



UIN IMAM BONJOL  
PADANG



## KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN CPS (CREATIVE PROBLEM SOLVING) DENGAN MEDIA APLIKASI KAHOOT BERORIENTASI PADA KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS VII MTs PESANTREN DARUL IHSAN SALOHE

<sup>1</sup>Magfirah, <sup>2</sup>Ismail, <sup>3</sup>Fitriani\*

<sup>1,2,3</sup> Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, Indonesia

E-mail: [1magfirahalawi03@gmail.com](mailto:1magfirahalawi03@gmail.com) , [2ismailpresiden@gmail.com](mailto:2ismailpresiden@gmail.com) , [3fitrianifitri240@gmail.com](mailto:3fitrianifitri240@gmail.com)

Received: August 2022; Accepted: September 2022; Published: October 2022

### Abstract

*The Effectiveness of the CPS (Creative Problem Solving) Learning Model with the Kahoot Application Media Oriented to the Problem Solving Ability of Class VII Students of MTs. Darul Ihsan Salohe Boarding School. Thesis, Sinjai: Tadris Mathematics (TM) Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic Institute of Muhammadiyah (IAIM) Sinjai, 2021. This study aims to test the effectiveness of the CPS (Creative Problem Solving) learning model with the ability-oriented Kahoot application media problem-solving for class VII students of the Islamic boarding school Darul Ihsan Salohe. This research is experimental research using a quantitative approach. The subjects of this study were students of Class VII MTs. Darul Ihsan Salohe Boarding School. The methods of data collection were tests, questionnaires, observation, and documentation. Meanwhile, the data analysis used Descriptive Statistics and Inferential Statistical Analysis. The results showed that the CPS (Creative Problem Solving) Learning Model with the Kahoot application media using the Paired sample t-test was found that a sig value of  $0.000 < 0.05$ , it can be said to be effective. The effectiveness criteria based on the results of the n-gain is 0.254 and is in the low category. This is also supported by the test results of students' problem-solving abilities after the application of the CPS (Creative Problem Solving) learning model is better than the test results before the application of the CPS (Creative Problem Solving) learning model, student activities in CPS (Creative Problem Solving) learning are in the category high, and student responses to CPS (Creative Problem Solving) learning are positive.*

**Keywords:** CPS (Creative Problem Solving) Learning Model; Problem Solving Ability

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran CPS (Creative Problem Solving) dengan media Aplikasi Kahoot berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subyek dari penelitian ini adalah Siswa Kelas VII MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe sebanyak 7 siswa. Adapun Teknik pengumpulan data menggunakan pengukuran pada tes, angket, observasi dan dokumentasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan Statistika Deskriptif dan Analisis Statistik Inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran CPS (Creative Problem Solving) dengan media Aplikasi Kahoot dengan menggunakan uji Paired sample t test ditemukan bahwa nilai sig sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan efektif. Adapun kriteria keefektifan berdasarkan hasil dari n-gain adalah 0,254 dan berada pada kategori rendah. Hal tersebut didukung pula oleh hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa

\*Corresponding author.

Peer review under responsibility UIN Imam Bonjol Padang.

© 2022 UIN Imam Bonjol Padang. All rights reserved.

p-ISSN: 2580-6726

e-ISSN: 2598-2133

setelah diterapkan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) lebih baik dibandingkan hasil tes sebelum diterapkan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*), aktifitas siswa pada pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) berada pada kategori tinggi, serta respon siswa terhadap pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) positif.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*); Kemampuan Pemecahan Masalah

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan utama bagi semua negara agar mampu bersaing di era globalisasi sekarang ini. Pembaharuan dalam bidang pendidikan harus selalu tercipta untuk membentuk pendidikan yang berkualitas (Hidayah, 2016). Pendidikan menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan untuk meningkatkan kecerdasan dan pemahaman bagi seseorang.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat berperan dalam pendidikan karena matematika merupakan pengetahuan dasar dari berbagai pengetahuan lain (Hidayah, 2016). Menurut (Fitriani, 2020) matematika dipelajari sampai pada tingkat Perguruan Tinggi hingga sampai di dunia kerja, matematika pun masih merupakan sebuah kebutuhan ilmu yang sangat diperlukan. Matematika memberikan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan sistematis. Menurut (Suci & Rosyidi, 2013) salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan kemampuan memecahkan suatu masalah. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah menerapkan

pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal (Mulyati, 2016). Pada pembelajaran matematika menurut (Wardani et al., 2021) pemecahan masalahlah yang sangat penting bahkan menjadi sebagian jantungnya matematika, pemecahan masalah merupakan suatu proses berpikir oleh siswa untuk menyelesaikan atau mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi dengan menggunakan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya, pemecahan masalah sangat penting untuk bisa dimiliki oleh setiap siswa, terkhusus dalam mata pelajaran matematika. Salah satu tujuan pemecahan masalah dalam matematika menurut (Zahroh et al., 2020) adalah untuk meningkatkan kesediaan siswa dalam memperbaiki kemampuan mereka saat memecahkan masalah dan membuat siswa sadar akan strategi pemecahan masalah.

Menurut (Nurgiyantoro, 2010) hal yang paling penting dilakukan dalam suatu pembelajaran adalah proses, bukan semata-mata dari hasil akhirnya. Hal tersebut juga berlaku pada proses pemecahan masalah, karena pemecahan masalah tidak terlepas dari prosesnya yang memerlukan suatu pemikiran

yang berat. (Nurjannah, 2020) mengemukakan bahwa ahli Pendidikan Matematika sebagian besar mengemukakan bahwa masalah sebagian besar merupakan pertanyaan yang harus dijawab, tetapi tidak semua pertanyaan otomatis menjadi masalah. Pemecahan masalah adalah suatu cara atau strategi untuk mewujudkan harapan sesuai dengan prosedur yang baik dan benar, mampu mengatasi soal-soal yang sulit dengan cara mengerahkan segala kemampuan yang dimiliki sehingga menuntut siswa untuk dapat berpikir kritis, kreatif dan efisien (Febriyanti & Irawan, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan di MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe, terlihat masih banyak siswa yang kurang mampu dalam memecahkan masalah terutama pada soal yang mengharuskan siswa untuk memahami masalah dan merencanakan penyelesaian masalah seperti pada soal cerita. Indikator pemecahan masalah yaitu 1) pemahaman siswa, siswa dikatakan memahami masalah jika mampu menyebutkan informasi-informasi yang diberikan dari soal, mampu menuangkan kembali pertanyaan yang ditanyakan, namun kenyataannya di lapangan masih ada siswa yang belum mampu memahami betul masalah dari soal yang diberikan, 2) Perancangan penyelesaian, siswa mampu merancang model penyelesaian jika siswa mampu menuliskan langkah-langkah yang akan dilakukan, namun siswa kurang mampu merancang hal yang akan

dilakukan untuk dapat menyelesaikan soal yang ada, 3) Penyelesaian, siswa mampu melaksanakan perencanaan jika berhasil menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah yang telah dirancang sebelumnya, 4) Pengecekan atau pemeriksaan kembali proses dan hasil, siswa dikatakan mampu memeriksa kembali hasil yang diperoleh jika mampu memberikan kesimpulan dari jawaban, pada kenyataannya siswa belum mampu memberikan kesimpulan jawaban dari hasil pemecahan masalah yang dikerjakan. Dari indikator-indikator yang belum tercapai tersebut, maka dapat dikatakan siswa belum mampu dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran matematika seperti yang dikatakan oleh salah satu guru MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe di salah satu wawancara, Guru sebelumnya menggunakan model pembelajaran ekspositori, yaitu pembelajaran yang diawali dengan pemberian materi oleh pendidik, kemudian peserta didik diberikan soal-soal kemudian dikerjakan di papan tulis ataupun di buku tugas mereka. Kegiatan pembelajaran yang monoton seperti itu menjadikan peserta didik kurang bersemangat dan pasif dalam pembelajaran di kelas.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek yang sangat penting, karena dapat menjadikan siswa terdorong untuk membuat keputusan terbaik jika menghadapi masalah di dalam hidupnya (Sari & Noer, 2017).

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa sendiri namun didukung juga oleh beberapa faktor diantaranya model pembelajaran yang digunakan dalam kelas. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilakukan dengan salah satu upaya seperti penerapan model pembelajaran yang inovatif serta berbasis pemecahan masalah (*problem solving*) seperti model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) (Herlawan & Hadija, 2017). Melihat hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti bahwa model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa salah satunya oleh (Muhammad et al., 2018) yang menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan model CPS (*Creative Problem Solving*) lebih baik dibandingkan menggunakan model biasa.

Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) merupakan suatu model pembelajaran dengan memusatkan pada pengajaran dan keterampilan untuk memecahkan masalah, yang disertai dengan penguatan keterampilan (Mayasari et al., 2013). Tahapan-tahapan Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) terdiri dari 5, yaitu Klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan, serta implementasi (Tryastuti, 2014). Model CPS (*Creative Problem Solving*) memberikan kesempatan kepada guru

untuk tidak menyajikan konsep matematika dalam bentuk yang sudah jadi, namun melalui kegiatan pemecahan masalah, siswa dibimbing untuk menemukan/merancang konsep sendiri dari masalah yang diberikan (Purwati et al., 2016).

Model CPS (*Creative Problem Solving*) ini mengutamakan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah sehingga daya berpikir kreatif siswa lebih berkembang. Jadi, jika siswa mendapatkan suatu pertanyaan, siswa dapat menggunakan keterampilan pemecahan masalahnya dengan cara mengembangkan tanggapannya (Septian et al., 2019). Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) sebagaimana yang dikemukakan (Ariani et al., 2020) pembelajaran yang pusatnya berada dalam siswa atau dianggap juga *student centered* dimana pembelajaran mampu mengaktifkan para siswa pada aktivitas pembelajaran. Rancangan penyelesaian yang kreatif yang digunakan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Tahapan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) berkaitan dengan indikator-indikator dalam kemampuan penyelesaian masalah, sehingga memudahkan dalam pengaplikasi model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Herlawan & Hadija, 2017). Dari karakteristik yang dimiliki model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) ini, maka model tersebut

sesuai jika digunakan melihat masalah yang ada di MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian eksperimen pembelajaran dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan Media Aplikasi Kahoot pada Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di Kelas VII MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan Media aplikasi Kahoot berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dimana penelitian yang dilakukan buat mengetahui dampak yang disebabkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti (Payadnya & Jayantika, 2018) Penelitian eksperimen digunakan karena peneliti sendiri yang akan menggunakan atau menguji model CPS (*Creative Problem Solving*) tersebut dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini yaitu penelitian *pre eksperimental design* dengan *one group pretest posttest design*. Pada penelitian ini menggunakan tes awal atau *pretest* sebelum diberi perlakuan dan tes akhir atau *posttest* setelah diberi perlakuan.

Sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021, dilaksanakan di MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe, Jalan Poros Sinjai-Bulukumba, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe tahun ajar 2020/2021 yang berjumlah 7 siswa dan sekaligus sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *nonprobability sampling*, *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2019). Jenis *nonprobability sampling* yang digunakan adalah *sampling jenuh* dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik pengukuran dengan menggunakan tes, angket, observasi dan dokumentasi, dimana tes digunakan berupa *pre-test* dan *post-test*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar instrument tes,

lembar instrumen angket serta lembar observasi.

### Teknik Analisis Data

teknik analisis data yang digunakan berupa uji analisis deskriptif dan uji analisis statistik inferensial berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji *paired sample t-test* dengan menggunakan Aplikasi SPSS 25, serta menggunakan uji *n-Gain* dengan rumus:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{min}} \text{ (Hasmiati, 2013).}$$

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe dengan Kelas VII Putri sebagai kelas eksperimen yang dikenakan perlakuan berupa Model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media Aplikasi Kahoot. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan untuk penggunaan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot, kemudian 2 pertemuan khusus untuk memberikan soal *pre test* dan *post test*. Penelitian ini diawali dengan memberikan soal uraian yang mengandung indikator kemampuan pemecahan masalah kepada siswa.

#### 1. Uji Statistik Deskriptif

##### a. Tes Kemampuan Penyelesaian Masalah Siswa

Berdasarkan hasil *pre test*, diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa adalah 53,29 dari

skor maksimal 73 dan skor minimal adalah 40. Jika melihat interval nilai KKM, maka diperoleh bahwa hanya ada 1 siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria sedang dan mencapai KKM, sementara 6 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Sementara nilai rata-rata *post test* siswa adalah 80,43 dengan skor minimal 67 dan skor maksimal 93, maka diperoleh ada 6 siswa yang mendapatkan nilai dengan KKM sedang. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diajarkan model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*), kemampuan pemecahan masalah siswa lebih baik dibandingkan sebelum dikenakan perlakuan. Data tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Uji Statistik Deskriptif Pre Test dan Post Test**

Statistics			
		Nilai Pre Test	Nilai Post Test
N	Valid	7	7
	Missing	0	0
Mean		53.29	80.43
Median		53.00	83.00
Mode		53	67 <sup>a</sup>
Std. Deviation		10.242	10.358
Variance		104.905	107.286
Range		33	26
Minimum		40	67
Maximum		73	93
Sum		373	563

##### b. Angket Siswa

Respon siswa terhadap model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot dinilai melalui 7 aspek hasil respon siswa disajikan pada tabel di bawah:

**Tabel 2. Data Hasil Respon Siswa**

Pernyataan	Rata-rata Respon Siswa	Kategori
1	4	Positif
2	3,7	Positif
3	3,6	Positif
4	3,7	Positif
5	3,1	Cenderung Positif
6	3,7	Positif
7	3,6	Positif
Rata-rata	3,6	Positif

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa memberi respon positif terhadap penerapan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot dengan skor rata-rata 3,6. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keefektifan pembelajaran untuk respon siswa terpenuhi.

### c. Observasi Siswa

Lembar observasi aktifitas siswa digunakan untuk mendapatkan salah satu jenis kriteria keefektifan pembelajaran. Instrumen yang digunakan memuat 13 indikator aktifitas siswa yang diamati. Observasi dilaksanakan dengan cara observer mengamati aktifitas siswa selama mengikuti pembelajaran selama dua pertemuan. Data yang diperoleh dari instrumen observasi dirangkum sebagai berikut.

**Tabel 3. Data Hasil Observasi Aktifitas Siswa**

Pertemuan	Rata-rata (%)	Kategori
I	68%	Tinggi
II	75,71%	Tinggi
Rata-rata	67,28%	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari dua pertemuan, aktifitas siswa berada pada kategori tinggi, dengan persentase rata-rata semua pertemuan adalah 67,28% yang berarti ada pada kategori tinggi.

## 2. Uji Statistik Inferensial

### a. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas *Shapiro Wilk* untuk nilai hasil belajar *pretest* diperoleh nilai signifikansi yaitu  $0.442 > 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Demikian halnya dengan nilai *posttest* diperoleh nilai signifikansi  $0.414 > 0.05$ , yang menunjukkan bahwa data hasil belajar *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data tersebut dapat dilihat pada table 2 berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pra Test	.916	7	.442
Post Test	.913	7	.414

### b. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji SPSS yang dilakukan, diperoleh nilai sig *Based on Mean* untuk nilai *pre test* dan *post test* sebesar 0,481. Karena nilai sig  $0,481 > 0,05$ , maka menandakan bahwa nilai *pre test* dan *post test* memiliki variansi sama. Hasil perhitungan homogenitas menggunakan uji *one way ANOVA* adalah sig  $> 0,05$ . Data tersebut dapat dilihat pada table 2 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai pre test dan post test	Based on Mean	.529	1	12	.481
	Based on Median	.334	1	12	.574
	Based on median and with adjusted df	.334	1	0.997	.575
	Based on trimmed Mean	.563	1	12	.468

### c. Uji Paired Sample t-Test

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0.000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ). Sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dan dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot efektif dalam menguji kemampuan pemecahan masalah siswa.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Pair 1	
		Post test-pre test	
Paired Sample T-Test	Mean	27.143	
	Std. Deviation	10.270	
	Std. Error Mean	3.882	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	17.645
		Upper	36.641
	T	6.992	
	Df	6	
Sig. (2-tailed)	.000		

### 3. Kriteria Efektifitas Model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media Aplikasi Kahoot menggunakan rumus N-Gain

Adapun kriteria keefektifan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot dapat dilihat sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

$$g = \frac{169 - 112}{336 - 112}$$

$$g = \frac{57}{224}$$

$$g = 0,254$$

Melihat nilai  $g$  sebesar 0,254 dan merujuk pada Tabel pengkategorian nilai gain maka keefektifan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi kahoot pada kemampuan pemecahan masalah siswa berada pada kategori rendah.

Adapun keefektifan pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media Aplikasi Kahoot dalam menguji kemampuan penyelesaian masalah siswa ditinjau dari 3 kriteria yaitu:

#### 1. Kemampuan Penyelesaian Masalah Siswa

Kemampuan penyelesaian masalah dari hasil tes yang telah diberikan sudah memuaskan. Berdasarkan analisis kriteria ketuntasan minimal, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan penyelesaian masalah siswa telah mencapai KKM dari semua siswa yang menjadi sampel penelitian. Hal ini diperkuat oleh hasil analisis uji *paired sample t-*

test, dimana diperoleh simpulan bahwa rata-rata kemampuan penyelesaian masalah siswa dengan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot lebih dari rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan Media aplikasi Kahoot. Artinya, kemampuan penyelesaian masalah siswa yang diberi model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot lebih baik dibanding sebelum diberi perlakuan.

## 2. Respon Siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan rata-rata 3,6 dan berada pada kategori positif, ini berarti bahwa pembelajaran dapat diterima oleh siswa dengan positif. Hal ini disebabkan karena siswa merasakan adanya manfaat yang diperoleh dari pembelajaran yang dilakukan.

## 3. Aktifitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa yang diisi setiap pertemuan dan dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan analisis deskriptif bahwa rata-rata aktivitas siswa yaitu 67,28%. Yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keefektifan dari aktivitas siswa terpenuhi.

Adapun teknik analisis dengan menggunakan uji *paired sample T test* untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot dalam menguji kemampuan

pemecahan masalah siswa kelas VII MTs Darul Ihsan Salohe. Berdasarkan analisis data diperoleh nilai  $\text{sig} = 0,0000 < 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan nilai *n-gain* diperoleh bahwa nilainya sebesar 0,254 dan berada pada kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe, dan taraf keefektifannya berada pada kategori rendah.

Hal tersebut sesuai penelitian yang dilakukan oleh Sarah Nurul Hidayah dengan judul “Keefektifan Pembelajaran CPS Berbantuan Fun Card pada Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa” Kelas VII SMP N 40 Semarang Tahun Ajar 2016 diperoleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan CPS (*Creative Problem Solving*) berbantuan *Fun Card* dapat membantu siswa pada pencapaian kemampuan pemecahan masalah (Hidayah, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu hal yang dapat berpengaruh terhadap berhasilnya proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot tepat dan sesuai dengan indikator pemecahan masalah sehingga berdampak serta dapat diujikan pada

kemampuan pemecahan masalah siswasehingga menjadi lebih baik. Kesimpulan dari penelitian ini, model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot efektif dalam menguji kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs Pesantren Darul Ihsan Salohe, dan berada pada kategori rendah.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Model Pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi Kahoot dengan menggunakan uji *Paired sample t test* ditemukan bahwa nilai *sig* sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan efektif. Adapun kriteria keefektifan berdasarkan hasil dari *n-gain* adalah 0,254 dan berada pada kategori rendah. Keefektifan tersebut didukung pula oleh hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa setelah diterapkan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media aplikasi kahoot lebih baik dibandingkan hasil tes sebelum diterapkan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) serta aktifitas siswa pada pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan mediaaplikasi Kahoot berada pada kategori tinggi, dan respon siswa terhadap pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) aplikasi Kahoot positif.

### Saran

Penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan, maka disarankan adanya penelitian lebih lanjut untuk mengkaji faktor-faktor lain dalam pembelajaran sebagai penyempurna penelitian ini, Guru disarankan agar dapat mengimplementasikan berbagai model pembelajaran dan hendaknya lebih membiasakan siswa untuk berdiskusi secara kelompok sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

## REFERENSI

- Ariani, Y., Helsa, Y., & Ahmad, S. (2020). Model Pembelajaran Inovatif untuk pembelajaran matematika di Kelas IV Sekolah Dasar (1st ed.). Deepublish.
- Febriyanti, C., & Irawan, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Pembelajaran Matematika Realistik. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 31–41. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/350>
- Fitriani, F. (2020). KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMP. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 1(1). <https://doi.org/10.47435/jtm.v1i1.393>
- Hasmiati, H. (2013). Efektifitas Pembelajaran Matematika Realistik dengan Setting Kooperatif Tipe TEAM dan Tipe TGT Materi Volume Bangun Ruang Pada Kelas V SD inpres Bakung II. Universitas Negeri Makassar.
- Herlawan, & Hadija. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbasis Kontekstual. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 33–38.

- Hidayah, S. N. (2016). Keefektifan Pembelajaran CPS Berbantuan Fun Card pada Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.
- Mayasari, P., Halim, A., & Ilyas, S. (2013). Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Generik Sains Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 1(1), 58–67.
- Muhammad, G. M., Septian, A., & Sofa, M. I. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 28–30.
- Mulyati, T. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar (Mathematical Problem Solving Ability of Elementary School Students). *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–20.
- Nurgiyantoro, B. (2010). Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi. BPF.
- Nurjannah, N. (2020). Proses Berpikir Kreatif Siswa Smp Berdasarkan Tahapan Wallas Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Adversity Quotient (Aq). *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 1(1), 7–13. <https://doi.org/10.47435/jtm.v1i1.391>
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS. In Deepublish. Deepublish.
- Purwati, R., Hobri, H., & Fatahillah, A. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Persamaan Kuadrat pada Pembelajaran Model Creative Problem Solving. *KADIKMA*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/kdma.v7i1.5471>
- Sari, A. D., & Noer, S. H. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Model Creative Problem Solving (CPS) dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017*.
- Septian, A., Komala, E., & Komara, K. A. (2019). Pembelajaran dengan Model Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Prisma Universitas Suryakencana*, 8(2), 182–190.
- Suci, A. A. Wa., & Rosyidi, A. H. (2013). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Problem Posing Berkelompok. *MATHEdunesa*, 1(2), 1–8.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Tryastuti, I. Y. (2014). Keefektifan Pembelajaran Cps Berbasis Hoa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Vii Materi Segiempat. <https://lib.unnes.ac.id/23211/>
- Wardani, A., Mytra, P., & Fitriani, F. (2021). Profil Berpikir Reflektif dalam Memecahkan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Kemampuan Awal. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v2i1.641>
- Zahroh, H., Hafidah, H., Dhofir, D., & Zayyadi, M. (2020). Gerakan Literasi Matematika dalam Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Sustainability (Switzerland)*, 9(2), 1–9. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article>