

Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri Longa

Zairul¹, Arwilda², Rini Muliasari³, Nur Aini⁴, Juwita⁵, La Ode Anhusadar⁶

¹⁻⁶ Institut Agama Islam Negeri Kendari

Email : zairululiainkdi@gmail.com

Abstrak :

Penelitian ini mendeskripsikan model pembelajaran siswa pada sekolah dasar Desa Longa Kecamatan Wangi-wangi Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara. Tujuan dari penelitian ini untuk menampilkan model pembelajaran yang bisa diterapkan bagi sekolah lain. Analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif dengan menekan pada metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa, dari 20 siswa jumlah siswa yang tuntas adalah 7 siswa (35,00%) dengan nilai rata-rata 60,65. Atas dasar inilah peneliti menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I meningkat dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 13 siswa (65,00%). Dan pada siklus II mengalami peningkatan hingga 17 siswa (85,00%). Selain itu rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I rata-rata nilai siswa meningkat dengan perolehan 73,75. Dan pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat dengan rata-rata nilai siswa sebesar 81,95.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, hasil belajar matematika.

Abstract :

This research describes the student learning model at elementary schools in Longa Village, Wangi-Wangi District, Wakatobi Regency, Southeast Sulawesi Province. The purpose of this research is to present a learning model that can be applied to other schools. The analysis used in this study is descriptive qualitative analysis by emphasizing the Classroom Action Research method. This research was motivated by the low student learning outcomes, out of 20 students the number of students who completed was 7 students (35.00%) with an average score of 60.65. It is on this basis that the researcher applies the Creative Problem Solving (CPS) learning model to improve students' mathematics learning outcomes. The results of the study stated that student learning outcomes experienced an increase in each cycle, in cycle I it increased with the number of students who completed 13 students (65.00%). And in cycle II there was an increase of up to 17 students (85.00%). In addition, the average student learning outcomes experienced an increase in the first cycle, the average student score increased with the acquisition of 73.75. And in cycle II the average student score increased with an average student score of 81.95.

Keywords: Creative Problem Solving Learning Model, mathematics learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membangun bangsa. Pendidikan adalah usaha terencana untuk membawa peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara (Permendikbud, 2016). Kemudian Radja Mudyahardjo (2012) mengatakan bahwa pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan individu. Melalui pendidikan, manusia memperoleh ilmu pengetahuan bagi kelangsungan hidupnya. Secara umum pendidikan merupakan pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan merupakan salah-satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Karena, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia ini diperlukan usaha agar dapat meningkatkan semangat para siswa agar lebih giat lagi dalam belajar dan paham. Kualitas sekolah dipengaruhi beberapa faktor

antara lain: Kemampuan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, kemampuan siswa, dukungan dari sekolah, pemilihan metode pembelajaran dan sebagainya (Farida, Murniati, & Khairuddin, 2014).

Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan yang mumpuni dibidang strategi dan model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran yang digunakan harus tepat dan sesuai dengan kondisi siswa, baik usia, waktu, maupun variabel lainnya, dan yang lebih penting lagi, model pembelajaran harus tetap mengacu kepada hakikat pembelajaran yang mudah di mengerti siswa karena keberhasilan proses belajar mengajar tidak terlepas dari persiapan para tenaga pendidik di bidangnya.

Seperti yang dimaksudkan dalam hadits Anas bin Malik beriku ini tentang membuat mudah, gembira, dan kompak dalam setiap pekerjaan yang artinya :

“Dari Anas bin Malik dari Nabi Muhammad SAW bersabda: “Mudahkanlah dan jangan dipersulit dan berilah kabar gembira dan janganlah mereka dibuat lari””. (HR. Al Bukhari Fi Kitab Al Ilmi).

Hadits di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologi dan tidak merasa bosan dengan suasana di kelas. Disamping itu suatu pembelajaran juga harus menggunakan model yang tepat disesuaikan dengan situasi dan kondisi, terutama dengan mempertimbangkan keadaan siswa yang akan belajar. Sehingga, penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dengan tepat diharapkan mampu membuat siswa mudah memahami dan menerima materi dengan baik.

Sampai saat ini kajian tentang model pembelajaran sangat luas, sehingga pembelajaran ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi sedemikian rupa. Fokus pengembangannya melibatkan praktik-praktik yang diyakini dapat memfasilitasi guru dalam menerapkan pembelajaran ini pada ruang kelas mereka. Salah satu model tersebut adalah *Creative Problem Solving (CPS)*. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif, guru bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif dan juga menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Telah dilakukan penelitian oleh Akmil Fuadi Rahman dan Maslianti dengan judul “Pengaruh Model *Creative Problem Solving (CPS)* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian tersebut dilatar belakangi oleh pembelajaran matematika di kelas masih banyak yang menekankan pemahaman siswa tanpa melibatkan kemampuan berpikir kreatif. Siswa tidak diberi kesempatan menemukan jawaban ataupun cara yang berbeda dari yang sudah diajarkan guru, sehingga siswa tidak bisa berkreasi untuk menemukan jawaban dengan caranya sendiri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas siswa selama proses belajar dengan menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berada pada kriteria baik, (2) kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas eksperimen menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* lebih tinggi dari pada kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas control dengan menggunakan model PBL, sehingga dapat dikatakan bahwa model *Creative Problem Solving (CPS)* memberi pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Hasil belajar matematika yang diharapkan adalah hasil ketuntasan belajar matematika. Siswa dikatakan tuntas apabila skor hasil belajar matematika siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan Depdiknas. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang dinyatakan dengan skor atau angka.

Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar mata pelajaran matematika di kelas III SD Negeri Longa, hasil belajar siswa masih dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti melihat dalam proses pembelajaran matematika guru masih menggunakan metode konvensional, akibatnya kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dibebankan pada siswa menjadi kurang mampu untuk dicapainya. Selain itu, dalam proses pembelajaran Matematika di kelas III beberapa kali guru hanya masuk memberikan materi dan contoh soal saja, kemudian peserta didik mengerjakan beberapa nomor soal yang wajib dikumpul sebelum jam istirahat dan banyak peserta didik yang hanya melihat pekerjaan temannya lalu mengempulkan tugasnya. Pada materi operasi hitung pembagian dan perkalian siswa mengalami kendala berupa sulit memahami konsep pembagian dan perkalian serta kesulitan menghubungkan pemahaman nilai tempat pada operasi pembagian dan perkalian bersusun. Sehingga memicu siswa kurang minat dalam belajar matematika dan juga hasil belajar yang kurang baik.

Adapun yang menjadi alasan peneliti menjadikan subjek penelitian di kelas III dan bukan kelas lain adalah karena berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti yang menunjukkan bahwa kelas tersebut; (1) terdapat masalah pada jumlah peserta didik yang paling banyak belum mencapai KKM hasil belajar Matematika sebanyak 7 orang, (2) kurangnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Matematika, sehingga perlu melakukan tindakan dan upaya agar mencapai kegiatan belajar yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik agar dapat mempengaruhi hasil belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis ingin melaksanakan penelitian tindakan dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri Longa" dengan harapan adanya perubahan pembelajaran dan hasil yang akan diraih oleh peserta didik.

KAJIAN TEORETIS

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif, guru bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif dan juga menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir dalam memecahkan masalah. Adapun Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*) untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir.

Suatu soal yang dianggap sebagai “masalah” adalah soal yang memerlukan keaslian berfikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan, siswa telah mengetahui cara menyelesaikannya, karena telah jelas antara hubungan yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal. Pada masalah ini, siswa tidak tahu bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pemikiran, memilih strategi pemecahannya dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah.

Berdasarkan paparan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang berpusat pada bentuk pengajaran dalam pemecahan masalah secara kreatif dan terampil.

Beberapa indikator yang terdapat dalam model pembelajaran *creative problem solving*, diantaranya:

1. Siswa mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah.
2. Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
3. Siswa mampu mengevaluasi dan menyaksikan kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada.
4. Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal.
5. Mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.

Proses dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klarifikasi Masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

2. Pengungkapan Pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang bagaimana cara strategi penyelesaian masalah.

3. Evaluasi dan Pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

4. Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Tujuan utama dari artikel pengabdian ini adalah menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam usaha menghasilkan siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas kelas. Selain itu, artikel ini juga diharapkan dapat menjadi bekal para pendidik agar dapat menjadikan siswa dapat berpikir yang kritis, Kreatif dan inovatif yang menjadikan siswa dapat berprestasi dengan baik dalam pelajaran.

Artikel ini juga diproyeksikan memberikan kontribusi besar dalam upaya mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Oleh karena itu, kehadiran hasil penelitian ini pada gilirannya akan memberikan warna tersendiri bagi dunia pendidikan terutama dalam konteks peningkatan kualitas dan mutu pendidikan sesuai perkembangan zaman.

METODE PENGABDIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Longa. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa. Artikel ini berangkat dari *Participatory Action Research (PAR)*. Pendekatan PKM dengan *Participatory Action Research (PAR)* merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan praktis masyarakat serta ilmu pengetahuan dan proses perubahan sosial keagamaan. (K, Denzin, & Lincoln, 2009)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: Silabus, RPP, LKS, dan tes formatif. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diperoleh berdasarkan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus, data penelitian tersebut memuat tentang hasil belajar matematika siswa dan jumlah ketuntasan pada mata pelajaran matematika. Adapun perolehan data tentang hasil belajar matematika pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan
1	Airin rahma	P	70	TUNTAS
2	Aisyah rahmawati	P	82	TUNTAS
3	Aldi pratama	L	90	TUNTAS
4	Arsyil andika	L	50	TIDAK TUNTAS
5	Difa	P	85	TUNTAS
6	Fahrul rozi	L	72	TUNTAS
7	Fanza zulfitra	L	65	TIDAK TUNTAS
8	Herman	L	71	TUNTAS
9	Isran saputra	L	83	TUNTAS
10	Mawar finata	P	90	TUNTAS
11	Muh. Munadin	L	50	TIDAK TUNTAS
12	Muhajir Muhammad	L	69	TIDAK TUNTAS
13	Muhammad salif yahya	L	79	TUNTAS
14	Rabiadin	L	88	TUNTAS

15	Rizki	L	52	TIDAK TUNTAS
16	Sri sakuntala	P	71	TUNTAS
17	Waode azizah alisadi	P	94	TUNTAS
18	Wahyu m. yasin s	L	66	TIDAK TUNTAS
19	Yanawati	P	63	TIDAK TUNTAS
20	Zahra safitri	P	85	TUNTAS
Jumlah			1475	
Nilai rata-rata			73,75	
Nilai tertinggi			94	
Nilai terendah			50	
Tuntas			13	
Tidak tuntas			7	
Rata-rata presentase ketuntasan			65%	
Rata-rata presentase tidak tuntas			35%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan. Pada skor dasar jumlah siswa yang tuntas adalah 7 siswa (35,00%) dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 60,65. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 13 siswa (65,00%) dan rata-rata nilai yang diperoleh oleh siswa adalah 73,75. Berdasarkan perolehan data ini terlihat bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Namun, dalam prosesnya masih terdapat kelemahan-kelemahan. Atas dasar inilah peneliti melanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan kembali kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I. Adapun data penelitian tentang hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada table 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan
1	Airin rahma	P	86	TUNTAS
2	Aisyah rahmawati	P	90	TUNTAS
3	Aldi pratama	L	91	TUNTAS
4	Arsyil andika	L	74	TUNTAS
5	Difa	P	83	TUNTAS
6	Fahrul rozi	L	75	TUNTAS
7	Fanza zulfitra	L	71	TUNTAS
8	Herman	L	80	TUNTAS
9	Isran saputra	L	89	TUNTAS
10	Mawar finata	P	95	TUNTAS

11	Muh. Munadin	L	69	TIDAK TUNTAS
12	Muhajir Muhammad	L	80	TUNTAS
13	Muhammad salif yahya	L	80	TUNTAS
14	Rabiadin	L	92	TUNTAS
15	Rizki	L	67	TIDAK TUNTAS
16	Sri sakuntala	P	71	TUNTAS
17	Waode azizah alisadi	P	84	TUNTAS
18	Wahyu m. yasin s	L	65	TIDAK TUNTAS
19	Yanawati	P	89	TUNTAS
20	Zahra safitri	P	97	TUNTAS
Jumlah			1639	
Nilai rata-rata			81,95	
Nilai tertinggi			97	
Nilai terendah			65	
Tuntas			17	
Tidak tuntas			3	
Rata-rata presentase ketuntasan			85%	
Rata-rata presentase tidak tuntas			15%	

Keterangan : Nilai KKM = 70

Berdasarkan table di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 17 siswa (85,00%) dengan rata-rata nilai siswa adalah 81,95. Berdasarkan perolehan ini peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Karena jumlah ketuntasan sudah mencapai > 80,00 peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus ke III.

Hasil penelitian di atas menyatakan bahwa melalui penerapan model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Longa. Pada skor dasar jumlah siswa yang tuntas adalah 7 siswa (35,00%) dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 60,65. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 13 siswa (65,00%) dan rata-rata nilai yang diperoleh oleh siswa adalah 73,75. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 17 siswa (85,00%) dengan rata-rata nilai siswa adalah 81,95. Berdasarkan perolehan ini peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Untuk lebih jelasnya melihat peningkatan hasil belajar siswa pada skor dasar, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar pada Skor Dasar, Siklus I dan Siklus II

No	Tahapan	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	Rata-Rata Hasil
1	Skor Dasar	7 (35,00%)	13 (65,00%)	60,65
2	Siklus I	13 (65,00%)	7 (35%)	73,75
3	Siklus II	17 (85,00%)	3 (15%)	81,95

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, pada skor dasar jumlah siswa yang tuntas adalah 7 siswa (35,00%), pada siklus I meningkat dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 13 siswa (65,00%). Dan pada siklus II mengalami peningkatan hingga 17 siswa (85,00%). Dan Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada skor dasar rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 60,65. Pada siklus I rata-rata nilai siswa meningkat dengan perolehan 73,75. Dan pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat dengan rata-rata nilai siswa sebesar 81,95.



Gambar 1. Bersama siswa SD Negeri Longa



Gambar 2. Kegiatan Mengajar Siswa

1. Faktor Pendukung

a) Ketersediaan sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yang mumpuni dapat meningkatkan pembelajaran di SD Negeri Longa misalnya seperti ketersediaan papan tulis, bangku, meja, dan lain-lain yang terdapat di dalam kelas. Media pendidikan lain yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran, buku sebagai sumber belajar, meliputi: Buku teks pelajaran yang menjadi pegangan peserta didik dan guru untuk setiap mata pelajaran, dan buku pengayaan untuk memperkaya pengetahuan peserta didik dan

guru. Sehingga dengan ketersediaan Sarana yang cukup memadai menjadikan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif.

2. Faktor Penghambat

Menurut Rochman Natawijaya (2006) hambatan belajar adalah suatu peristiwa yang ikut menyebabkan suatu keadaan yang menghambat dalam mengaplikasikannya pada saat proses pembelajaran berlangsung (Sutriyanto, 2009, h.7). Pada kondisi saat ini yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran yaitu berkenaan dengan waktu, keterbatasan waktu yang tidak begitu banyak membuat peneliti kurang efektif dalam menerapkan model pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Longa. Hal ini terlihat dari perolehan:

1. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, pada skor dasar jumlah siswa yang tuntas adalah 7 siswa (35,00%), pada siklus I meningkat dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 13 siswa (65,00%). Dan pada siklus II mengalami peningkatan hingga 17 siswa (85,00%).
2. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada skor dasar rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 60,65. Pada siklus I rata-rata nilai siswa meningkat dengan perolehan 73,75. Dan pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat dengan rata-rata nilai siswa sebesar 81,95.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menambahkan variabel penelitian.
2. Untuk guru, dapat menjadikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai salah satu variasi pembelajaran dalam mata pelajaran matematika.
3. Untuk Sekolah, memberikan sumbangan pemikiran sebagai alternatif meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada IAIN Kendari yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Masyarakat dan Pemerintah Desa Longa, Kecamatan Wangi-Wangi, Kabupaten Wakatobi, Provinsi Sulawesi Tenggara yang telah terlibat dan membantu terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmil Fuadi Rahman dan Maslianti. (2015) "Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama" dalam *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no 1 Bandung: Alfabeta.
- Binti Maunah, (2009) *Landasan pendidikan*, Yogyakarta: Teras.
- Doni Sirait, Erlando. (2016) "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika", dalam *Jurnal Formatif*
- K, N., Denzin, & Lincoln, Y. S. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurinda Rahmawati, ejournal, 2019 Implementasi Nilai Pendidikan Karakter faktor pendukung dan faktor penghambat Rosdakarya.
- Sugiono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja