

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMA PADA MATERI BARISAN DAN DERET ARITMETIKA

Sabila Amalya Rosida*, Masrurotullaily

Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

sabilaamalya2404@gmail.com

Informasi Artikel	Abstrak
<p>Submitted: Jan 2, 2026 Revised: April 3, 2026 Accepted: May 20, 2026</p> <p>Kata Kunci Barisan dan Deret Aritmetika; Minat Belajar; Model Creative Problem Solving.</p>	<p>Tujuan: Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model <i>Creative Problem Solving</i> terhadap minat belajar siswa SMA.</p> <p>Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain <i>Quasi Experimental Design</i> berupa <i>Posttest-Only Control Group Design</i>. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X MAN 2 Jember, dengan sampel yang ditentukan menggunakan teknik <i>purposive sampling</i>, terdiri dari satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa sebanyak 20 pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan uji <i>Independent Samples t-Test</i>.</p> <p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan rata-rata (mean) skor posttest sebesar 82,68 pada kelas eksperimen dan 78,03 pada kelas kontrol. Hasil uji <i>Independent Samples t-Test</i> menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.</p> <p>Simpulan: Kesimpulannya yaitu model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa pada materi barisan dan deret aritmetika.</p>
<p>Keywords Arithmetic Sequences and Series; Learning Interest; Creative Problem Solving Model.</p>	<p style="text-align: center;">Abstract</p> <p>Purpose: The purpose of this study was to determine the influence of the Creative Problem Solving model on high school students' learning interest.</p> <p>Method: This study uses a quantitative approach with an experimental research type and a Quasi Experimental Design in the form of a Posttest-Only Control Group Design. The research population was all students of class X MAN 2 Jember, with the sample determined using a purposive sampling technique, consisting of one experimental class and one control class. The research instrument was a questionnaire on student learning interests consisting of 20 statements. Data analysis techniques used included descriptive and inferential statistical analysis with the Independent Samples t-Test.</p> <p>Results: The results of the study showed that students' learning interest in the experimental class was higher than that in the control class. The results showed that students' learning interest in the experimental class was higher than that in the control class, with an average (mean) posttest score of 82.68 in the experimental class and 78.03 in the control class. The results of the Independent Samples t-Test showed a significance value of $0.007 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted.</p> <p>Conclusion: The conclusion is that the Creative Problem Solving learning model has a significant influence on increasing students' interest in learning mathematics on the material of arithmetic sequences and series.</p>

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan bagian dari kebutuhan primer dalam aktivitas kehidupan manusia yang berfikir tentang bagaimana menjalani hidup untuk mempertahankan hidup. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab I, bahwasannya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 (Umatin dkk., 2021). Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan menjadi perhatian utama, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa baik secara akademik maupun karakter. Dalam konteks ini, pembelajaran menjadi fokus dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Salsabila dkk., 2024).

Pembelajaran pada lembaga pendidikan ialah suatu proses perjumpaan dan interaksi antara peserta didik, pendidik, beserta lingkungan belajarnya, yang dengan sendirinya menuntun pada perubahan budi pekerti serta perilaku menuju taraf yang lebih mulia dan utama (Ariani dkk., 2022). Melalui proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan kemampuan berpikir yang diperlukan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Nugroho dkk., 2020). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta pemilihan model, metode, dan media yang sesuai agar tercipta pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Lestari & Nuryanti, 2022). Pembelajaran yang dirancang secara aktif dan berpusat pada peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Setiawan dkk., 2022). Selain pemilihan model dan strategi pembelajaran, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara guru dan peserta didik, karena interaksi yang baik mampu meningkatkan minat belajar (Rismunandar dkk., 2007). Kondisi tersebut menjadi sangat penting terutama pada mata pelajaran yang menuntut kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan pemecahan masalah, yaitu matematika (Cahyana dkk., 2024).

Matematika memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis serta membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Purba dkk., 2024). Namun, di balik peran penting tersebut matematika juga memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan mata Pelajaran lainnya. Karakteristik matematika yang bersifat abstrak dan penuh dengan simbol menuntut peserta didik untuk memahami konsep secara bertahap sebelum mampu menerapkannya dalam penyelesaian masalah. (Udayani dkk., 2020). Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Penelitian yang dilakukan (Usman dkk., 2021) menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa berkaitan dengan kesulitan memahami konsep matematika, khususnya pada materi barisan dan deret aritmatika. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembelajaran matematika. Mengatasi permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran maka perlu ada perubahan pada proses pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi berpusat pada siswa (Lucky & Julyanti, 2023).

Dalam pembelajaran matematika, barisan dan deret aritmetika merupakan salah satu substansi dari Bab Barisan dan Deret dalam matematika wajib tingkat SMA. Barisan dan deret aritmetika merupakan barisan yang mempunyai pola tertentu. Pola yang dimaksud adalah selisih dua suku berurutan sama dan tetap. Mempelajari dan memahami materi ini dapat membantu siswa untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata berkaitan dengan matematika, misalnya memprediksi keuntungan atau kerugian suatu usaha (Kurniasari dkk., 2023). Namun, dalam pembelajaran, topik ini sering dianggap cukup sulit karena menuntut pemahaman konsep yang kuat dan kemampuan menerapkannya dalam berbagai penyelesaian masalah. Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian (Samsudin dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi barisan dan deret aritmetika masih tergolong rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep maupun menentukan strategi penyelesaian masalah pada materi tersebut. Kesulitan ini seringkali berdampak pada kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari materi tersebut.

Minat belajar merupakan perhatian dan keinginan yang tinggi dari peserta didik terhadap aktivitas belajar yang disertai dengan perasaan senang. Minat tersebut tercermin melalui rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan memusatkan perhatian, keterlibatan aktif, inisiatif untuk belajar, serta adanya usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wafa & Darmawan, 2025). Siswa dapat menunjukkan minat mereka dengan berpartisipasi dalam suatu kegiatan atau dengan membuat pernyataan yang menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai satu mata pelajaran daripada yang lain. Minat belajar bukan hanya sekadar ketertarikan pada suatu topik, tetapi juga mencakup rasa ingin tahu sehingga termotivasi untuk belajar (Yanti & Puspasari, 2024). Siswa yang tertarik biasanya lebih termotivasi, penuh perhatian, dan bersemangat dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika di MAN 2 Jember, diketahui bahwa guru telah menerapkan beberapa model pembelajaran seperti inkuiri terbimbing dan pembelajaran konvensional. Namun demikian, dari hasil pengamatan awal diperoleh indikasi bahwa minat belajar siswa masih belum optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan kelas, serta masih adanya siswa yang belum menyelesaikan tugas dengan baik, khususnya pada materi barisan dan deret aritmatika. Pemilihan materi barisan dan deret aritmatika dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik materi yang menuntut pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah yang cukup tinggi, sehingga sesuai untuk diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang menekankan pada kemampuan berpikir kreatif dan sistematis dalam menyelesaikan masalah.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah cara berpikir dan bertindak ketika memecahkan masalah. Kreativitas mengacu pada filosofi inti dalam menciptakan solusi yang berharga dan relevan dengan cara yang orisinal, inovatif, efisien, dan menantang. Masalah (*problem*) merupakan kombinasi dari kondisi nyata dan yang diinginkan, suatu situasi kompleks yang harus dicari jawabannya oleh seorang individu atau kelompok. Dalam hal ini pemecahan (*solving*) adalah menemukan jawaban atas permasalahan yang kita hadapi (Harefa dkk., 2020). Dengan demikian, *Creative Problem Solving* adalah pendekatan pendidikan yang mendorong pemecahan masalah individu siswa, pemikiran kreatif, dan eksplorasi konsep. Karena mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses menganalisis dan

menyelesaikan masalah yang mereka hadapi, paradigma pembelajaran ini menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih dinamis dan menarik.

Model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Helvia dkk., 2022). Selain berorientasi pada pemecahan masalah, model *Creative Problem Solving* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui proses menghasilkan berbagai alternatif solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Saputra dkk., 2024).

Berdasarkan keadaan tersebut, diperlukan strategi pengajaran yang dapat merangsang keterlibatan siswa di kelas, menumbuhkan pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide matematika, dan meningkatkan kapasitas mereka untuk berpikir kreatif, yaitu model *Creative Problem Solving* yang memiliki keunggulan yaitu dalam pembelajarannya melatih siswa untuk bisa berpikir logis, dan terampil, (Maula & Baalwi, 2025). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model ini menekankan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami permasalahan, menghasilkan berbagai alternatif solusi, serta menerapkan solusi secara sistematis (Zuhra & Safarati, 2025).

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa model *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan berpikir kritis, maupun kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik (Helvia dkk., 2022). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar matematika pada materi barisan dan deret aritmetika di tingkat Madrasah Aliyah masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan berpikir kritis, maupun kemampuan pemecahan masalah melalui model *Creative Problem Solving*. Sementara itu, penelitian mengenai pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar matematika pada materi barisan dan deret aritmetika di tingkat Madrasah Aliyah masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar matematika siswa pada materi barisan dan deret aritmatika, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menarik.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan desain *Quasi Experimental* dengan jenis *Posttest-Only Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Desain ini dipilih untuk menghindari adanya *testing effect*, yaitu pengaruh pemberian pretest yang dapat memengaruhi respon siswa pada saat posttest, sehingga hasil penelitian lebih mencerminkan dampak perlakuan yang diberikan.

Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di MAN 2 Jember. Meskipun tidak menggunakan pretest, kesetaraan kedua kelompok tetap diperhatikan untuk meminimalkan ancaman terhadap validitas internal, khususnya bias seleksi. Kesetaraan tersebut diupayakan melalui teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik akademik, seperti kemampuan awal siswa yang dilihat dari nilai rata-rata matematika sebelumnya. Berdasarkan kriteria tersebut, dipilih dua kelas yang memiliki kemampuan akademik relatif setara, yaitu kelas XC sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI sebagai kelompok kontrol, yang masing-masing berjumlah 36 siswa. Pada pelaksanaannya, kelas XC diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, sedangkan kelas XI menggunakan pembelajaran konvensional.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket minat belajar matematika yang disusun mengacu pada indikator-indikator minat belajar menurut Slameto meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan siswa. Angket tersebut menggunakan skala Likert dan memuat 20 butir pernyataan yang mencakup pernyataan positif dan negatif. Setiap indikator dikembangkan menjadi beberapa butir pernyataan yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran matematika pada materi barisan dan deret aritmetika (Rahmawati Roro Kurnia Nofita, 2024). Butir pernyataan dalam angket dirancang dalam bentuk pernyataan positif maupun negatif. Angket tersebut diberikan kepada siswa sebagai responden penelitian dengan tujuan mengumpulkan data yang relevan serta sesuai dengan fokus dan kebutuhan penelitian (Sembiring dkk., 2024). Berikut adalah kisi-kisi angket yang disusun sebagai acuan dalam pengembangan instrumen yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Angket Minat

No	Indikator	Keterangan	Butir pernyataan	
			Positif	Negatif
1	Perasaan senang	Perasaan siswa dalam melakukan aktivitas belajar atau mengikuti pelajaran	1, 2, 3	11, 12, 13
2	Perhatian	Perhatian siswa untuk berkonsentrasi dan fokus pada aktivitas atau materi	5, 6	14, 15, 16
3	Ketertarikan	Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran, rasa ingin tahu, serta untuk memahami materi	9, 10	17
4	Keterlibatan	Keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, termasuk berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, membantu teman dan melakukan tugas	4, 7, 8	18,19,20

Analisis Data

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan secara empiris menggunakan korelasi *Product Moment* dengan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil uji validitas, dari 20 butir pernyataan yang diuji, seluruh butir dinyatakan valid dengan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi

5%. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil uji menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,82 yang berada pada kategori tinggi ($\geq 0,70$), sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen angket dinyatakan valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam pengambilan data penelitian. Peneliti kemudian menggunakan uji t sampel independen untuk mengevaluasi temuan posttest antara kelas eksperimen dan kontrol untuk memastikan apakah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berdampak pada minat belajar siswa. Untuk menjawab perumusan masalah penelitian dan membuat kesimpulan, hasil analisis selanjutnya dievaluasi secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

Berdasarkan data yang telah dianalisis oleh peneliti, hasil analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi minat belajar siswa, yang disajikan sebagai berikut.

a. Hasil Posttest Angket Minat Belajar Kelas Kontrol

Tabel berikut memberikan deskripsi skor data kuesioner minat belajar pada kategori posttest kelas kontrol berdasarkan perhitungan uji frekuensi:

Tabel 2. Deskripsi Frekuensi Kategori Posttest Kelas Kontrol

No	Tingkat pencapaian	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	20-36	0	0%	Sangat Rendah
2.	37-52	0	0%	Rendah
3.	53-68	0	0%	Sedang
4.	69-84	28	77,78%	Tinggi
5.	85-100	8	22,22%	Sangat Tinggi
Jumlah		36	100%	

Berdasarkan tabel di atas, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah, rendah, maupun sedang. Sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi sebanyak 28 siswa (77,78%), dan sisanya berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (22,22%). Secara statistik deskriptif, skor minat belajar siswa pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 78,03, dengan standar deviasi (SD) sebesar 6,570, skor minimum 70, dan skor maksimum 89.

b. Hasil Posttest Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen

Adapun hasil perhitungan uji frekuensi diperoleh deskripsi skor data angket minat belajar pada kategori posttest kelas eksperimen yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Frekuensi Kategori Posttest Kelas Eksperimen

No	Tingkat pencapaian	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	20-36	0	0%	Sangat Rendah
2.	37-52	0	0%	Rendah
3.	53-68	1	2,78%	Sedang
4.	69-84	20	55,56%	Tinggi

5.	85-100	16	41,66%	Sangat Tinggi
Jumlah		36	100%	

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 82,69 dengan standar deviasi (SD) sebesar 7,604. Skor minimum yang diperoleh siswa adalah 67, sedangkan skor maksimum mencapai 97. Jika dilihat berdasarkan kategorinya, sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 55,56%, diikuti kategori sangat tinggi sebesar 41,66%, dan sebagian kecil berada pada kategori sedang sebesar 1%.

Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen secara umum berada pada kategori tinggi. Nilai rata-rata yang relatif tinggi serta dominasi pada kategori tinggi dan sangat tinggi mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, dengan variasi data yang tergolong sedang.

2. Analisis Prasyarat

a. Uji Normalitas

Berikut hasil uji normalitas pada kelas kontrol dan eksperimen:

Tabel 4. Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Kontrol	.137	36	.085	.940	36	.052
Posttest Eksperimen	.084	36	.200*	.981	36	.785

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b.

Nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* adalah 0,085 untuk kelompok kontrol dan 0,200 untuk kelompok eksperimen, menurut temuan uji normalitas yang ditunjukkan pada tabel. Dapat disimpulkan bahwa hasil posttest yang berkaitan dengan minat siswa dalam belajar matematika di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal karena nilai signifikansi kedua kelompok lebih besar dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Berikut hasil pengujian homogenitas posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.264	1	70	.609
	Based on Median	.293	1	70	.590
	Based on Median and with adjusted df	.293	1	65.959	.590
	Based on trimmed mean	.271	1	70	.604

Kriteria Berdasarkan *Based on Mean* menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,60. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, data dianggap homogen. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa varians data posttest di kedua kelas berada dalam keadaan homogen karena nilai Sig. yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah penerapan perlakuan, distribusi data antara kelompok eksperimen dan kontrol pada dasarnya sama.

3. Analisis Inferensial

a. Uji Hipotesis (*Independent Sampel t-test*)

Untuk mengetahui apakah kelas eksperimen yang menggunakan model CPS dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki tingkat minat yang berbeda dalam mempelajari matematika, dilakukan pengujian hipotesis. Investigasi dilanjutkan dengan *uji t Independen Sampel t-test* karena data memenuhi uji homogenitas dan normalitas yang diperlukan. Tabel 6 menampilkan temuan *uji t* untuk data posttest kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 6. Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Eksperimen

		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	Equal variances assumed	.264	.609	-2.786	70	.007	-4.667	1.675	-8.007	-1.326
	Equal variances not assumed			-68.558	2.786	.007	-4.667	1.675	-8.008	-1.325

Berdasarkan tabel di atas, Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.007, yang berarti nilai tersebut < 0.05, maka tolak H_0 dan terima H_1 yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti telah melaksanakan pembelajaran dengan membandingkan penerapan model pembelajaran CPS dan model pembelajaran konvensional terkait minat siswa terhadap matematika. Penelitian ini menerapkan desain *Posttest-Only Control Group Design*, sehingga penilaian minat siswa dilakukan setelah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan khusus berupa model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas X MAN 2 Jember. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,007 (< 0,05)$, sehingga terdapat perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, distribusi kategori minat belajar menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik.

Secara teoretis, peningkatan minat belajar ini dapat dijelaskan melalui teori minat belajar yang menyatakan bahwa minat muncul ketika individu merasa terlibat secara aktif dan memiliki ketertarikan terhadap aktivitas yang dilakukan (Nugroho dkk., 2020). Dalam penelitian ini, model *Creative Problem Solving* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pemecahan masalah melalui diskusi, bertukar pendapat, dan penyampaian ide sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan terhadap pembelajaran matematika.

Selain didukung oleh teori minat belajar, peningkatan minat belajar siswa juga dapat dijelaskan melalui karakteristik model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan, mengemukakan berbagai ide, serta menentukan solusi secara sistematis. Keterlibatan aktif tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik (Zuhra & Safarati, 2025).

Keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan *Creative Problem Solving* juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar. pembelajaran melalui *Creative Problem Solving* mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, bertukar pendapat, serta mengevaluasi berbagai alternatif penyelesaian masalah. Proses tersebut menjadikan pembelajaran lebih interaktif sehingga peserta didik memiliki kesempatan yang lebih besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus meningkatkan partisipasi selama proses pembelajaran matematika (Arlingga dkk., 2024). Dengan demikian, meningkatnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran turut berkontribusi terhadap meningkatnya minat belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Misalnya, penelitian oleh (Udayani dkk., 2020) menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar matematika dipengaruhi secara positif oleh pendekatan *Creative Problem Solving*. Selain itu, penelitian oleh (Partayasa dkk., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran untuk model *Creative Problem Solving* tidak hanya meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika siswa tetapi juga meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar, khususnya bagi siswa dengan berbagai tingkat minat. Penelitian lainnya oleh (Masitoh, 2020) juga menyoroti korelasi yang kuat antara motivasi siswa dalam belajar dan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif ketika memecahkan masalah matematika. Hasil ini konsisten dengan studi yang dilakukan di MAN 2 Jember, di mana *Creative Problem Solving* terbukti berhasil meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini tidak hanya ditunjukkan oleh perbedaan hasil secara statistik, tetapi juga didukung oleh mekanisme pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, kepercayaan diri, serta pengalaman belajar yang bermakna.

Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada materi barisan dan deret aritmetika. Penerapan model *Creative Problem Solving* membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena siswa dilibatkan secara langsung dalam proses menemukan dan menyelesaikan masalah. Aktivitas pembelajaran yang menuntut siswa berpikir kreatif dan mencari berbagai alternatif penyelesaian menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik serta mengurangi anggapan bahwa materi barisan dan deret aritmetika sulit dipahami. Penerapan model *Creative Problem Solving* juga dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Melalui tahapan memahami masalah, mengembangkan ide, memilih solusi, hingga menyampaikan hasil penyelesaian, siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, model *Creative Problem Solving* dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Keterbatasan dan Rekomendasi Penelitian Lanjutan

Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memahami hasil penelitian. Pelaksanaan penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas sehingga hasil penelitian belum sepenuhnya mewakili kondisi siswa secara umum. Selain itu, penelitian hanya difokuskan pada materi barisan dan deret aritmetika dengan waktu pembelajaran yang relatif singkat, sehingga pengaruh model *Creative Problem Solving* dalam jangka panjang belum dapat diketahui secara menyeluruh. Pengukuran minat belajar siswa juga dilakukan menggunakan angket sehingga jawaban yang diberikan siswa kemungkinan dipengaruhi oleh kondisi dan pendapat pribadi masing-masing. Di samping itu, faktor lain yang dapat memengaruhi minat belajar, seperti lingkungan belajar, motivasi internal, dan kemampuan awal siswa, belum diteliti secara lebih mendalam. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian berikutnya disarankan untuk menerapkan model *Creative Problem Solving* pada materi matematika lainnya dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan melibatkan beberapa sekolah agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain, seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kreatif, atau kemampuan pemecahan masalah matematis, sehingga diperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai efektivitas model *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang pengaruh model *Creative Problem Solving* yang dilakukan di MAN 2 Jember, para peneliti menemukan bahwa meskipun sebagian besar siswa dalam kelompok kontrol berada dalam kategori tinggi, peningkatan minat mereka tidak maksimal setelah menerapkan model pembelajaran tentang minat siswa dalam belajar matematika. Namun, dibandingkan dengan kelompok kontrol, siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki persentase yang lebih tinggi dalam kategori sangat tinggi, menunjukkan bahwa motivasi mereka dalam belajar matematika telah meningkat. H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima berdasarkan temuan Uji *Independent Sample t-Test*, yang menunjukkan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa antusiasme siswa dalam belajar matematika meningkat secara signifikan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arlingga, I., Yuhana, Y., dkk. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 464-474. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/3453>
- Cahyana, F., Sukendro, Sofwan. (2024). Peran Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 9(1), 45-57. <https://doi.org/10.22437/jpjd.v9i1.29647>
- Harefa, D., Telaumbanua, T., Sarumaha, M., Ndururu, K., & Ndururu M. (2020) Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), 1-18. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.2875>
- Helvia, E., Satria, A. A., & Tusyana, E. (2023) Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vi Di Mts Darul Falah Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 80-97.
- Kurnia, R., (2024) Minat Belajar: Konsep Dasar, Indikator, & Faktor-Faktor yang Memengaruhinya. Malang: Letersi Nusantara.
- Kurniasari, C., Hidajat, D., & Handayani, Y. A. (2022) Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Cerita Materi Barisan dan Deret Aritmetika Dengan Indikator Polya Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Numeracy*, 9(2), 122-137. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v9i2.1959>
- Lestari, E., A., & Nuryanti. (2022). Pentingnya Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 3689-3694. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7204>
- Lucky, Y., & Julyanti, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Masalah Matematis Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1408-1416. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.7012>
- Masitoh, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Minat Belajar dan AQ Siswa Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Tesis: Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/42106>

- Maula S. I., & Baalwi, M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Pendekatan STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 271-285. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27108>
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budianan S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42-46. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014>
- Purba, C. D. S., Sinuhaji, N., & Ishak, H. (2024). Peran Penting Critical Thinking Matematika Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 4(1), 90-94. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v4i1.7290>
- Rismunandar, R., Aminuyati, A., & Okianna, O. (2022). Analisis interaksi edukatif antara guru dan peserta didik kelas XII SMAN 1 Jawai. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kahtulistiwa*, 11(1), 271-278 <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i1.51928>
- Salsabila, S., Nugraha, A. B., Gusmaneli, G. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(2), 100-110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Samsudin, S. A., & Effendi, K. N. S. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 200-211. <https://doi.org/10.31537/laplace.v7i1.1796>
- Saputra, M. R., Yulia, Fajriyah, W. (2024). Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 4(1), 65-76. <https://doi.org/10.30983/lattice.v4i1.8634>
- Sembiring, T., Irnawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2024). Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik). Karawang: Saya Baya.
- Setiawann, T., Sumilat, J. M., Paruntu N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736-9744.
- Udayani, D. A. T., Wulandarin, G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Model Creative Problem Solving Terhadap Minat Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 284-293.
- Umatin, C., Annisa, C., Ilmiyah, N. F., Khoirot, A., Laili, U. F., Triani, D. A., Septiana, N. Z., & Sulistyawati, E. (2021). Pengantar Pendidikan. Malang: Pustaka Learning Center.
- Usman, M. R., Syahri, A. A., & Bahar E. E. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Barisan dan Deret. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 175-190. <https://doi.org/10.26618/sigma.v13i2.7175>
- Wafa, M., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Tingkat SMA/SMK. *Jurnal Tawadhu*, 9(1), 92-104. <https://doi.org/10.52802/twd.v9i1.1687>
- Yanti, A., & Puspasari, D. (2024). Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3394-3402. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>

Zuhra, F., Nurhayati, Jasmaniyah, & Safarati, N. (2025). Students' Creative Thinking Skills Through Creative Problem Solving Learning Model. *Mimbar PGSD Undiksha*, 13(2), 229-237. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v13i2.94890>