

Perbedaan Hasil Belajar Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Discovery-Inquiry* pada Peserta Didik Kelas X

Riski Nur Istiqomah Dinnullah^{1*}, Khumairoh Lailatul Fadilah², Yuniar Ika Putri Pranyata³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jalan S. Supriyadi 48 Malang, 65148, Indonesia

e-mail: ¹*ky2_zahra@unikama.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 06-08-2021; Direvisi: 16-09-2021; Diterima: 27-09-2021

Abstrak: Menemukan adanya perbedaan hasil belajar antara model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan model *Discovery-Inquiry* merupakan tujuan dari penelitian. Hasil belajar peserta didik yang rendah diakibatkan dari ketidakmampuannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ialah hal yang mendasari tujuan penelitian. Model-model dalam penelitian ini menekankan antusiasme peserta didik dalam memecahkan permasalahan. Teknik *Purposive Sampling* digunakan dalam pemilihan kelas penelitian dengan pemberian materi pembelajaran yang sama. Data diperoleh dari uji validitas dan uji reliabilitas yang didapatkan dari pengujian instrumen. Kemudian dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis di dalam proses penganalisisan data penelitian. Didapatkan hasil penelitian dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yakni 0,017. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan model *Discovery-Inquiry* pada peserta didik kelas X yang bertepatan di SMA Negeri 1 Kutorejo tahun ajaran 2019/2020. Perbedaan lainnya juga terlihat pada nilai rata-rata kelas. Di kelas *Discovery-Inquiry* didapatkan nilai rata-rata 71,78 sedangkan di kelas *Creative Problem Solving* (CPS) didapatkan nilai rata-rata 84,22. Beberapa hal tersebut cukup membuktikan bahwa dibandingkan dengan model *Discovery-Inquiry* lebih baik jika menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS).

Kata Kunci: *Creative Problem Solving* (CPS), *Discovery-Inquiry*, hasil belajar

Abstract: Finding differences in learning outcomes between the *Creative Problem Solving* (CPS) model and the *Discovery-Inquiry* model is the goal of the research. The low student learning outcomes due to their inability to participate in learning activities are the things that underlie the research objectives. The model in this study emphasizes the enthusiasm of students in solving problems. Purposive Sampling technique is used in the selection of research classes by providing the same learning material. The data was obtained from the validity test and the reliability test was obtained from the instrument test. Then the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing were carried out in the process of analyzing research data. The results obtained with a significance value of less than 0.05, namely 0.017. This shows that there are differences in learning outcomes between the *Creative Problem Solving* (CPS) model and the *Discovery-Inquiry* model for class X students which coincided at SMA Negeri 1 Kutorejo in the 2019/2020 school year. Another difference is also seen in the class average score. In the *Discovery-Inquiry* class the average score is 71.78, while in the *Creative Problem Solving* (CPS) class the average value is 84.22. Some of these things are enough to prove that compared to the *Discovery-Inquiry* model, it is better to apply the *Creative Problem Solving* (CPS) model.

Keywords: *Creative Problem Solving* (CPS), *Discovery-Inquiry*, Learning result

Kutipan: Dinnullah, Riski Nur Istiqomah., Fadilah, Khumairoh Lailatul, Pranyata, Yuniar Ika Putri., (2021). Perbedaan Hasil Belajar Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Discovery-Inquiry* pada Peserta Didik Kelas X. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.7 No.2, (53-59). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v7i2.2257>



Pendahuluan

Pendidikan menjadi proses konkrit bagi setiap individu agar kualitas pribadi dalam masyarakat meningkat. Selain itu berkompentensi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan sumber daya manusia berkualitas dimana memerlukan peran pendidikan untuk mempersiapkannya (Utami dan Sri Sutarni, 2017). Sehingga dengan adanya sumber daya manusia berkualitas apapun kompleksitas masalah dapat teratasi baik itu masalah di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang dijadikan pacuan dan mewakili ilmu-ilmu pengetahuan yang lainnya. Menurut (Perdana dan Slameto, 2016), di dalam kehidupan matematika mempunyai fungsi praktis maka diperlukannya penguasaan terhadap matematika mengingat matematika ikut serta berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan lain.

Akan tetapi para pengajar sering kali menggunakan pola pembelajaran: (1) penyampaian teori; (2) pemberian contoh; (3) pemberian latihan soal; dan (4) pembahasan latihan soal. Menurut (Fitriyantoro dan Prasetyo, 2016), proses pembelajaran seperti itu mengakibatkan peserta didik hanya menjadi pencatat dan pendengar dikarenakan peran pengajar lebih dominan sehingga kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan pemikirannya. Kesulitan dalam proses pengerjaan permasalahan akan terjadi disaat ada permasalahan yang berbeda dari contoh yang telah diberikan. Hal inilah penyebab dari tidak sukanya peserta didik terhadap pembelajaran matematika dimana proses pembelajarannya terkesan sangat membosankan, tidak menarik, dan sulit.

Hasil observasi pada peserta didik kelas x di SMA Negeri 1 Kutorejo tahun ajaran 2019/2020 didapatkan metode pembelajaran konvensional masih diterapkan dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini mengakibatkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung pendidik menjadi lebih dominan sehingga peserta didik yang tidak bisa mengikuti pembelajaran dari pendidik seringkali malu untuk menanyakan apa yang belum dipahaminya. Ketika mereka diberi tugas, mereka cenderung meniru tugas pada teman yang bisa mengikuti penjelasan dari pendidik. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan hasil belajar peserta didik belum mencapai target yang diinginkan guru bidang studi matematika peserta didik kelas X IPA. Nilai ulangan harian yang merupakan hasil belajar peserta didik dipaparkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1 Hasil UH Materi Eksponen X IPA SMAN 1 Kuterejo

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Jumlah Siswa		Presentase Ketuntasan
			≥ 70	< 70	
X ipa 2	18	70	15	3	83,33 %
X ipa 3	18	70	11	7	61,11 %
X ipa 4	18	70	14	4	77,77 %
X ipa 5	18	70	12	6	66,66 %

Pada tabel 1 menunjukkan standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di sekolah belum bisa dicapai semua peserta didik. Sehingga peningkatan hasil belajar matematika perlu dilakukan. Hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran dirasa metode konvensional kurang efektif diterapkan mengingat diperlukannya pada saat proses pembelajaran peserta didik dapat berperan aktif. Sehingga memerlukan suatu inovasi dalam pembelajaran guna menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Saat proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan disitulah materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai situasi, kondisi, keadaan peserta didik, dan materi pembelajaran sangat diperlukan. Disisi lain peserta didik juga dapat mengemukakan pemikirannya sehingga dapat menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran matematika berlangsung.

Model pembelajaran penyelesaian masalah terdapat beberapa macam salah satunya ialah *Creative Problem Solving* dimana dalam model tersebut gagasan kreatif peserta didik dapat terorganisasikan dengan penggunaan teknik yang sistematis di dalam proses penyelesaian

permasalahan (Dongoran et al, 2019). Menurut (Sumartono dan Yustari, 2014), peserta didik dapat berperan aktif, berkembangnya kemampuan berfikir, dan mendapatkan kesempatan menerapkan pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki itulah kelebihan dari model *Creative Problem Solving*. Banyaknya kesempatan dalam mendalami masalah mendorong peserta didik memecahkan masalah dengan berpikir kreatif (Fitriyantoro dan Prasetyo, 2016). Hasil belajar matematika lebih unggul pada saat menggunakan pembelajaran model *Creative Problem Solving* dibandingkan hasil belajar pada saat menggunakan pembelajaran konvensional (Hidayah, 2014).

Penerapan model *Discovery-Inquiry* juga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik seperti penerapan model CPS. Pada saat model pembelajaran *discovery* dan model pembelajaran *inquiry* digabungkan maka terbentuklah model pembelajaran *Discovery-Inquiry*, kegiatan pembelajaran tersebut menjadikan aktifitas peserta didik sebagai keutamaan dimana proses mencari atau penelitian menjadi fokus dari *inquiry* dan penemuannya menjadi fokus dari *discovery* (Dinnullah, 2019). Menurut (Hanafiah dan cucu, 2012), penemuan sendiri terhadap sikap, ketrampilan, dan pengetahuan sebagai wujud adanya perubahan perilaku yang memerlukan rangkaian kegiatan pembelajaran *Discovery-Inquiry* dimana melibatkan keseluruhan kemampuan peserta didik dalam pencarian dan penyelidikan permasalahan dengan sistematis, logis, dan kritis. Pengetahuan lebih bermakna pada saat peserta didik mendapatkannya dengan cara mencari dan menemukannya sendiri (Masitoh, 2016; Nugraha et al, 2014). Penggunaan model *Discovery-Inquiry* dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar peserta didik (Herlina et al, 2015).

Penelitian terdahulu menunjukkan (Hidayah, 2014), peningkatan signifikan hasil belajar di kelas VII peserta didik SMPN I Bendungan pada saat penerapan model *Creative Problem Solving*. Sementara, hasil penelitian (Herlina et al, 2015), pada peserta didik kelas XC MAN Binamu Jeneponto menunjukkan bahwa aktivitas, motivasi, dan hasil belajar dapat ditingkatkan dari penggunaan model pembelajaran *Discovery-Inquiry*. Serta hasil dari penelitian (Sari, 2014), dibandingkan pada saat penerapan model pembelajaran konvensional penerapan model *Discovery-Inquiry* lebih memuaskan dalam hal kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Akan tetapi hasil penelitian (Dinnullah, 2019), menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar matematika dengan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) lebih unggul dibandingkan dengan penggunaan model *Discovery-Inquiry*. Sementara, hasil dari penelitian (Dongoran et al, 2019), menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik lebih unggul ketika penggunaan model *Creative Problem Solving* dibandingkan dengan model *Problem Based Learning*.

Mengenai uraian beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan diatas bisa ditarik kesimpulan pemberian model pembelajaran berdampak pada hasil yang akan didapatkan. Terdapat atau tidak perbedaan hasil belajar antara model *Creative Problem Solving* dengan model *Discovery-Inquiry* menjadi tujuan dari peneliti untuk penelitian ini. Keterlibatan secara aktif peserta didik pada saat proses pembelajaran sama-sama menjadi fokus kedua model ini akan tetapi dalam penyampaian materi pembelajaran kedua model ini sangat berbeda. Pencapaian hasil belajar memuaskan dari model pembelajaran mana yang lebih cocok diterapkan merupakan suatu keingintahuan peneliti. Peningkatan hasil belajar peserta didik memerlukan pelatihan untuk mengkonstruksi pengetahuannya dan menumbuhkan motivasi serta kreatifitas saat kegiatan pembelajaran berlangsung menjadi dasar dari pentingnya penelitian ini dilakukan sehingga juga dapat memberikan referensi pendidik dalam memilih penggunaan model pembelajaran.

Metode

Berpendekatan kuantitatif serta berjenis *quasi experiment* atau penelitian eksperimen semu ialah pendekatan dan jenis dari penelitian ini. Populasi penelitian ialah SMA Negeri 1 Kutorejo tahun ajaran 2019/2020 peserta didik kelas X Ipa. Dengan pemakaian teknik *purposive sampling* pengambilan sampel penelitian didapatkan kelas X Ipa 5 menjadi kelas eksperimen 1 dengan penggunaan model

Creative Problem Solving dan kelas X Ipa 3 menjadi kelas eksperimen 2 dengan penggunaan model *Discovery-Inquiry* dimana jumlah peserta didik sama yaitu 18 anak. *Pretest-posttest control group design* dipilih peneliti untuk menjadi desain penelitian.

Dalam penelitian menggunakan instrumen dimana terdiri dari tes dan dokumentasi. *Pretest* dan *posttest* menjadi dua tahapan dari tes penelitian. Dimana *pretest* guna mengetahui hasil belajar sebelum diberikannya perlakuan kepada peserta didik sedangkan *posttest* guna mengetahui hasil belajar setelah diberikannya perlakuan kepada peserta didik. Sebelum diberikan pada sampel penelitian soal-soal tes yang diberikan melewati uji validitas dan uji reliabilitas. Ahli pembelajaran dan ahli materi merupakan dua validator dari pengujian validasi instrumen. Pengujian soal tes kepada peserta didik di lain kelas penelitian terlebih dahulu dilakukan setelah soal-soal tes tervalidasi. Pada penelitian ini dalam menghitung validitas butir soal digunakan rumus korelasi *product moment* dan penggunaan rumus *Cronbach's Alpha* dalam menguji reliabilitas butir soal. Dengan menggunakan batas nilai alpha 0,6 suatu instrumen bisa ditentukan reliabel atau tidak reliabel (Priyatno, 2012).

Dilakukan pengujian *Independent Sample T Test* dalam uji hipotesis yang merupakan teknik analisis dari penelitian ini. Peneliti dapat menemukan adanya perbedaan hasil belajar antara model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan model *Discovery-Inquiry* pada peserta didik yang bertepatan di SMA Negeri 1 Kutorejo tahun ajaran 2019/2020 dari pengujian hipotesis. Pengkriteriaan dari uji hipotesis yaitu hipotesis H_a diterima apabila nilai signifikansi kurang dari sama dengan 5% atau 0,05 dan hipotesis H_0 ditolak apabila nilai signifikansi lebih dari 5% atau 0,05 (Fatunnisa, 2019).

Sebelum uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Dengan uji normalitas dimana menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* merupakan hal yang mendasari pengambilan keputusan suatu data dapat dikatakan terdistribusi secara normal atau tidak normal. Pengkriteriaan dari uji normalitas ialah H_0 ditolak ketika mendapatkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan H_0 diterima apabila mendapatkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 (Priyatno, 2012). Sedangkan untuk menunjukkan sampel penelitian berasal dari populasi homogen maupun tidak homogen dilakukan pengujian homogenitas dimana pengujiaanya menggunakan uji *Levene's test*. Dasar pengambilan keputusan suatu data homogen atau tidak yaitu H_0 ditolak apabila mendapatkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan ketika mendapatkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 H_0 diterima (Priyatno, 2012).

Hasil dan Pembahasan

Pretest kedua kelas eksperimen didapatkan nilai signifikansi sama yakni 0,200 dari hasil pengujian normalitas. Sedangkan pada nilai *posttest* dua kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi yang berbeda untuk kelas eksperimen pertama didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,107 dan kelas eksperimen kedua didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,200. Dari semua perhitungan diatas menunjukkan H_0 diterima dikarenakan nilai signifikansi menunjukkan lebih dari 0,05 di masing-masing kelas eksperimen pada tahap *pretest* dan *posttest*. Dalam artian sampel berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansi lebih dari 0,05 dan sampel penelitian berasal dari populasi berdistribusi normal dikarenakan H_0 diterima.

Setelah membahas hasil uji normalitas selanjutnya membahas mengenai hasil dari uji homogenitas. Dalam uji homogenitas cukup dengan melihat signifikansi dari nilai *pretest*. Diperoleh dari nilai *pretest* kelas eksperimen pada hasil uji homogenitas didapatkan nilai signifikansi 0,567. Maka disimpulkan H_0 diterima dikarenakan nilai signifikansi lebih dari 0,05 dalam artian varian di dalam kelas eksperimen homogen atau sama.

Hasil dari uji prasyarat sudah diketahui selanjutnya dapat membahas hasil dari uji hipotesis. Pengujian hipotesis berbantuan IBM SPSS Statistics 25 yang dilakukan dengan uji *Independen Sampel*

T-Test. Hal ini perlu dilakukan guna mengetahui perbedaan hasil belajar dari penggunaan model *Creative Problem Solving* dan penggunaan model *Discovery-Inquiry*.

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis *Pretest*

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Nilai Pretes	Equal variances assumed	.334	.567	1.963	34	.058
	Equal variances not assumed			1.963	33.662	.058

Berdasarkan tabel 2 maka diperoleh taraf signifikansi hasil uji hipotesis *pretest* sebesar 0,058. Dengan demikian menunjukkan bahwa H_0 diterima dikarenakan nilai signifikansi 0,058 dalam artian lebih dari 0,05. Dengan demikian disimpulkan tidak ditemukannya perbedaan dari penggunaan model *Creative Problem Solving* dan penggunaan model *Discovery-Inquiry* dalam hasil belajar pada peserta didik kelas X yang bertepatan di SMA Negeri 1 Kutorejo tahun ajaran 2019/2020.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis *Posttest*

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Nilai Posttest	Equal variances assumed	1.644	.208	2.505	34	.017
	Equal variances not assumed			2.505	31.870	.017

Selanjutnya hasil uji hipotesis *posttest* yang berdasarkan tabel 3 maka diperoleh taraf signifikansi 0,017. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dikarenakan nilai signifikansi 0,017 dalam artian kurang dari 0,05. Dalam konteks ini dapat ditarik kesimpulan ditemukannya perbedaan hasil belajar dari penggunaan model *Creative Problem Solving* dengan penggunaan model *Discovery-Inquiry* pada peserta didik kelas X yang bertepatan di SMA Negeri 1 Kutorejo tahun ajaran 2019/2020.

Dapat ditarik kesimpulan dengan melihat hasil dari uji hipotesis *pretest* tidak ada perbedaan pada sampel penelitian mengenai hasil belajar akan tetapi setelah sampel penelitian mendapatkan perlakuan ada perbedaan hasil belajar dimana diketahui berdasarkan hasil uji hipotesis *posttest*. Berikut ini nilai rata-rata sebelum penggunaan model pembelajaran pada kelas eksperimen 1 didapatkan nilai sebesar 67,22 dimana nilai tersebut lebih besar dibandingkan nilai yang didapatkan dari kelas eksperimen 2 yakni sebesar 58,89.

Tabel 4 Nilai Rata-rata *Pretest*

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	pretest CPS	18	67.22	12.081	2.847
	pretest DI	18	58.89	13.359	3.149

Hasil belajar sampel penelitian setelah penggunaan model pembelajaran dapat diketahui melalui *posttest* yang akan diberikan pada masing-masing kelas eksperimen. Hasil *posttest*

menunjukkan di kelas eksperimen 1 didapatkan 84,22 untuk nilai rata-rata kelas dimana nilai tersebut lebih besar dibandingkan nilai yang didapatkan dari kelas eksperimen 2 yakni sebesar 71,78.

Tabel 5 Nilai Rata-rata *Posttest*

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	posttest CPS	18	84.22	12.832	3.024
	posttest DI	18	71.78	16.718	3.940

Dari tabel 4 dan tabel 5 memperlihatkan nilai rata-rata di kelas eksperimen sebelum penggunaan model pembelajaran di kelas eksperimen 1 menunjukkan 8,33 dimana nilai tersebut lebih besar dari kelas eksperimen 2. Perbedaan secara signifikan terlihat setelah diberikannya perlakuan hal ini diketahui dari nilai rata-rata di kelas eksperimen 2 dimana nilai rata-rata kelas eksperimen 1 lebih besar 12,44. Dari segi hasil belajar peserta didik dalam *pretest* dan *posttest* dapat ditarik kesimpulan bahwa dibandingkan dengan model *Discovery-Inquiry* lebih baik jika menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS).

Penyebab dari tingginya hasil belajar *Creative Problem Solving* (CPS) dibandingkan dengan *Discovery-Inquiry* yaitu pada pembelajaran CPS, selain berperan sebagai fasilitator pendidik juga memastikan pada saat proses pemecahan permasalahan setiap peserta didik dapat kreatif di dalam membuat gagasan. Sehingga setiap kelompok diskusi aktif memecahkan permasalahan bersama bukan hanya beberapa saja yang berdiskusi. Shoimin (2014) menerangkan bahwa penguatan keterampilan ikut serta di dalam pengajaran dan keterampilan saat pemecahan permasalahan dimana hal tersebut menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran CPS. Hal itulah yang mengakibatkan peserta didik lebih termotivasi, percaya diri dan semangat pada saat pemaparan hasil diskusi di depan kelas.

Sementara pada proses pembelajaran *Discovery-Inquiry* tidak semua peserta didik dapat mempersiapkan diri dengan membaca-baca terlebih dahulu materi yang hendak diajarkan, oleh sebab itu peserta didik tidak memiliki kesiapan serta kematangan mental yang cukup dan akan kesulitan dalam pengerjaan tugas yang diberikan. Sesuai pendapat (Hanafiah dan Suhana, 2012), kematangan mental dan kesiapan peserta didik serta keberanian dan keinginan dalam memahami kondisi sekitar dengan baik diperlukan dalam model pembelajaran *Discovery-Inquiry*.

Kesimpulan

Dari penjabaran mengenai hasil dari penelitian yang sudah dibahas sebelumnya, didapatkan kesimpulan bahwa ditemukannya perbedaan antara hasil belajar dari penggunaan model *Creative Problem Solving* dan hasil belajar dari penggunaan model *Discovery-Inquiry* pada peserta didik kelas X yang bertepatan di SMA Negeri 1 Kutorejo tahun ajaran 2019/2020. Taraf signifikansi uji hipotesis data *posttest* menunjukkan H_a diterima sedangkan H_0 ditolak dikarenakan nilai signifikansi 0,017 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Sehingga membuktikan terdapat perbedaan dari hasil belajar antara model *Creative Problem Solving* dengan model *Discovery-Inquiry*. Perhitungan pada kedua kelas eksperimen mengenai nilai rata-rata kelas menunjukkan jika penerapan model *Creative Problem Solving* lebih cocok untuk diterapkan daripada penerapan model *Discovery-Inquiry*. Dari penggunaan model *Creative Problem Solving* nilai rata-rata kelas didapatkan 84,22 dimana lebih tinggi 12,44 dibandingkan dengan nilai rata-rata dengan penggunaan model *Discovery-Inquiry* yakni 71,78.

Dengan demikian, pada materi Fungsi Logaritma dan Aplikasi Fungsi Logaritma penggunaan model *Creative Problem Solving* cocok diterapkan untuk peserta didik kelas X yang bertepatan di SMA Negeri 1 Kutorejo tahun ajaran 2019/2020. Saran untuk pendidik, dalam rangka memperbaiki

dan meningkatkan kualitas belajar, pendidik dapat menerapkan model pembelajaran penyelesaian masalah yakni model *Creative Problem Solving* dimana kegiatan pembelajarannya cukup efektif untuk pengajaran pemecahan masalah secara terampil dan kreatif serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Bagi penelitian selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi jika penelitiannya berkaitan dengan hasil belajar dengan penerapan model *Creative Problem Solving* dan model *Discovery-Inquiry*.

Daftar Pustaka

- Dinnullah, R. N. . (2018). Perbedaan Model Problem Based Learning dan Discovery Learning Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Mercumatika*, 3(1), 01–08. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i2.p132-141>
- Dongoran, S., Said, H.B., & Defitriani, E. (2019). Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa yang Memperoleh Model Pembelajaran Creativ Problem Solving (CPS) dan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Kelas VII SMP Negeri 14 kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 35–39.
- Fatunnisa, N. A. (2019). *Perbandingan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Creative Problem Solving dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis Peserta Didik*. Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
- Fitriyantoro, A., & Prasetyo, A. B. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Pembelajaran Creative Problem Solving Berpendekatan Scientific. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 5(2), 98–105. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer%0A>
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama.
- Herlina, T., Nurhayati, B., & Mu'nisa, A. (2015). Peningkatan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Discovery-Inquiry di Kelas XC MAN Binamu Jeneponto. *Jurnal Biotek*, 3(1), 67–77. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/1919/1857>
- Hidayah, R. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Creativ Problem Solving (CPS) terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas VII SMPN I Bendungan*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.
- Masitoh, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Inquiry Discovery Learning di Kelas IV SDN kecamatan Cikarang Utara kabupaten Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 341–360.
- Nugraha, M.G., Kirana, K.H., & Saepuzaman, D. (2014). Efektifitas Model Pembelajaran Discovery-Inquiry Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Rasional Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 43–47.
- Perdana, S.A., & Slameto. (2016). Penggunaan Metode Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 73–78.
- Priyatno, D. (2012). *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. ANDI.
- Sari, D. P. (2014). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Discovery-Inquiry terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Islam YLPI Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovative dalam Kurikulum 2013*. Ar-ruzz Media.
- Sumartono., & Yustari, E. (2014). Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 187–193. <https://doi.org/10.20527/edumat.v2i2.612>
- Utami, N. D., & Sri Sutarni, M. P. (2017). *Kesulitan pada siswa kelas xi dalam menyelesaikan soal geometri ditinjau dari level berpikir*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.