

PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA SD NEGERI 84 SINGKAWANG

Siti Ulya Nafia

ISBI Singkawang, Singkawang Utara, Kalimantan Barat, Indonesia, 79111

Dina Anika Marhayani

ISBI Singkawang, Singkawang Utara, Kalimantan Barat, Indonesia, 79111

Sri Mulyani

ISBI Singkawang, Singkawang Utara, Kalimantan Barat, Indonesia, 79111

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan serta pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan video pembelajaran siswa kelas V SDN 84 Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *true experimental Design* dengan rancangan *posstest-only control group design*. Sampel yang diambil dalam penelitian adalah siswa kelas V-B yang berjumlah 24 Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik *test soal essay* dengan memuat indikator kemampuan pemecahan masalah. Teknik analisis data menggunakan *uji-t* dan *effect size*. Hasil penelitian ini adalah: 1) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara kelas yang menggunakan model CPS berbantuan video pembelajaran dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung, 2) penggunaan model CPS berpengaruh, tetapi tidak signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dengan hasil *effect size* 0,60 dan masuk kedalam kriteria sedang.

Kata Kunci: media pembelajaran, model *creative problem solving*, kemampuan pemecahan masalah

Abstract. This study aims to determine whether there are differences and the effect of using the *Creative Problem Solving* model assisted by learning videos for grade V students of SDN 84 Singkawang. The type of research used is quantitative research with the method of *true experimental design* with *posstest-only control group design*. The samples taken in the study were V-B class students totaling 24 students. Data collection techniques using *essay question test techniques* by containing indicators of problem solving ability. Data analysis techniques using *t-test* and *effect size*. The results of this study showed that: 1) there is a difference in problem solving skills between classes using the CPS model assisted by learning videos and classes using direct learning models, 2) the use of the CPS model has an effect, but not significant on students' problem solving skills with the results of the *effect size* of 0.60 and falls into moderate criteria.

Keywords: learning media, *creative problem solving* model, problem solving skills

Sitasi: Nafia, S.U., Marhayani, D.A., Mulyani, S. 2024. Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD Negeri 84 Singkawang. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 9(2): 228-234.

Submit: 22 April 2024	Revise: 30 April 2024	Accepted: 22 Mei 2024	Publish: 30 Mei 2024
---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	--------------------------------

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari, karena keberadaan matematika dapat membantu manusia untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan. Matematika mempunyai potensi besar untuk menjalankan peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia pada era industrialisasi dan globalisasi yang penuh dengan tantangan. Sehingga, matematika mampu memproduksi siswa yang berkompotensi dan berhasil menumbuhkan kecakapan, berpikir kritis, logis, inisiatif dan kreatif, terhadap perubahan dan perkembangan zaman (Latifah & Afriansyah, 2021: 134).

Winarni dan Harmini (2015: 113) menyatakan tujuan belajar matematika, yaitu: mengarah pada kemampuan pemecahan masalah siswa yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menggarisbawahi bahwa tujuan utama dari pembelajaran matematika bukan hanya untuk menguasai konsep dan rumus, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata. Dalam pembelajaran matematika siswa dituntut untuk bisa memecahkan masalah matematik agar dapat membantu mereka untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah dibidang matematika menjadi salah satu keterampilan yang dianggap penting untuk dipahami oleh siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Abdurahman (2013: 253) mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika; 1) sarana berpikir yang jelas dan logis, 2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, 3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, 4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan 5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Kemampuan pemecahan masalah dapat dikatakan sebagai suatu keterampilan dasar atau kecakapan hidup yang harus dimiliki, karena setiap siswa harus mampu memecahkan masalahnya sendiri. Husna (2013: 81) mengemukakan bahwa pemecahan masalah merupakan kegiatan yang penting dalam pembelajaran matematika, karena kemampuan pemecahan masalah yang diperoleh dalam suatu pembelajaran matematika pada umumnya dapat ditransfer untuk digunakan dalam memecahkan masalah lain. Mengimplementasikan kemampuan pemecahan masalah sebagai tujuan pendidikan sangat dibutuhkan dalam memperoleh pengetahuan yang tepat serta membantu siswa agar terlatih dalam menghadapi masalah dalam kehidupan nyata siswa.

Berdasarkan hasil *pra-riset* yang dilakukan di SD Negeri 84 Singkawang , dimana kemampuan pemecahan masalah siswa dapat diketahui masih tergolong rendah, dengan melihat rata-rata nilai siswa masih banyak yang mendapat 40 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa didukung oleh hasil *pra-riset* yang dilakukan oleh penulis. Berdasarkan observasi yang dilakukan faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan pemecahan masalah yaitu siswa terlihat kurang tertarik dengan materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga siswa lebih banyak bermain saat guru menjelaskan didepan. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya pengetahuan peserta didik untuk menganalisis, memahami soal, dan menemukan konsep materi dengan sendirinya menurut guru kelas mungkin dikarenakan siswa tidak fokus pada saat pembelajaran, yang mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kurang berkembang.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa yaitu model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran. Model CPS merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang penyelesaiannya berupa pemecahan masalah secara kreatif. Sofa, dkk (2018 : 315). Model pembelajaran CPS dengan langkah-langkah menurut Pepkin (2000:1) yaitu "*The four phases will be*: 1) *clarification of the problemm* (klarifikasi masalah), 2) *brainstorming* pengungkapan pendapat), 3) *evaluation and selection* (evaluasi dan pemilihan), 4) *implementation*

(implementasi)". Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan mengatasi kesulitan dalam mempelajari matematika.

Selain menggunakan model pembelajaran, untuk membantu siswa lebih memahami dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka maka diperlukan suatu media pembelajaran agar mereka lebih mudah menyerap materi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyuningtas (2020:23) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses giat belajar mengajar. Berdasarkan hal inilah peneliti ingin menggunakan media pembelajaran, salah satu media yang ingin peneliti gunakan untuk membantu proses siswa belajar yaitu video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa mudah dalam menyerap materi yang akan kita ajarkan. Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Sutiarto dalam A. Kurniawati (2013:149) yaitu media video dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

dari masalah diatas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh model *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika Siswa SD Negeri 84 Singkawang".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Metode penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *true eksperimental design*. *True Eksperimental Design* mempunyai kelas kontrol maupun eksperimen dipilih secara random (acak) dari populasi tertentu, sebagai kelompok yang akan dibandingkan (Sugiyono, 2017). Bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen (*True Eksperimental Design*) dan dengan rancangan *Posstest-only Control Group Design*. Dalam desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 84 Singkawang dengan sampel sebanyak dua kelas yang berjumlah 47 orang.

Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa lembar tes. Lembar tes yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar *posttest*. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis yang berbentuk *essay* sebanyak 2 soal yang terdiri dari 4 poin yang mendukung 4 indikator kemampuan pemecahan masalah siswa yaitu: (1) indikator memahami masalah, (2) merencanakan strategi, (3) menerapkan strategi, (4) memeriksa Kembali. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, dan homogenitas. Setelah teruji bahwa data normal dan homogen maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dengan hipotesis: H_0 ditolak, jika $\mu_1 \leq \mu_2$ dan H_a diterima jika $\mu_1 > \mu_2$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh, dapat dinyatakan beberapa informasi sebagai berikut.

Uji Normalitas. Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini untuk menentukan skor data *Post-test* yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada skor data *Post-test* dilakukan dengan tujuan untuk memverifikasi apakah distribusi data tersebut memiliki karakteristik dengan distribusi normal. Hasil analisis uji normalitas data *Post-test*

hasil kemampuan pemecahan masalah siswa materi luas bangun datar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
χ^2 hitung	-11,354	-21,110
Jumlah Siswa	24	23
Taraf Kesukaran	5%	5%
χ^2 tabel	11,070	11,070
Keputusan	Ho diterima	
Kesimpulan	Berdistribusi Normal	

Berdasarkan Tabel 1, hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas eksperimen didapatkan χ^2 hitung yaitu -11,354 dan data χ^2 tabel yaitu 11,070. Karena χ^2 hitung \leq χ^2 tabel maka dapat diketahui kelas eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan data kelas kontrol didapatkan χ^2 hitung yaitu -21,110 dan χ^2 tabel 11,070 atau dapat diketahui χ^2 hitung \leq χ^2 tabel kelas kontrol berdistribusi normal. Maka untuk menentukan homogenitas data menggunakan rumus uji f.

Uji Homogenitas. Setelah data *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dan didapatkan data berdistribusi normal, selanjutnya akan melakukan uji homogenitas data menggunakan uji f. Untuk menentukan pengambilan keputusan data homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen. Adapun hasil dari perhitungan uji homogenitas data dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Homogenitas Data

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians (V2)	197,78	245,26
f_{hitung}	1,0103	0,6877
Jumlah Siswa	24	23
Taraf Kesukaran	5%	5%
f_{tabel}	2,0050	2,0376
Keputusan	Ha Diterima	
Kesimpulan	Data Homogen	

Berdasarkan table 2, hasil perhitungan data menggunakan rumus uji f, pada kelas eksperimen diperoleh f_{hitung} sebesar 1,0103 dengan besar f_{tabel} 2,0376. Sedangkan kelas kontrol diperoleh f_{hitung} yaitu 0,6877 dan besar f_{tabel} 2,0376 karena $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka data kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen. Selanjutnya peneliti akan melakukan uji t dua sampel untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan menggunakan model CPS berbantuan Video pembelajaran dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran langsung.

Uji t dua sampel. Uji t dua sampel dapat digunakan untuk menilai apakah ada perbedaan rata-rata antara kelas Eksperimen yang menggunakan Model CPS berbantuan Video Pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung. Untuk menentukan hipotesis yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas Eksperimen yang menggunakan Model CPS

berbantuan Video Pembelajaran dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen. Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t dua sampel. Adapun hasil perhitungan uji t dua sampel dapat dilihat di Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil perhitungan uji t dua Sampel

Kelompok	DK	α	t_{Hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Kelas Eksperimen	24	5% (00,5)	2,2335	2,021	Ha
Kelas Kontrol	23				Diterima

Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui t_{Hitung} adalah 2,2335 dan t_{tabel} 2,021 diperoleh $t_{Hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,2335 > 2,041$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara kelas Eksperimen yang menggunakan Model CPS berbantuan Video Pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Besarnya Pengaruh Model CPS berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model CPS berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah pada Pelajaran matematika kelas V SD Negeri 84 Singkawang. maka menggunakan rumus *effect size*. Adapun hasil perhitungan *effect size* dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil perhitungan Effect Size

Perhitungan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	73,96	64,57
Standar deviasi kelas kontrol		15,66
<i>Effect size</i> (Es)		0,60
Kriteria		Sedang
Kesimpulan	Model model CPS berbantuan Video pembelajaran berpengaruh Sedang terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V	

Dari tabel 4, dapat dilihat bahwa *Es* yaitu 0,60 dan masuk kedalam kriteria sedang yang berada pada $0,20 < E_s \leq 0,80$. Hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan model model CPS berbantuan Video pembelajaran berpengaruh sedang terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD.

Pembahasan

Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan didapatkan hasil bahwa perhitungan data *Post-test* siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,2335 > 2,021$. Sehingga terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan model CPS berbantuan Video Pembelajaran dengan kelas yang menggunakan pembelajaran langsung. Adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen dan kontrol disebabkan oleh perbedaan perlakuan antara dua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen yaitu diberikan model CPS berbantuan video pembelajaran

dengan model kerja sama kelompok 3-4 siswa yang berdiskusi menyelesaikan soal kemampuan pemecahan masalah dengan langkah-langkah sebagai berikut; : 1) *Objective Finding*, 2) *Fact Finding*, 3) *Problem Finding*, 4) *Idea Finding*, 5) *Solution Finding*, 6) *Acceptance Finding*.

Kelas eksperimen pada penelitian ini menggunakan Creative Problem Solving. Peneliti memberikan motivasi, apersepsi serta menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kepada peserta didik sebelum memberikan permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengamati permasalahan pada lembar soal. Langkah ini merupakan langkah pertama yaitu *objective finding* dimana peserta didik diarahkan untuk mengamati serta berdiskusi.

Peserta didik saling berdiskusi serta saling bertukar pendapat tentang fakta-fakta yang ditemukan dari permasalahan tersebut. Lalu peserta didik mendefinisikan kembali atau menyampaikan pendapat yang berkenaan dengan masalah yang ditemukan. Selepas itu gagasan atau ide peserta didik didaftar dalam kelompok untuk melihat kemungkinan menjadi solusi. Setelah ide didaftar lalu peserta didik diarahkan untuk menentukan solusi pemecahan masalah. Langkah terakhir yang harus dilakukan ialah pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mempresentasikan hasil diskusinya dengan harapan peserta didik telah mempunyai cara dalam menyelesaikan permasalahan secara kreatif. Sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung yang digunakan sehari-hari. Siswa hanya belajar seperti biasa, guru menjelaskan dipapan tulis menggunakan metode ceramah dan diskusi.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah salah satu model pembelajaran yang cocok dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, pada model pembelajaran ini ditekankan pada memusatkan pengajaran dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Ningsih, 2016). Sehingga tidak hanya menghafalkan saja, keterampilan pemecahan masalah dapat memperluas proses berfikir. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model yang didalamnya peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil, selanjutnya peserta didik belajar dalam kelompoknya untuk menyelesaikan persoalan dengan tahapan *Creative Problem Solving* dan diakhir pembelajaran peserta didik berkelompok diminta untuk memaparkan hasil diskusinya.

Besarnya Pengaruh model CPS berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN 84 Singkawang.

Berdasarkan hasil perhitungan *post-test* yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model CPS berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah. Dari hasil perhitungan *effect size* diperoleh sebesar 0,60 dengan kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model CPS berbantuan video pembelajaran layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika kelas V SD. Hasil perhitungan *effect size* tergolong sedang karena kelas eksperimen menggunakan model CPS yang mana dalam proses pembelajaran model ini dapat mengeluarkan semua ide atau gagasan, dipadukan dengan video pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik dan membuat siswa fokus saat belajar.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari & Widodo (2017) yaitu penggunaan *model* CPS berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2023) dari pengujian hipotesis dengan uji-t yaitu, nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) lebih besar dari nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan dan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh model CPS berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD Negeri 84 Singkawang secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara kelas yang menggunakan model CPS berbantuan video pembelajaran dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. Berdasarkan hasil perhitungan uji t dua sampel $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,2335 > 2,041$
2. Model CPS berbantuan video pembelajaran berpengaruh sedang terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SD Negeri 84 Singkawang. Hal ini dilihat dari perhitungan *effect size* yaitu 0,60 dan kriterianya sedang, $0,60$ berada pada $0,20 < E_s \leq 0,80$.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kurniawati, dkk. 2013. *Implementasi Metode Penugasan Analisis Video pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial dan Moral*, JPII, 2 (2), 149-155.
- Husna, dkk. 2013. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS). *Jurnal Peluang* 1(2): 81-92.
- Latifah, T., & Afriansyah, E. A. (2021). Kesulitan dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 134–150.
- Mulyono Abdurrahman, (2013), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, hal. 253.
- Ningsih, S.C. 2016. Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pendidikan Matematika UPY Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Pada Mata Kuliah Teori Bilangan. *Repository Universitas PGRI*. Diakses di <http://repository.upy.ac.id/1045/>.
- Pepkin, Karen L. 2000. Creative Problem Solving in Math. Tersedia: <http://hti.math.uh.edu/curriculum/units/2000/02/00.02.04.pdf>. Diakses : 10 Januari 2024.
- Sari & Noer (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Model *Creative Problem Solving* (CPS) dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. 245-252
- Sofa, Insani, M., Ari., & Muhammad M.G. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (3), 315-326
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Wahyuningtyas, R., & sulasmono, B.S.(2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Winarni, E.S., & Harmini, S. (2015). *Matematika untuk PGSD*. Bandung: Remaja Rosdakarya