

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
DENGAN BERBANTUAN MODUL ELEKTRONIK TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
DI SMA NEGERI 8 PEKANBARU TAHUN 2017**

Sugianto, Purba Andy Wijaya

sugianto@student.uir.ac.id, purbaandywijaya@edu.uir.ac.id
Universitas Islam Riau

Abstrak

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan berbantuan modul elektronik terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi pada penelitian ini dilaksanakan pada bulan September. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII pada kelas XII IPA 3, IPA 4 dan IPA 6 dengan total jumlah sebanyak 104 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen*, untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur angket motivasi belajar dan soal tes kemampuan berpikir kreatif dengan *SPSS versi 22*, sedangkan untuk mengetahui pengaruh antar variabel menggunakan analisis uji manova. Dengan hasil P Value sig 0,000<0,05 untuk kemampuan berpikir kreatif dan P Value sig 0,000<0,05 untuk motivasi belajar, maka H_0 ditolak dan H_1 di terima. Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan berbantuan modul elektronik terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif di SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun 2017.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), Modul Elektronik, Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kreatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek paling penting bagi kehidupan manusia, baik dalam pembangunan bangsa untuk membentuk mental dan karakter manusia yang semakin berkembang. Pendidikan adalah sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan mutu sumber daya manusianya, baik secara individu masing-masing maupun secara kelompok. Oleh sebab itu, sebagian bangsa yang besar didunia sangat memprioritaskan pembangunan dalam bentuk pendidikan termasuk Indonesia sendiri. Hal ini sudah menjadi komitmen pemerintah dalam

mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Pentingnya pendidikan tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2010 Pasal 53. Menurut Hamalik (2012:3) (dalam Siswadi dkk 2014:2) Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran dan atau latihan diarahkan untuk mencapai pendidikan. Namun permasalahan pendidikan tidak sesuai dengan teori pada kenyataannya.

Seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan bukan berarti tidak memiliki masalah, karena teori tidak sesuai dengan fakta pada kenyataannya. Oleh karena itu, pemecahan masalah pendidikan ini bukanlah hal yang mudah. Hal ini disebabkan semakin kompleksnya masalah pendidikan itu sendiri serta semakin berkembangnya tuntutan terhadap pendidikan. Secara mikro pemecahan pendidikan ini berkaitan dengan proses belajar mengajar atau pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 8 Pekanbaru khususnya pada mata pelajaran Akuntansi, guru sudah menggunakan berbagai macam variasi model pembelajaran agar pembelajaran menjadi aktif. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi, peserta didik cenderung masih pasif dan masih kurang mempunyai inisiatif dalam proses pembelajaran dikelas. Peserta didik hanya mengikuti perintah dan instruksi dari guru baru dapat memahami permasalahan dalam pelajaran, sehingga jika guru tidak menjelaskan secara detail permasalahan dalam proses pembelajaran maka peserta didik kurang memahami pembelajaran. Hal tersebut terbukti pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak memahami pembelajaran dan tidak ada respon aktif dari peserta didik serta cenderung pasif, bahkan tidak mengajukan pertanyaan walaupun tidak memahami pelajaran.

Pada saat proses pembelajaran, peneliti mengamati lemahnya motivasi peserta didik dalam menjawab soal-soal baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang kreatif dan inisiatif dalam bertanya serta masih ragu-ragu dalam bertanya. Hal ini karena masih ada rasa takut salah dalam bertanya. Selain itu Guru menggunakan media elektronik dalam pembelajaran

hanya sebatas tampilan *slide* pada *powerpoint* sehingga kurang menumbuhkan kreatifitas peserta didik dan kurang menumbuh kembangkan motivasi peserta didik dan kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif menurut Suprpto (dalam Darmiyati, 2008:127) merupakan keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif, dan baik, berdasarkan konsep-konsep yang rasional, persepsi dan intuisi individu. Kuswanto (2016) juga menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek.

Dari beberapa langkah-langkah yang dijabarkan tersebut, terdapat dua langkah berkaitan yang dapat diterapkan. Langkah yang pertama yaitu Menggunakan metode yang bervariasi. Menurut Suprijono (2009:46) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. Menggunakan metode yang bervariasi artinya pendidik harus lah menggunakan berbagai macam metode untuk dapat meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar peserta didik itu sendiri, Menurut Astuti (2010:67) Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan peserta didik dalam belajar. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan langkah yang kedua yaitu menggunakan media pembelajaran yang baik. Sanaky (dalam Iswanti 2012:15) Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran dalam proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Agar pembelajaran tidak hanya monoton dan bersumber pada guru, maka penggunaan

media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan dorongan peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran yang akan digunakan yaitu dengan modul elektronik. Menurut Prasetyowati dan Tandyonomanu (2015:1) Modul elektronik adalah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam bentuk elektronik yang bersifat *Self Instruction, Self Contained, Stand Alone, Adaptif*, dan *User Friendly* yang memuat satu materi pembelajaran.

Dari penjabaran diatas maka diperlukan model pembelajaran yang dapat berpengaruh pada motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sehingga dapat aktif dan dapat menyelesaikan masalah dalam pelajaran akuntansi. Model yang akan digunakan adalah model pembelajaran CPS. Menurut Pepkin (dalam Zaharah 2012:204) Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Hal senada juga diungkapkan oleh Cahyono (2009:3) metode pembelajaran CPS adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menginovasi model pembelajaran untuk dijadikan solusi permasalahan tersebut. Untuk itu peneliti mengangkat judul: Penerapan Model Pembelajaran CPS dengan Berbantuan Modul Elektronik Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif di SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun 2017.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran CPS dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan hasil belajar. Menurut Sugiyono (2008:114) metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian quasi eksperimen. Metode ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran CPS dengan berbantuan media elektronik terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, kemudian dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (sebagai kelompok kontrol) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar dengan pendekatan pendekatan kuantitatif yang diwujudkan dalam bentuk angka dianalisis dengan menggunakan statistik.

Desain Penelitian

Terdapat 2 kelompok sebagai perwakilan dari sampel. Kelompok pertama diberi perlakuan eksperimen (kelompok eksperimen) dan kelompok yang lain diberi perlakuan yang lain sebagai kontrol atau pembanding (kelompok kontrol). Rancangan penelitian ini terdiri dari serangkaian kegiatan, yaitu: *pre test*, Perlakuan, dan *post test*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Pekanbaru beralamatkan Jl. Abdul Muis No. 14, Cinta Raja, Sail, Kota Pekanbaru, Riau 28127 dan waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil dengan tahun ajaran tahun 2017/2018.

Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2010:173) bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2010:61) secara lebih rinci mengungkapkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 8.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijelaskan dalam rincian sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam kegiatan observasi ini, peneliti sebelum melaksanakan penerapan model yang akan diterapkan terlebih melakukan pengamatan kepada guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan pembelajaran pelajaran akuntansi berlangsung.

2. Tes

Tes dalam kegiatan penelitian ini dapat dibagi menjadi dua tes, yaitu sebagai berikut:

a. *Pre test*

Sesuai dengan namanya yaitu pre yang artinya sebelum, pretes ini dilakukan pada saat sebelum model pembelajaran akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pretes ini biasanya dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa sebelum model pembelajaran berlangsung, dalam hal ini yaitu model pembelajaran CPS.

b. *Post test*

Berbeda dengan pretes, postes ini dilakukan sesudah kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran yang akan diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui

keberhasilan model pembelajaran yang telah diterapkan tersebut.

Teknik Analisis Data

Uji instrumen ini bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar data yang reliabel. Menurut Arikunto (2012:87) bahwa validitas adalah derajat ketetapan suatu alat ukur tentang pokok isi atau arti sebenarnya yang diukur. Untuk menghitung validitas tes esai dapat menggunakan rumus korelasi *product momen*.

Realibilitas butir soal merupakan ukuran yang menyatakan tingkat kekonsistenan suatu soal. Pengujian daya pembeda soal digunakan untuk mengetahui kemampuan suatu soal dalam membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes dengan tes yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2012: 226-228).

Menurut Arikunto (2012: 222-223) mengungkapkan bahwa uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui soal-soal yang sukar, sedang dan mudah. Bilangan yang menunjukkan sukar, sedang dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran.

Uji Normalitas diperlukan untuk menguji apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Jika berdistribusi normal maka dalam pengujian dua rata-rata menggunakan analisis *Independen Samples T Test* dan jika sebaran data tidak berdistribusi normal maka dalam pengujian dua rata-rata menggunakan uji non-parametrik. Dalam penelitian karya ilmiah nilai biasanya disimbolkan dengan "p".

Uji Homogenitas dilakukan untuk meyakinkan bahwa kedua kelompok yang digunakan sebagai sampel berasal dari populasi yang sama. menggunakan aplikasi SPSS *for windows*, pada taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$.

Untuk mengetahui penerapan penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dengan berbantuan

modul elektronik dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar di SMA Negeri 8 Pekanbaru tahun 2017, maka dilakukan uji analisis *One-way Manova*.

Jika data sample tidak homogen/normal maka digunakan Uji beda *Kruskal-Wallis*. Uji beda *Kruskal-Wallis* adalah uji statistik non parametrik untuk menguji adakah perbedaan mean lebih dari 2 kelompok sampel yang tidak berhubungan. Mirip dengan *One Way Manova* yaitu melibatkan mean lebih dari 2 kelompok sampel, tetapi *Kruskal-Wallis H Test* digunakan untuk data yang tidak berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Uji *multivariate MANOVA* adanya pengaruh penggunaan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan berbantuan modul elektronik terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar. Dengan penjelasan hipotesis sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan berbantuan modul elektronik berpengaruh terhadap motivasi belajar dengan P Value sig $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak atau H_1 Diterima.
2. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan berbantuan modul elektronik berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan P Value sig $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak atau H_1 Diterima.

Dari penelitian yang dilakukan, hasilnya bahwa hipotesis yang ada didalam penelitian terbukti berpengaruh. Dapat dijelaskan saat melakukan posttest dengan soal 10 butir pada kelas ekasperimen 1 yaitu kelas XII IPA 6, kelas ekasperimen 2 yaitu kelas XII IPA 3 dan kelas kontrol yaitu kelas XII IPA 4 dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol.

Pada hasil posttest kelas ekasperimen 1 yaitu kelas XII IPA 6 menggunakan model pembelajaran CPS berbantuan modul elektronik dengan nilai rata-rata 79,72. Nilai paling tinggi yaitu 100 dan nilai paling rendah yaitu 50, kelas ekasperimen 2 yaitu kelas XII IPA 3 menggunakan model pembelajaran CPS tanpa modul elektronik dengan nilai rata-rata 67,57. Nilai paling tinggi yaitu 87,5 dan nilai paling rendah yaitu 40. dan kelas kontrol yaitu kelas XII IPA 4 menggunakan model pembelajaran ceramah dengan nilai rata-rata 65,44. Nilai paling tinggi yaitu 100 dan nilai paling rendah yaitu 37,5.

Pada saat proses pembelajaran, kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok 6-7 kelompok siswa pada setiap kelas eksperimen 1 diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dengan berbantuan modul elektronik yang telah disiapkan sebagai bahan referensi dalam proses belajar pembelajaran, guru hanya bertugas membimbing siswa, memotivasi siswa, mengajukan permasalahan dan siswa diharapkan dapat menemukan ide-ide baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diajukan serta mendiskusikan materi yang diberikan dan mempresentasikannya kedepan kelas. Guru hanya sebagai fasilitator serta menambahkan dan mengkoreksi pemahaman siswa sedangkan peran dari modul elektronik tersebut sebagai pendukung dan referensi siswa dalam berdiskusi dan dalam presentase.

Pada eksperimen 2 hanya menggunakan model pembelajaran CPS saja tanpa modul elektronik dan untuk perlakuannya sama dengan kelas eksperimen 1 yang membedakan hanya pada modul elektroniknya saja. Sedaangkan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional penekanan pada model

pembelajaran ceramah tidak dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, disini guru menjelaskan topik pembelajaran dan menulisnya di depan kelas.

Ada beberapa manfaat dalam penerapan model pembelajaran CPS berbantuan modul elektronik terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar yaitu:

1. Membuat siswa mempunyai kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai solusi pemecahan masalah, menganalisis data dan mampu untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini terbukti dengan adanya *feedback* siswa terhadap guru serta pada saat proses pembelajaran, siswa dapat lebih cenderung lebih aktif.
2. Dapat mendorong motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya agar dapat menyelesaikan masalah itu sendiri dengan berbagai solusi dan kemungkinan dalam menyelesaikannya.
4. Siswa diharapkan lebih seponatan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang baru yang disajikan tanpa harus berpikir panjang dalam menyelesaikannya. Selain itu siswa juga diharapkan lebih dapat memahami konsep sesuai dengan cara menyelesaikan masalah yang dihadapi dan siswa diharapkan dapat menerapkannya pada situasi dan permasalahan yang baru.
5. Hal senada juga diungkapkan oleh Cahyono (2009:3) metode pembelajaran CPS adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Dengan bermacam-macam model permasalahan, dengan penerapan model pembelajaran CPS ini siswa akan terlatih dalam menyelesaikan soal-soal yang baru dan lebih bervariasi dengan solusi yang bermacam-macam dan lebih beragam. Kuswanto (2016) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek diantaranya: (1) Munculnya pertanyaan untuk peninggian harapan dan antisipasi; (2) Menggali informasi yang ada; (3) Menguraikan secara hati-hati dan sistematis terhadap informasi yang tersaji; (4) Menyiapkan secara fisik terhadap informasi yang dipresentasikan; (5) Memperdalam kesadaran tentang masalah, kesulitan dan kesenjangan informasi; (6) Mendorong sifat-sifat atau kecenderungan pribadi kreatif; dan (7) Mempertinggi kepedulian dan hasrat ingin tahu.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatoni, dkk (2014:9) bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe CPS berbantuan kursi panas, dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional.

Hasil di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dengan Berbantuan Modul Elektronik Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif di SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun 2017.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan yaitu adanya pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dengan Berbantuan Modul Elektronik Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif di SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun 2017.

Saran

Dalam menjalankan penelitian ini, didapatkan berbagai kekurangan dalam penelitian ini, untuk itu peneliti menggunakan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru agar dapat menggunakan model pembelajaran CPS ini menggunakan bantuan modul elektronik dalam proses pembelajaran karena dengan menerapkannya dapat memberikan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa dapat meningkat dan siswa dapat terlatih dalam memberikan solusi pemecahan masalah dengan lebih beragam dalam penyelesaiannya.
2. Disarankan agar peserta didik lebih fokus, tidak ribut dan terlalu banyak berbain dikelas sehingga apa yang diajarkan dapat dipahami dengan baik dan dapat tercapai sesuai dengan keinginan.
3. Disarankan agar pihak sekolah lebih meningkatkan fasilitas yang lebih mendukung disetiap kelas (*Wifi*) atau koneksi jaringan lainnya agar proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.
4. Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar lebih menggali keefektifan model pembelajaran CPS dengan berbantuan modul elektronik agar pembelajaran lebih menarik dan lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Astuti, W; Handoyo, B; & Mustofa. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI-IS MA Muhammadiyah 2 Paciran*. (Online). Tersedia: (<http://artikel/F492449030581FE6874A4A6DF689A273.pdf> diakses 27 Juli 2017)

Cahyono, A. N. 2007. *Pengembangan Model Creative Problem Solving berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Matematika di SMA*. Tesis. Pendidikan Matematika Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. (Online), (<https://www.researchgate.net/publication/310467843> diakses 19 juli 2017)

Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Iswanti, Rima. 2012. *Penggunaan Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Dengan Media Berbasis Information Communication And Technology (ICT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melaksanakan Layanan Prima Siswa Kelas X Pemasaran SMK Negeri 6 Surakarta Tahun ajaran 2011/2012*. Skripsi. (Online). Tersedia: (<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/25915/> di akses 21 Juli 2017)

Kuswanto, Heri. 2016. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model*

Pembelajaran Creative Problem Solving Berpendekatan Open Ended. Jurnal. (online). Tersedia: (https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6942/6_100_Makalah%20Rev%20Heri%20Kuswanto.pdf?sequence=1&isAllowed=y di akses 25 juli 2017)

Solving Dengan Video Compact Disk (VCD) Pada Anak Tunarungu. (Online). Tersedia: (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/848/705> diakses 25 Juli 2017).

PPRI. 2010. *Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. (Online). Tersedia: (<https://portal.mahkamahkonstitusi.go.id/eLaw/> diakses 10 April 2017).

Prasetyowati, Yeni dan Tandyonomanu, Danang. 2015. *Pengembangan Modul Elektronik Pada Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi Materi Pokok Pemodelan Objek 3d Kelas Xi Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Negeri 1 Magetan*. Jurnal. (Online). Tersedia: (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/16880> diakses 21 juli 2017).

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.

_____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.

Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zaharah, Isti. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan 1-20 Melalui Model Pembelajaran Creative Problem*