15 kategori sedang tidak dapat digunakan karena tidak memenuhi syarat validitas atau memiliki kriteria tidak valid.

2) Daya Pembeda

Menurut Arifin (2019: 133) “Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (menguasai materi) dengan siswa yang kurang pandai (kurang/tidak menguasai materi)”. Daya pembeda soal dinyatakan dengan indeks yang memiliki proporsi tertentu.

$$DP = \frac{\bar{X}_{KA} + \bar{X}_{KB}}{\text{Skor Maksimal Soal}}$$

Keterangan :

- DP = Daya Pembeda
 \bar{X} KA = Rata-Rata Kelompok Atas
 \bar{X} KB = Rata-Rata Kelompok bawah

Tabel 5. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Interpretasi	Jumlah Soal
9	Sangat Baik	1
1, 3	Baik	2
2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14	Cukup	11
15	Jelek	1
Total Soal		15

Sumber: Data diolah tahun 2024

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda soal yang ditampilkan pada tabel 5, dapat diketahui bahwa dari 15 soal yang dilakukan uji coba, terdapat 1 soal dengan interpretasi sangat baik, 2 soal dengan interpretasi baik, 11 soal dengan kategori cukup, dan 1 soal dengan interpretasi jelek. Hasil perhitungan ini digunakan untuk melihat kemampuan suatu soal membedakan antara siswa yang pandai (menguasai materi) dengan siswa yang kurang pandai (kurang/tidak menguasai materi).

d. Hasil Pengolahan Data

1) Data Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 3 sebagai kelas kontrol maka diperoleh hasil analisis deskriptif yang diambil dari nilai pretest dan posttest seperti pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std.Deviation
Pretest Eksperimen	35	7	43	28,31	8,848
Posttest Eksperimen	35	64	96	81,03	7,579
Pretest Kontrol	34	19	53	31,29	9,130
Posttest Kontrol	34	54	85	72,47	8,739
Valid N (listwise)	34				

Sumber: Data penelitian diolah 2024

2) Data Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian dengan melakukan pretest dan posttest sebanyak 14 soal uraian yang dilakukan pada kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan bantuan media video dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan pengolahan data, diperoleh hasil seperti pada tabel 7. sebagai berikut:

Tabel 7. Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata (Mean)		Nilai Maksimum
	Pretest	Posttest	
35	28,31	81,03	96

Sumber: Data penelitian diolah 2024

3) Data Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian dengan melakukan pretest dan posttest sebanyak 14 soal uraian yang dilakukan pada kelas X IPS 3 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu *Problem Solving* dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan pengolahan data, diperoleh hasil seperti pada tabel 8. sebagai berikut:

Tabel 8. Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata		Nilai Maksimum
	Pretest	Posttest	

34	31,29	72,47	85
----	-------	-------	----

Sumber: Data penelitian diolah 2024

4) Data Perhitungan *N-Gain*

Hasil Perhitungan *N-Gain* (*Normalized Gain*) dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan suatu model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengolahan data pretest dan posttest baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, diperoleh hasil penghitungan *N-Gain* seperti pada tabel 9. sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Perhitungan *N-Gain*

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Skor <i>N-Gain</i>	Kriteria
Eksperimen (X IPS 2)	35	0,74	Tinggi
Kontrol (X IPS 3)	34	0,60	Sedang

Sumber: Data penelitian diolah 2024

e. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi atau skor *Asymp.Sig* (2-tailed) lebih besar dari 5% atau 0.05. dengan bantuan *software* IBM SPSS versi 23.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	Distribusi
Kemampuan Pemecahan Masalah	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	,126	35	,175	Normal
	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	,116	35	.200	Normal
	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	,115	34	.200	Normal
	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	,129	34	,164	Normal

Sumber: Data penelitian diolah 2024

Berdasarkan tabel 10. diperoleh informasi bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05. Sehingga data kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilanjutkan dengan uji statistik parametrik yaitu *Paired Sample t-test* atau uji t dan *Independent Sample t-test*.

f. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan *Homogeneity of Variance* dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05. Data dinyatakan sama atau homogen jika skor *sig Based on Mean* > 0.05. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan *software* IBM SPSS Versi 23.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Data	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	<i>Varians</i>
Kemampuan Pemecahan Masalah	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	3,016	1	67	0,087	Homogen
	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,010	1	67	0,920	Homogen

Sumber: Data penelitian diolah 2024

Berdasarkan tabel 11. menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *pretest* kelas

eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,087. Sedangkan untuk nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,920. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki variansi data yang homogen karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05.

g. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Terdapat tiga uji hipotesis yang akan dilakukan dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0.05. Pada penelitian ini, hipotesis pertama, kedua dan ketiga menggunakan statistik parametrik karena berdasarkan hasil uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal.

Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima

1) Hipotesis Pertama

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan, diperoleh bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, maka pengujiannya dilanjutkan dengan menggunakan *Paired Sample T-Test* pada program software IBM SPSS Versi 23.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

H_a : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Data	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)	Ket
<i>Pretest</i> Eksperimen	28,31	-37,503	34	0,000	$H_a =$ Diterima
<i>Posttest</i> Eksperimen	81,03				

Sumber: Data penelitian diolah 2024

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. menunjukkan bahwa hipotesis pertama H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

2) Hipotesis Kedua

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan, diperoleh bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, maka pengujiannya dilanjutkan dengan menggunakan *Paired Sample T-Test* pada program software IBM SPSS Versi 23.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

H_a : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Tabel 13. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Data	Mean		t	df	Sig. (2-tailed)	Ket
Pretest Kontrol	31,29		-28,854	33	0,000	H _a = Diterima
Posttest Kontrol	72,47					

Sumber: Data penelitian diolah 2024

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. menunjukkan bahwa hipotesis kedua yaitu H₀ ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

3) Hipotesis Ketiga

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan, diperoleh bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, maka pengujiannya dilanjutkan dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* pada program software IBM SPSS Versi 23.

H₀ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbentuan media video pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 14. Hasil Uji Hipotesis Ketiga

Data	Mean	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest Eksperimen	81,03	34	0,000	H _a = Diterima
Posttest Kontrol	72,47	33		

Sumber: Data penelitian diolah 2024

Dalam tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Sig.(2 tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis ketiga yaitu H₀ ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan pada tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbentuan media video dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

h. Hasil Effect Size

Effect size digunakan untuk mengetahui perbedaan kejadian efek antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam hal ini *effect size* digunakan untuk mengetahui seberapa besar atas penerapan model pembelajaran yang digunakan.

Adapun rumus untuk menghitung *effect size* sebagai berikut:

$$D = \frac{X_1 - X_2}{SD_{pooled}}$$

Keterangan:

- D = Cohen's d *effect size*
- X₁ = nilai rata-rata kelas eksperimen
- X₂ = nilai rata-rata kelas kontrol
- SD_{pooled} = Standar Deviasi Gabungan

Berdasarkan rumus tersebut maka dapat diketahui hasil uji statistik *effect size* dengan menggunakan *Microsoft excel* yang dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Hasil Pengujian *Effect Size*

Kelas					
Eksperimen			Kontrol		
<i>Mean</i>	<i>Standar Deviasi</i>	<i>SDpooled</i>	<i>Mean</i>	<i>Standar Deviasi</i>	<i>SDpooled</i>
81,03	7,579	8,172	72,47	8,739	8,172

Sumber: Data penelitian diolah 2024

$$D = \frac{81,03 - 72,47}{8,172}$$

$$D = 1,048$$

Setelah melakukan uji *effect size* maka dapat diketahui bahwa hasil *effect size* pada penelitian ini yaitu 1,048 atau termasuk ke dalam kategori *Strong Effect* karena nilai D lebih dari 1,00. Dari pengujian dan berbagai analisis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya dalam Mata Pelajaran Ekonomi.

Pembahasan Penelitian

a. Perbedaan Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Bantuan Media Video pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan bantuan media video pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*). Hal tersebut dapat dilihat dari *mean* (rata-rata) *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan.

Ketika melakukan penelitian di kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen, penulis melakukan pengukuran awal (*pretest*) dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memecahkan masalah dan diperoleh hasil *mean* (rata-rata) nilai *pretest* sebesar 28,31 dimana nilai ini masih tergolong rendah dan masih dibawah nilai KKM. Kemudian dilakukan *treatment* (perlakuan) dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dibantu dengan media video, dimana model ini berpusat pada siswa.

Setelah dilakukan perlakuan selama 3 kali, selanjutnya dilakukan pengukuran akhir (*posttest*). Diperoleh *mean* (rata-rata) *posttest* sebesar 81,03 dan mengalami kenaikan dari hasil *pretest*. Artinya bahwa setelah melakukan *treatment* (perlakuan) bahwa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video memiliki adanya perbedaan yaitu peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya dalam Mata Pelajaran Ekonomi pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian Indonesia. Selain itu dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan dimana siswa memiliki tingkat kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dalam menyelesaikan permasalahan soal karena dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari ide atau gagasan yang dituangkan saat diskusi dan pemilihan solusi yang tepat dan efektif oleh siswa. Ide atau gagasan yang dituangkan adalah ide-ide kreatif siswa, karena dalam sintak CPS terdapat langkah-langkah temuan ide dan temuan solusi yang dimana siswa berlatih menuangkan ide-ide atau gagasan kemudian dianalisis untuk dijadikan solusi yang lebih efektif dan tepat. Bantuan media video dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konteks pembelajaran, siswa akan lebih jelas dalam memahami dan mengenal masalah sehingga siswa akan bertindak lebih kreatif dalam

memecahkan suatu masalah, dan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat terangsang dengan ide kreativitas mereka. Kemudian dalam menyajikan hasil analisis yang dilakukan kelompok, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menyajikan hasil analisis sesuai dengan kreativitas mereka, mereka dilatih bukan hanya gagasannya saja yang kreatif namun keterampilan dalam menyajikan hasil analisisnya dapat terselesaikan dan bertindak lebih kreatif. Hasil analisis yang sudah siswa lakukan diantaranya seperti menggunakan teknik *brainswriting*, *mind mapping*, *power point*, atau bahkan memanfaatkan aplikasi edit agar hasil analisis lebih menarik.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Eka Budianti, Buang Saryantono, Elvandri Yogi Pratama 2022) bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berpengaruh positif terhadap tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa.

b. Perbedaan Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *mean* (rata-rata) *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan dari 31,29 menjadi 72,47. Model konvensional disini adalah model yang sering dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran, model yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Solving*.

Pada saat pelaksanaan di lapangan, kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* pada Mata Pelajaran Ekonomi terdapat peningkatan pada pengukuran awal dan pengukuran akhir. Namun pada model pembelajaran ini terdapat kelemahan pada saat proses pembelajaran yakni pada aspek siswa. Dimana mereka menyatakan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung, mereka merasa jenuh karena memang sudah sering melakukan kegiatan diskusi dan presentasi yang ditambah lagi permasalahan yang disajikan dalam LKPD berbentuk *full text* sehingga mereka malas untuk membaca atau mengkaji permasalahan yang disajikan. Oleh karena itu diperlukan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan memberikan motivasi untuk lebih semangat dalam belajar.

c. Perbedaan Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi antara Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Bantuan Media Video dan Kelas Kontrol yang Menggunakan Model pembelajaran konvensional Berdasarkan Pengukuran *N-Gain*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat perbedaan tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan bantuan media video dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample t-test Sig. (2 tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Kemudian diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,74 pada kelas eksperimen yang dimana nilainya lebih tinggi dibandingkan perolehan nilai *N-Gain* kelas kontrol yaitu 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan bantuan media video lebih efektif untuk diterapkan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian Indonesia.

Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan bantuan media video lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa karena model ini memiliki langkah-langkah yang sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah. Model ini melatih siswa untuk berpikir dan bertindak lebih kreatif dalam memecahkan suatu masalah, demikian kemampuan pemecahan masalah siswa dapat terangsang dan mampu menyelesaikan masalah dengan keterampilan yang mereka miliki dengan tepat, serta melatih kreativitas mereka.

Selain itu, berdasarkan informasi bahwa hasil respon siswa terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video memiliki tanggapan yang positif, dimana penulis sudah memberikan kuesioner dalam bentuk *google form* yang berisi pertanyaan berkaitan dengan model ini. Sesuai dengan respon dari kuesioner yang menyatakan bahwa siswa merasa senang dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) begitupun dengan adanya bantuan video media membuat siswa lebih mudah memahami topik permasalahan yang disajikan, karena penggunaan media video membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video dan model pembelajaran konvensional dengan materi Badan Usaha dalam Perekonomian Indonesia, maka dapat ditarik kesimpulan diantaranya: 1) Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji Paired Samples T Test. Dilihat juga dari mean (rata-rata) nilai kelas yang memiliki peningkatan pada saat pretest dan posttest, dari peningkatan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pengukuran awal dan pengukuran akhir. 2) Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji Paired Samples T Test. Dilihat juga dari mean (rata-rata) nilai kelas yang memiliki peningkatan pada saat pretest dan posttest, dari peningkatan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pengukuran awal dan pengukuran akhir. 3) Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media video pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji Independent Sample t-test juga dari nilai rata-rata posttest di kedua kelas tersebut yang menunjukkan kelas eksperimen memiliki mean (rata-rata) nilai kelas yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, P. M. (2015). *Living in the world that is fit for habitation : CCI's ecumenical and religious relationships*. Aswaja Pressindo.
- Anggreini, C., Waspada, I., & Ahman, E. (2021). Pengaruh Metode Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pajak. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 7(1), 15–26. <https://doi.org/10.15408/sd.v7i1.15015>
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. (A. Rahman, Ed.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Christina, E. N., & Adirakasiwi, A. G. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Tahapan Polya Dalam Menyelesaikan Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(2), 405–424. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.405-424>
- Elviana. (2020). Analisis Butir Soal Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Program Anates. *Analisis Butir Soal Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Program Anates*, 10(2), 58–74.
- Faujjah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Febriyanti, A., Sukasno, & Mandasari, N. (2020). Penerapan Model Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 11(1), 50–52.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Ilimi, A. R. M. (2019). Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Performa Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 3(1), 34–41.
- Irmayasari, S., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Keaktifan dan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas 4 SD. *Seminar Nasional Hari Pendidikan Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana*, 341–350.
- Karwono, & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (1 ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Karwono, & Muzni, A. I. (2020). *Strategi Pembelajaran dalam Profesi Keguruan*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *JURNAL BIOLOKUS*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Kurniawan, D. (2020). *Assesment for Learning (AFL) dalam Pendidikan Matematika*. Kurniawan Deepublish.
- Lestari, N. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Pada Materi Teorema Phythagoras Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Lestari, T. R. (2016). Model Prolem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Geografi Gea*, 15(1), 17–23. <https://doi.org/10.17509/gea.v15i1.4181>
- Manurung, T. W. H., & Surya, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al Hidayah Medan. *Jurnal Mathematic Education*, (December), 1–15. Diambil dari https://www.researchgate.net/profile/Tut-Wuri/publication/321833110_Penerapan_Model_Pembelajaran_Creative_Problem_Solving_Dalam_Meningkatkan_Kemampuan_Berpikir_Kreatif_Matematika_Pada_Siswa_Sekolah_Menengah_Pertama_SMP_Al_Hidayah_Medan/links/5a33f222a6fdc
- Mulyadi, M. (2013). Riset Desain Dalam Metodologi Penelitian. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 16(1), 71. <https://doi.org/10.31445/jskm.2012.160106>
- Nurrahmania, V. (2023). Pengaruh implementasi model pembelajaran Creative Problem Solving

- (CPS) dengan strategi think talk write terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Eprints.Walisongo.Ac.Id. Diambil dari <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/21229/>
- Partayasa, W., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan, 4(1), 168–179.
- Permendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata pelajaran Ekonomi Fase E - Fase F, 1–23.
- Priyatno, D. (2017). Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS. (R. I. Utami, Ed.). Yogyakarta: Andi.
- Puccio, G., & Cabra, J. (2006). and future.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Qoma, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Cps (Creative Problem Solving) Terhadap Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Ditinjau Dari Curiosity Peserta Didik. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>
- Sari, P. (2019). Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/358528-analisis-terhadap-kerucut-pengalaman-edg-da81b6a2.pdf>
- Silaen, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palembang.
- Silalahi, U. (2018). Metodologi Analisis Data dan Interpretasi Hasil untuk Penelitian Sosial Kuantitatif. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sudaryono. (2018). METODOLOGI PENELITIAN. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode Penelitian Kebijakan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Evaluasi. (S. Y. Ratri, Ed.). Bandung.
- Surya, M. (2016). Strategi Kognitif Dalam Pembelajaran. (A. Hasim, Ed.) (Kedua). Bandung: ALFABETA, CV.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tanjung, N., Tahun, S., Budianti, E., Saryantono, B., & Pratama, E. Y. (2023). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP-PGRI Bandar Lampung* Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Viii Semester Ganjil SMP.
- Wisela, A. Y., Sahidu, H., & Ayub, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(1), 27–31. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i1.1476>
- Y, M., M, Z., & Sofiyani. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 1 Langsa. *Jurnal Dimensi Matematika*, 4(02), 309–315. <https://doi.org/10.33059/jdm.v4i02.4510>