

**PENGARUH PEMBELAJARAN (CPS) BERBANTUAN ARTICULATE
STORYLINE 3 TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH MATEMATIS SISWA**

Hesty Amalia¹, Anim²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

email: hestyamalia2983@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: 15 November 2025 Direvisi: 18 November 2025 Diterima: 20 Desember 2025

Abstract

This study aims to determine whether the Creative Problem Solving (CPS) learning model is effective in improving students' mathematical problem-solving abilities in the material of two-variable linear equation systems (SPLDV) of class VIII-A SMP Swasta Taman Siswa in the 2024/2025 Academic Year. This type of research is a quasi-experimental study with a two-group pre-test and post-test research design. The population in this study were all students of class VIII consisting of 2 classes. The research sample used was 2 classes (Class VIII-A and Class VIII-B). In class VIII-A as an experimental class using the Creative Problem Solving (CPS) learning model and class VIII-B as a control class using the Expository learning model. The average pre-test score in the experimental class was (64,20) while the average score in the control class was (68,88). After the learning was completed, the average post-test score in the experimental class was (82,04) while the average score in the control class was (76,24). The results of the T test obtained $t_{\text{count}} (2,4820) > t_{\text{table}} (1,6735)$. H_a is accepted, thus there is a positive and significant influence in the application of the Creative Problem Solving (CPS) learning model on students' mathematical problem solving abilities assisted by the Articulate Storyline 3 application.

Keywords: *Creative Ploblem Solving (CPS), students' mathematical problem solving ability, two-variable linear equation system (SPLDV)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) kelas VIII-A SMP Swasta Taman Siswa Tahun Ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah *quasy eksperiment* dengan desain penelitian *two group pre test dan post test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 2 kelas. Sampel penelitian yang digunakan yaitu 2 kelas (Kelas VIII-A dan Kelas VIII-B). Pada kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Ekspositori*. Nilai rata-rata *pre test* di kelas eksperimen (64,20) sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol (68,88). Setelah pembelajaran selesai diberikan perolehan nilai rata-rata *post test* di kelas eksperimen (82,04) sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol (76,24). Hasil uji T diperoleh $T_{\text{hitung}} (2,4820) > T_{\text{tabel}} (1,6735)$. H_a diterima dengan demikian terdapat pengaruh positif dan signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Kata kunci: *Creative Problem Solving (CPS)*, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)

PENDAHULUAN

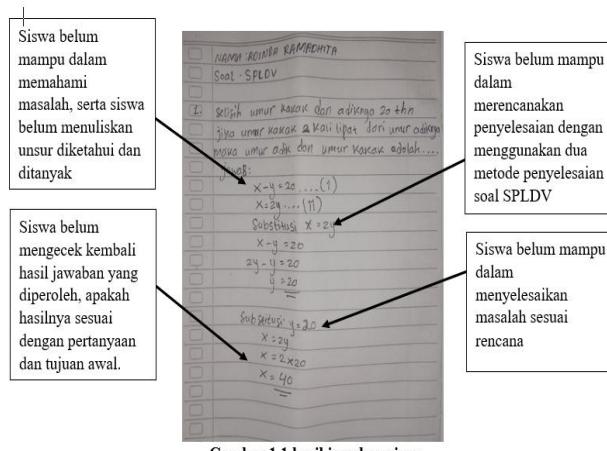
Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan membantu untuk mencapai potensi terbaiknya (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 20023 tentang system Pendidikan Nasional). Pendidikan yang pada dasarnya ialah suatu upaya untuk menyampaikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian kepada individu dengan tujuan untuk mengembangkan bakat dan kepribadian mereka. Pendidikan harus selalu berubah karena pendidikan bukan sesuatu yang tetap atau statis. Dimana perubahan ini dapat membentuk siswa yang berkualitas dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, khususnya pada pelajaran matematika.

Matematika ialah mata pelajaran yang sangat penting disekolah. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang sangat penting untuk dipelajari. Hal ini terlihat dari alokasi waktu pembelajaran matematika yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Oleh karena itu, sangatlah penting bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, terutama melalui pembelajaran matematika yang sebaiknya dilatih sejak usia dini. Matematika tidak hanya untuk melatih kemampuan kuantitatif saja, tetapi juga mengasah proses berpikir, terutama pada tingkat berpikir tinggi (HOTS), seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan dalam memecahkan berbagai masalah (Sofyan, 2019; Rafiqoh, 2020).

Menurut Branca Pemecahan masalah matematis merupakan jantungnya matematika (Purnamasari & Setiawan, 2019). Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan standart kompetensi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika dan menjadi salah satu tujuan dari pembelajaran matematika. Kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek kognitif terpenting dalam kurikulum matematika, karenadapat membantu peserta didik untuk lebih objektif dalam mengambil setiap keputusan serta terampil dalam menyeleksi dan menganalisis suatu informasi (Antasari et al., 2023). Tahapan pemecahan masalah menurut Polya yaitu memahami masalah, menyusun rencana masalah, melaksanakan rencana penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil penyelesaian. (Purnamasari & Setiawan, 2019)

Berdasarkan hasil uraian tersebut kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sangat penting untuk dikembangkan dan dimiliki siswa. Namun, kenyataannya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah masih tergolong rendah. Salah satunya siswa tidak memahami soal yang diberikan sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Adapun soal tes kemampuan pemecahan masalah yang diberikan berbentuk uraian sebagai berikut :

“Selisih umur Ayah dan anaknya 40 tahun. Jika umur Ayah tiga kali lipat dari umur anaknya, maka umur anak dan umur Ayah adalah”



Gambar 1.1 hasil jawaban siswa

Berdasarkan jawaban soal dari salah satu siswa dan hasil rekapitulasi tes observasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah. Dimana jawaban soal dikelas IX di SMP Swasta Taman Siswa menunjukkan bahwa siswa kurang memahami masalah yang diberikan, siswa tidak menyusun strategi penyelesaian dilihat dari siswa yang tidak menuliskan diketahui dan ditanya pada soal, siswa kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan sesuai rencana, siswa tidak memeriksa kembali hasil jawaban. Sehingga, proses jawaban yang dikerjakan siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika yaitu Ibu Asima Rohani Simanjuntak, S.Pd selaku guru bidang studi matematika di SMP Swasta Taman Siswa. Beliau menyatakan bahwa “Hasil belajar siswa pada materi system persamaan linear dua variable (SPLDV) masih rendah, kebanyakan dari siswa mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 75”. Hal ini dikarenakan siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, membosankan dan kurang diminati siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Swasta Taman Siswa bahwa Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran matematika. Selama ini pembelajaran matematika nampaknya belum menyentuh hakikat pemecahan masalah. Siswa lebih cenderung menghafalkan konsep matematika sehingga siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang masih rendah. Siswa tidak didorong untuk mencari ide sendiri, hanya guru yang selalu berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Swasta Taman Siswa yaitu model pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas masih menggunakan model pembelajaran *Ekspositori* yang membuat pembelajaran tidak efektif. Dimana guru menjadi pusat perhatian sedangkan siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru. Salah satu

model pembelajaran yang tepat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut ialah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk merencanakan tujuan utama, yang kemudian diuraikan menjadi beberapa sub-tujuan. Sub-tujuan ini dibagi lagi menjadi beberapa langkah-langkah atau tindakan yang didasarkan pada konsep-konsep yang relevan. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pengajaran matematika untuk membantu siswa memecahkan masalah dikelas. Menurut Pratiwi (2016), model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, khususnya dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah dengan cara membagi masalah menjadi beberapa sub-tujuan yang diselesaikan secara bertahap. Proses pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dimulai dengan pemberian masalah kepada siswa dan diakhiri dengan penyajian atau evaluasi hasil kerja mereka.

Dengan demikian, guru akan lebih mudah dalam menggunakan model pembelajaran yang dibantu dengan menggunakan bantuan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dimana media interaktif ini dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dikelas VIII SMP Swasta Taman Siswa, Kecamatan Sei Suka, Kabupaten Batu Bara, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Taman Siswa Tahun Ajaran 2024/2025. Menurut Sugiyono Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek atau subjek dalam penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah dua kelas yaitu kelas VIII-A yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* dan kelas VIII-B yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Ekspositori*. Sampel tersebut diambil menggunakan teknik *Purposive sampling* yang merupakan penentuan dari sekolah. (Sulaeman et al., 2021)

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model eksperimen semu (*quasi eksperiment*), untuk melihat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *two group pretest-posttest design*. Menurut (Sugiyono, 2020) dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak yang dijadikan satu kelas eksperimen (diberikan perlakuan) dan satu kelas kontrol (tidak diberikan perlakuan). Maka dapat

mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Berikut ini disajikan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_1	X_2	O_2

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Keterangan :

- O_1 : Test Pendahuluan (*Pretest*)
kelas eksperimen dan kelas kontrol
- O_2 : Tes Akhir (*Posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol
- X_1 : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada kelas eksperimen
- X_2 : Perlakuan dengan menggunakan pembelajaran *Ekspositori*

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang berhubungan pada kemampuan pemecahan masalah sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). *Pretest* adalah tes yang dilakukan diawal tindakan yang berjumlah 8 soal berbentuk uraian berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. *Posttest* adalah tes yang dilakukan diakhir tindakan yang berjumlah 8 soal berbentuk uraian berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Tes dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dengan penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahuinya dapat diuji dengan menggunakan uji *liliefors*. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku dengan z_1, z_2, \dots, z_n menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (dan masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
2. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.
3. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n lebih kecil atau sama dengan z_i . K. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka: $S(z_i)$
4. Hitunglah selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
5. Ambil harga mutlak yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebuah harga terbesar ini $L_{tabel}(\alpha = 0,05)$.
Hipotesis diterima jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$.

Vol. 4 No. 1, Januari 2026, hlm. 74 – 84

Available online www.jurnal.una.ac.id/index.php/diskrit/index

6. Dengan kriteria pengujian: Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ berarti data distribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ berarti data tidak berdistribusi normal

Uji homogenitas varian yang bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel memiliki variabel yang sama atau tidak. Untuk mengetahuinya digunakan uji *fisher F* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Hipotesis

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ artinya sampel berasal dari populasi dengan varians sama.

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ artinya sampel berasal dari populasi dengan varians tidak sama.

2. Rumus yang digunakan:

$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$

Dengan taraf signifikan

5 %, $v_1 = n_1 - 1$ (dk pembilang)

$v_2 = n_2 - 1$ (dk penyebut).

3. Kriteria Uji

Terima H_0 jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

Tolak H_a jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

4. Kesimpulan

H_0 diterima berarti sampel berasal dari populasi varians yang sama.

H_a ditolak berarti sampel berasal dari populasi varians yang berbeda.

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan analisis uji perbedaan rata-rata uji satu pihak yaitu pihak kanan dengan rumus uji t. Uji ini selanjutnya digunakan untuk menemukan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai H_a dan hipotesis statistik dirumuskan sebagai H_0 .

Hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Tidak adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berbantuan aplikasi *articulate storyline 3* di SMP Swasta Taman Siswa.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ Adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berbantuan aplikasi *articulate storyline 3* di SMP Swasta Taman Siswa.

1. Hipotesis yang diajukan :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

2. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

3. Dengan rumus uji hipotesis yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

t_{hitung}	: harga perhitungan
\bar{x}_1	: skor rata-rata kelas eksperimen
\bar{x}_2	: skor rata-rata kelas kontrol
s_1^2	: varians dari kelas eksperimen
s_2^2	: varians dari kelas kontrol
n_1	: jumlah sampel kelas eksperimen
n_2	: jumlah sampel kelas kontrol
T	: koefisien korelasi

4. Dengan kriteria pengujian adalah :

Diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,482 > 1,673$, yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima “Adanya pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* di SMP Swasta Taman Siswa”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil 2 kelas sebagai sampel yaitu VIII-A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Ekspositori*. Masing-masing kelas berjumlah 25 siswa dan diberikan tes. Sebelum tes diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol, tes terlebih dahulu diuji coba pada kelas IX yang berjumlah 25 orang. Tes tersebut dibagi menjadi 2 yaitu *pretest* sebanyak 8 soal dan *posttest* sebanyak 8 soal.

Terhadap perhitungan uji validitas terhadap soal *pretest* ada 5 soal valid dan 3 soal tidak valid dan *posttest* ada 6 soal valid dan 2 soal tidak valid. Setelah hasil perhitungan validitas diketahui, maka dilakukan perhitungan reliabilitas. Dari perhitungan didapat bahwa reliabilitas soal *pretest* berada pada kisaran 0,8459 dan untuk soal *posttest* berada pada kisaran 0,8544. Kedua tes tersebut termasuk kedalam kriteria reliabilitas tinggi. Hal ini berarti tes yang digunakan bersifat konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII di SMP Swasta Taman Siswa.

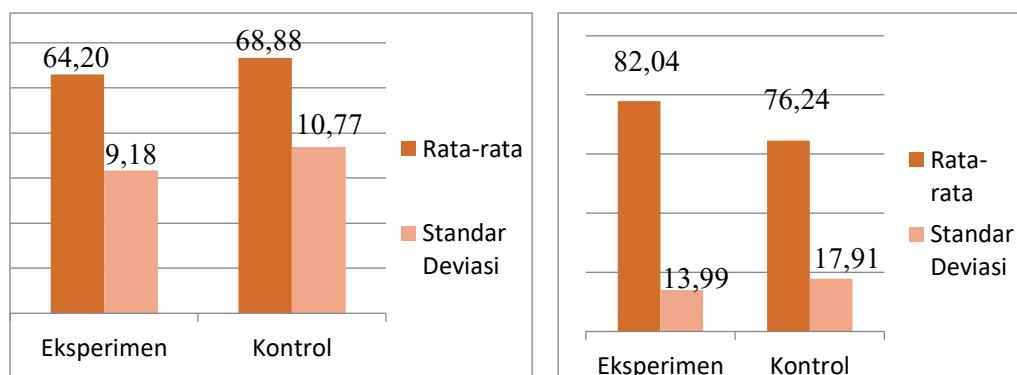
Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, selanjutnya peneliti melakukan uji tingkat kesukaran soal. Berdasarkan uji tingkat kesukaran soal tersebut, untuk soal *pretest* termasuk kedalam kriteria soal sedang dan sukar, dan untuk soal *posttest* termasuk kedalam kriteria sedang dan sukar. Selanjutnya peneliti melakukan daya pembeda soal *pretest* dan *posttest*, setelah dilakukan perhitungan dengan mengelompokkan kelas atas dan kelas bawah, maka diperoleh

pada pretest soal nomor 1,2,3,4 dan 5 termasuk kedalam kriteria cukup baik, dan pada posttest soal nomor 1,2,3,4 dan 5 termasuk kedalam kriteria cukup baik.

Setelah soal dinyatakan baik maka soal pretest diberikan untuk melihat kemampuan awal siswa. Kemudian siswa diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas VIII-A diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* sedangkan kelas VIII-B diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *ekspositori*. Setelah itu masing-masing kelas diberikan soal posttest untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian dari pemberian soal pretest dikelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 6,33 dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 7,38. Dari hasil tersebut juga terlihat bahwa dalam menyelesaikan soal matematika siswa kesulitan memahami maksud soal yang diberikan sehingga siswa terhambat pada penyusunan rencana penyelesaian soal yang kemudian terhambat pada pelaksanaan rencana penyelesaian soal dan memeriksa kembali soal. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal dan tidak ada perbedaan varians. Kemudian keduanya diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diterapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* sedangkan kelas kontrol diterapkan model *ekspositori*. Disaat penelitian sedang terlaksana terdapat beberapa kendala-kendala dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu seperti pada diskusi kelompok terdapat beberapa orang siswa yang kurang berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Setelah diberikan perlakuan keduanya diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam menyelesaikan soal tersebut. Hasil dari nilai posttest dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut berdistribusi normal dan tidak ada perbedaan varians. Kemudian dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis yaitu uji-t. Berikut ini adalah perbedaan hasil nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 2. Perbedaan Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada gambar 2 menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan

dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa kedua sampel berdistribusi normal atau tidak ada perbedaan varians. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan data kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang telah diperoleh, diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen (82,04) lebih besar dari kelas kontrol (76,24). Dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $2,482 > 1,673$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meilan Juriati Daud pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kabupaten Bonebolango”. Yang menyatakan bahwa model pembelajaran ini sangat berpengaruh pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat berpikir kritis dan menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada menggunakan model pembelajaran *ekspositori*.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan Hasil uji normalitas data pada pretest kelas eksperimen diperoleh $L_{\text{hitung}} (0,138) < L_{\text{tabel}} (0,161)$, sehingga H_0 diterima artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data pada pretest kelas kontrol diperoleh $L_{\text{hitung}} (0,132) < L_{\text{tabel}} (0,161)$, sehingga H_0 diterima artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas data pada pretest diperoleh $F_{\text{hitung}} (1,360) < F_{\text{tabel}} (1,861)$, sehingga H_0 diterima artinya varians kedua kelas berasal dari populasi yang sama

Hasil uji normalitas data pada posttest kelas eksperimen diperoleh $L_{\text{hitung}} (0,098) < L_{\text{tabel}} (0,161)$, sehingga H_0 diterima artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data pada posttest kelas kontrol diperoleh $L_{\text{hitung}} (0,151) < L_{\text{tabel}} (0,161)$, sehingga H_0 diterima artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas data pada posttest diperoleh $F_{\text{hitung}} (1,638) < F_{\text{tabel}} (1,861)$, sehingga H_0 diterima artinya varians kedua kelas berasal dari populasi yang sama.

Hasil uji hipotesis diperoleh $t_{\text{hitung}} (2,4820) > t_{\text{tabel}} (1,6735)$, sehingga H_a diterima artinya terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berbantuan *Applikasi Articulate Storyline 3*.

Vol. 4 No. 1, Januari 2026, hlm. 74 – 84

Available online www.jurnal.una.ac.id/index.php/diskrit/index

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Y., & Herdiman, I. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.646>
- Damayanti, N., & Kartini. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret Geometri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.691>
- Gusriyani, N., Rahmi, & Delyana, H. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII Pada Materi SPLDV Ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Matematika*, 05, 375–384.
- Irmayanti, E., Surindra, B., Wahyu Prastyaningtyas, E., & Ayatik, T. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Motivasi, Keaktifan, Kemampuan Memecahkan Masalah, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Siswadengan Pendekatan Saintifik Berbasis Lesson Study. *Journal Efektor*, 6(2), 165–172. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor> <https://doi.org/10.29407/e.v6i2.13754>
- Istiqomah, Q., & Nurulhaq, C. (2021). Perbandingan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa antara Model Pembelajaran Discovery Learning dan Ekspositori. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 135–144. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.1032>
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 795–801. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1531>
- La’ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>
- Muhammad Irfan, Dede Suratman, Dona Fitriawan, Mirza, A., & Pasaribu, R. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan articulate storyline 3 materi program linear di sekolah menengah atas. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 85–96. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.21634>
- Muhammad, G. M., Septian, A., & Sofa, M. I. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 315-326. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i512>

- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi SPLDV Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.771>
- Rosyidah, A., & Ferdiana. (2023). Strategi Pembelajaran Ekspositori Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis. *International Conference on Humanity Education and Sosial*, 2(1), 11.
- Sulaeman, M. G., Jusniani, N., & Monariska, E. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.992>
- Subana, M., & Sudrajat. (2021). *Dasar-Dasar Penelitian* (II). Pustaka Setia
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D. In *Alfabeta* (Issue 17). Alfabeta CV.
- Usmadi, U. (2021). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50-62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>