

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI DARING
DENGAN DAN TANPA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
*CREATIVE PROBLEM SOLVING***

Andhefi Agustin

agustinandhefi@gmail.com, Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Abstrak. Indonesia tengah mengalami dampak *Virus Covid – 19*, sehingga pendidikan dilaksanakan dengan sistem daring. Solusi peneliti menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dilaksanakan secara *online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa melalui daring dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Creatif Problem Solving*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, metode eksperimen, desain *Quasy Experimental* dan jenis *Nonequivalent Control Grup Design*. Populasi penelitian adalah kelas XI SMK 10 Nopember tahun pelajaran 2019 – 2020, dengan sampel kelas XI TKR 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKR 2 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive*. Instrumen penelitian adalah tes hasil belajar berupa masalah bentuk uraian. Peneliti melakukan validasi ahli kepada dosen dan guru matematika. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t menggunakan program SPSS 20.0.

Hasil penelitian setelah melakukan *post-test* diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 76,75 pada kelas kontrol sebesar 65,94. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 berarti nilai $Sig (0,001) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa melalui daring dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Creative Problem Solving*

Abstrac. Indonesia is experiencing the impact of the Covid-19 Virus, so education is carried out using an online system. The researcher's solution using the Creative Problem Solving learning model is carried out online. The purpose of this study was to determine whether or not there were differences in student learning outcomes online with and without using the Creative Problem Solving learning model.

The type of this research is quantitative research, experimental method, Quasy Experimental design and the type of Nonequivalent Control Group Design. The study population was class XI SMK 10 November 2019-2020 school year, with a sample of class XI TKR 1 as the experimental class and class XI TKR 2 as the control class. Sampling using purposive sampling technique. The research instrument was a test of learning outcomes in the form of a problem in the form of a description. Researchers conducted expert validation on mathematics education and mathematics teachers. The data analysis technique was carried out by using the normality test, homogeneity test, and t test using the SPSS 20.0 program.

The results of the research after doing the post-test obtained an average value in the experimental class of 76.75 in the control class of 65.94. Based on the results of the analysis, the *Sig. (2-tailed)* of 0.001 means the value of $Sig (0.001) < \alpha (0.05)$, then reject H_0 , so it can be concluded that there are differences in student learning outcomes online with and without using the Creative Problem Solving learning model.

Keywords : Learning Outcomes, Creative Problem Solving

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UURI No. 20 Tahun 2003, Bab I, Pasal 1).

Pendidikan mempunyai keterkaitan antara pembelajaran dan belajar, dengan kata lain ketiga aspek tersebut saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar (UU Sistem Pendidikan, No. 20 Tahun 2003, Bab I, Pasal I). Sedangkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku permanen siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa atau dari tidak mengerti menjadi mengerti akibat perolehan pengalaman dari proses pembelajaran dan bukan dari proses kedewasaan. Dari ketiga pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam pendidikan akan terjadi proses interaksi antara guru dan siswa kemudian memunculkan pengalaman dan terbentuklah perubahan tingkah laku yang permanen pada diri siswa. Dalam pelaksanaannya pendidikan mengalami banyak perkembangan.

Dijaman yang semakin modern perkembangan teknologi selalu mempunyai peran yang sangat tinggi dan ikut memberikan arah perkembangan dalam dunia pendidikan. Dalam sejarah perkembangan pendidikan, teknologi informasi adalah bagian dari media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ilmu pada orang banyak. Perkembangan teknologi informasi saat ini (internet) mengarahkan pada sejarah teknologi pendidikan pada alur yang baru. Pendidikan jarak jauh dapat memanfaatkan teknologi internet secara maksimal sehingga memberikan efektivitas dalam hal waktu, tempat, bahkan meningkatkan kualitas pendidikan.

Saat ini Indonesia tengah mengalami dampak *Virus Covid – 19* mengakibatkan pendidikan di Indonesia dilaksanakan dengan sistem daring. Dalam hal ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran, salah satu solusi yang bisa diambil ialah dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran menarik yang dapat dilaksanakan secara *online*.

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dalam Priansa, D.P (2017:188). Model pembelajaran memiliki jenis yang bervariasi, pada penelitian kali ini peneliti memilih jenis model pembelajaran berbasis masalah yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Adapun alasan peneliti mengambil model pembelajaran ini yang pertama ialah dilihat dari segi kelebihan, model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan seperti yang telah dipaparkan oleh Saefullah dalam Rosmala, A (2018) yaitu (1) Siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, (2) Dapat menanamkan rasa sikap ingin tahu, (3) Melatih kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah dan (4) Menumbuhkan kerjasama dan interaksi antar siswa. Dari beberapa kelebihan yang dimiliki

oleh model CPS menjadikan bahan pertimbangan peneliti dalam memilih model pembelajaran ini dan menerapkannya di sekolah yang diteliti.

Pemilihan materi pada penelitian ini diambil berdasarkan pertimbangan dari kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran CPS salah satunya adalah beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model pembelajaran ini. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran CPS harus pada materi yang dapat dikemas dan menjadi suatu permasalahan atau peristiwa yang menarik. Dari sini peneliti mengambil materi dimensi tiga pada sub bab hubungan antara unsur-unsur dalam bangun ruang sebagai bahan ajar yang akan di sampaikan kepada siswa. Alasan peneliti mengambil materi ini adalah pengaplikasian dari kehidupan nyata yang sudah nampak dan bisa dirasakan, sehingga siswa mampu menelaah permasalahan yang diberikan dengan penalaran yang mudah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru matematika di SMK 10 Nopember Jombang, siswa yang bersekolah di sekolah tersebut merupakan siswa yang kebanyakan tidak diterima di sekolah negeri, dari penjelasan tersebut peneliti memilih sekolah ini untuk dijadikan tempat penelitian dan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Para guru pada umumnya menggunakan metode-metode atau pendekatan pembelajaran konvensional, namun untuk guru matematika, beliau mengatakan sudah pernah menerapkan model pembelajaran lain, tetapi hasil belajar siswa belum juga maksimal. Hal ini dikarenakan siswa belum mampu berpikir kreatif dan terampil dalam menyelesaikan masalah. Dari pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dan membandingkannya dengan hasil belajar matematika siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK 10 Nopember Jombang, peneliti memilih kelas XI karena pada kelas ini siswa menerima materi dimensi tiga yang dapat digunakan dalam menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hal tersebut merupakan dasar alasan peneliti untuk memilih kelas XI untuk dijadikan sebagai populasi. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI TKR 1, peneliti melakukan Teknik pengambilan sampel (Teknik sampling) jenis *non probability sampling* dengan menggunakan *sampling purposive*, sebab kelas tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas dilakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa melalui daring dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sumbangan untuk dunia pendidikan yaitu mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa melalui Daring dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Metode

Rancangan penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Desain penelitian *Quasi Experimental* dengan jenis *Nonequivalent Control Grup Design*. Desain ini menggunakan dua kelompok subjek satu mendapat perlakuan dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak atau random.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti sebagaimana yang telah di jelaskan oleh Arikunto, S (2014:174). Teknik pengambilan sampel (Teknik sampling) jenis *non probability sampling* dengan menggunakan *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, maka peneliti mengambil kelas XI TKR 1 sebagai kelas eksperimen dan XI TKR 2 sebagai kelas kontrol, sebab kelas tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik sampel yang diinginkan. Dilihat dari nilai rata-rata matematika yang hampir sama berdasarkan nilai UTS pada semester ganjil tahun pelajaran 2019 - 2020 sehingga nampak kemampuan awal yang sama dari kedua sampel tersebut.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Kunandar (2011:143) mengemukakan bahwa tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan kepada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya. Metode tes digunakan dengan tujuan untuk memperoleh data nilai kognitif siswa. Instrumen penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa masalah dengan tes bentuk uraian. Sebelum tes diberikan kepada sampel penelitian, tes tersebut terlebih dahulu divalidasikan kepada dosen pendidikan matematika STKIP PGRI Jombang dan guru mata pelajaran matematika di SMK 10 Nopember Jombang. Data nilai siswa yang didapat akan dianalisis untuk menentukan simpulan penelitian. Data dianalisis dengan menguji normalitas data, uji homogenitas, dan analisis menggunakan Uji-t.

Hasil

Data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai tes hasil belajar siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa SMK 10 Nopember Jombang kelas XI TKRI 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKR 2 sebagai kelas kontrol. Dibawah ini merupakan nilai tes hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 1. Data nilai tes hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen

No	Nama	Nilai							Total Nilai
		1	2			3			
			a	b	c	a	b	c	
1	AS	15	13	7	17	20	0	5	77
2	AGF	10	13	10	17	15	5	5	75
3	ABS	10	13	7	20	20	10	10	90
4	AIA	15	10	7	10	20	0	0	62
5	AK	15	10	7	20	20	0	10	82
6	AP	15	14	7	5	15	5	5	66
7	AW	15	0	10	0	15	10	5	55
8	AFM	5	15	10	0	15	10	5	60
9	AWA	15	15	7	20	20	10	5	92
10	AHC	15	15	7	5	17	10	10	79
11	BTA	15	15	7	13	15	10	10	85
12	CR	15	10	7	10	17	10	10	79
13	DRA	15	9	10	10	20	10	5	79
14	FIDS	15	15	10	10	20	10	10	90
15	FAP	15	15	7	13	17	10	10	85
16	IY	15	15	7	10	20	5	10	82
17	K	15	14	10	13	15	5	5	77
18	LA	15	10	10	0	20	5	10	70
19	MPP	15	15	7	20	20	0	10	87
20	MJ	15	15	7	13	0	5	5	60
21	MMZ	15	0	10	20	20	10	10	85
22	MM	15	15	7	13	15	5	5	75
23	RS	15	10	10	13	15	5	10	78
24	RM	15	15	7	18	15	10	5	85
25	RAM	15	15	7	0	15	5	10	67
26	RS	15	12	10	20	15	5	5	82
27	RYP	15	0	10	13	15	5	5	63
28	RP	15	15	7	10	15	10	5	77
29	SH	15	15	7	20	15	10	10	63
30	TAWF	15	13	7	0	15	10	10	70
31	VPH	15	15	10	20	15	10	0	87
32	VPP	15	10	0	13	15	10	0	92

Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas XI TKR 1 di SMK 10 Nopember Jombang yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang terdiri dari 32 siswa, dengan nilai rata-rata 76,75, nilai tertinggi 92, dan terendah 55.

Tabel 2. Data nilai tes hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol

No	Nama	Nilai							Total Nilai
		1	2			3			
			a	b	c	a	b	c	
1	AS	10	9	7	20	15	0	5	66
2	ADM	10	0	10	5	15	5	5	50
3	AAA	15	13	7	5	20	10	5	75
4	ADA	15	10	0	20	20	0	0	65
5	AN	10	0	10	13	17	0	10	60
6	DRA	10	14	10	20	20	5	5	84
7	DDY	10	0	3	5	17	10	5	50
8	FEN	0	15	3	5	17	10	0	50
9	FH	15	10	7	5	15	10	5	67
10	FY	10	13	7	20	15	10	10	85
11	IOK	15	15	0	5	20	10	10	75
12	IC	15	10	7	10	0	10	10	62
13	ME	15	9	3	5	17	0	5	54
14	MIS	0	15	3	0	20	0	10	48
15	MYA	0	15	7	20	17	5	0	64
16	MKR	15	9	10	17	20	5	0	76
17	MRS	15	14	7	20	20	5	5	86
18	MCA	10	10	7	5	0	5	10	47
19	MGH	15	9	3	20	0	0	10	57
20	M	15	9	0	0	15	5	5	49
21	MW	10	9	7	17	17	10	0	70
22	MZA	15	15	7	20	12	5	5	79
23	PAP	15	10	10	5	12	5	10	67
24	RRP	10	9	7	20	0	10	5	61
25	RAS	10	15	7	20	20	5	10	87
26	RFM	10	12	10	17	20	5	5	79
27	RRA	10	0	3	5	15	5	5	43
28	RM	15	15	7	0	15	10	5	67
29	RH	15	9	3	17	15	10	10	79
30	RA	10	13	7	20	15	10	10	85
31	S	10	9	7	0	20	10	0	56
32	LDP	15	9	3	20	15	5	0	67

Kelas kontrol pada penelitian ini adalah kelas XI TKR 2 di SMK 10 Nopember Jombang tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* yang terdiri dari 32 siswa, dengan nilai rata-rata 65,94, nilai tertinggi 87, dan terendah 43.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut untuk dijadikan dasar dalam mengambil keputusan dalam penarikan kesimpulan sesuai dengan hipotesis yang telah dibuat. Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji – T 2 sampel bebas (*independent sample T test*), syarat untuk menggunakan uji – T 2 sampel bebas adalah sampel dari populasi berdistribusi normal dan mempunyai varian yang homogen, Adapun Langkah-langkah dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah langkah pertama dalam teknik statistik data. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov SPSS 20.0* dengan $\alpha = 0,05$. Pedoman pengambilan keputusan uji normalitas yaitu jika nilai *sig* < α maka data tidak berdistribusi normal, dan jika nilai *sig* $\geq \alpha$ maka data berdistribusi normal. Dibawah ini adalah hasil *output* dari uji normalitas :

Tabel 3. Output Uji Normalitas Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Nilai Kelas Eksperimen
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	76.75
	Std. Deviation	10.374
Most Extreme Differences	Absolute	.135
	Positive	.095
	Negative	-.135
Kolmogorov-Smirnov Z		.761
Asymp. Sig. (2-tailed)		.608

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari *output* diatas berdasarkan tabel 3. dengan nilai $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada kelas eksperimen adalah 0,608, sehingga memperoleh hasil *Sig* > α maka H_0 diterima, dengan demikian data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Output Uji Normalitas Kelas Kontrol

		Nilai Kelas Kontrol
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	65.94
	Std. Deviation	13.142
Most Extreme Differences	Absolute	.106
	Positive	.106
	Negative	-.099
Kolmogorov-Smirnov Z		.600
Asymp. Sig. (2-tailed)		.864

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari *output* diatas berdasarkan tabel 4. dengan nilai $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada kelas kontrol adalah 0,864, sehingga memperoleh hasil $Sig > \alpha$ maka H_0 diterima, dengan demikian data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kesamaan varians atau ragam sehingga dua kelompok data atau lebih itu layak untuk dibandingkan. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS 20.0 untuk melakukan uji homogenitas dalam penelitian ini. Berikut Langkah-langkah yang digunakan :

Menentukan hipotesis penelitian :

H_0 : kedua kelompok memiliki varians yang sama

H_1 : kedua kelompok memiliki varians yang tidak sama

Jika nilai $Sig > \alpha$ maka H_0 diterima

Jika nilai $Sig < \alpha$ maka H_0 ditolak

Selanjutnya diperoleh *output* sebagai berikut :

Tabel 5. Output Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.104	1	62	.152
	Based on Median	2.179	1	62	.145
	Based on Median and with adjusted df	2.179	1	60.799	.145
	Based on trimmed mean	2.181	1	62	.145

Berdasarkan *output* diatas pada tabel 5. dengan $\alpha = 0,05$, didapatkan nilai *Sig* untuk *based on mean* adalah 0,152. Hal ini berarti nilai $Sig > \alpha$, maka H_0 diterima. Dengan demikian diperoleh kesimpulan kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji perbedaan rata-rata dua sampel bebas atau indepen. Uji t dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah akan ada perbedaan hasil belajar matematika siswa berdasarkan nilai hasil *post-test* pada materi penyajian data. Peneliti melakukan uji t dengan bantuan SPSS 20.0. Di bawah ini adalah *output* dari uji t :

Tabel 6. Output Uji t Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Kelas	Equal variances assumed	2.104	.152	3.653	62	.001	10.813	2.960	4.896	16.729
	Equal variances not assumed			3.653	58.828	.001	10.813	2.960	4.890	16.735

Berdasarkan *output Independent Sample T Test* di atas dengan $\alpha = 0,05$, didapatkan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,001. Hal ini berarti bahwa nilai $Sig < \alpha$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa melalui Daring dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen di kelas XI TKR 1 yang diberi perlakuan oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan pada kelas kontrol di kelas XI TKR 2 yang dilakukan oleh guru matematika SMK 10 Nopember Jombang tanpa menggunakan model pembelajaran yang lain yaitu *Flipped Classroom*. Penelitian ini dilakukan menggunakan 2 Aplikasi. Pertama yaitu *WhatsApp* berfungsi sebagai tempat untuk peneliti memberikan perlakuan pada proses pembelajaran, dan *Google Form* berfungsi sebagai tempat untuk siswa melakukan presensi daftar hadir dan pengumpulan tes hasil belajar.

Post-test diberikan setelah masing-masing kelas setelah mendapatkan pemaparan materi dimensi tiga dengan model pembelajaran yang berbeda. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada kelas eksperimen berjalan dengan baik, peneliti mampu menerapkan setiap langkah-langkah model pembelajaran dengan cara daring. Perolehan hasil yang didapat dari uji normalitas didapat data tersebut berdistribusi normal, uji homogenitas didapat kedua kelompok memiliki varians yang homogen, dan uji-t atau uji perbedaan rata-rata dua sampel bebas didapatkan hasil output nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001. Hal ini berarti bahwa nilai $Sig(0,001) < \alpha(0,05)$, maka tolak H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa melalui daring dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Hasil yang diperoleh adalah penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih unggul dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom*. Hal ini terbukti dari nilai hasil belajar matematika siswa, pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 76,75 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 65,94.

Faktor yang mendorong kemungkinan hal ini terjadi, dilihat dari pengaplikasian model pembelajaran, pengaplikasian lebih menekankan pada proses siswa menyelesaikan masalah, disini siswa lebih aktif karena adanya proses pengarahan yang diberikan oleh guru dengan cara *video call*. Pernyataan tersebut didukung oleh teori yang oleh Isro'atun dan Rosmala, A. (2018) bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki kelebihan yang salah satunya adalah siswa mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menumbuhkan interaksi maupun kerjasama antar siswa. Sedangkan pada *Flipped Classroom* guru hanya memberi materi, yang menugaskan siswa untuk mempelajari materi tersebut tanpa ada interaksi.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, menurut Safitri, R. (2019) mengatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu menjadi model pembelajaran yang unggul, hal ini dilihat dari siswa yang mampu berperan lebih aktif dalam pembelajaran yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar matematika siswa lebih meningkat. Menurut Arifani, L. (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang mampu

digunakan pada pembelajaran matematika yang menuntut siswa menjadi lebih aktif dan kreatif

Penutup

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka pertanyaan pada rumusan masalah dapat terjawab. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil *output Independent Sample T-test*, didapatkan hasil output nilai *Sig. (2-tailed) sebesar* 0,001. Hal ini berarti bahwa nilai $Sig(0,001) < \alpha(0,05)$, maka tolak H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa melalui daring dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yang pertama guru sebaiknya mempertimbangkan dan merencanakan alokasi waktu dengan baik pada kegiatan inti pada tahap penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* di RPP, karena model tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama, yang kedua model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam model pembelajaran matematika, karena membantu siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dengan adanya model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat berinteraksi antar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifani, L., (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung*, (Online), (<https://sripsi.penerapan.modelCPS.pada.matematika>), diakses 2 Maret 2020
- Arikunto, S., (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta, Indonesia : Rineka Cipta
- Isrok'atun, & Rosmala, A., (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta, Indonesia : Sinar Grafika Offset.
- Kunandar, (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta, Indonesia : Rajawali Pers.
- Priansa, D. J., (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung, Indonesia : Pustaka Setia
- Safitri, R., (2019). *Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Model Pembelajaran Creative Problem Solving dan Means End Analysis (MEA) pada Siswa Kelas IV MI Al-Hamid Banjarmasin*, (Online), (<https://contoh.sripsi.CPS.matematika>), 2 Maret 2020
- UURI No. 20 Tahun 2003, (2010). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan Pendidikan*. Bandung, Indonesia : Citra Umbara