

Pengaruh Model Pembelajaran CPS terhadap Menulis Karya Ilmiah Berbantuan Media Multimedia Interaktif

Desya Nanda Putri

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Ratna Dewi Kartikasari

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Email: ratna.dewikartikasari@umj.ac.id

Received: 20/05/2024

Accepted: 06/06/2024

Published: 06/06/2024



© 2024 The author(s). Lisensi REFEREN. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran, serta rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi karya ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) terhadap kemampuan menulis karya ilmiah berbantuan media pembelajaran multimedia interaktif. Metode kuantitatif digunakan pada penelitian ini dengan menerapkan *true eksperimen* dengan menggunakan bentuk eksperimen *pretest-posttest group design*. Data penelitian ini diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, angket dan tes selanjutnya diuji keabsahannya menggunakan uji validitas. Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) berbantuan media multimedia interaktif menekankan peserta didik untuk memecahkan masalah dengan kreativitas yang dimilikinya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model CPS (*Creative Problem Solving*) berbantuan multimedia interaktif terhadap kemampuan menulis karya ilmiah. Hasil uji hipotesis diperoleh: 1). Taraf signifikan kelompok eksperimen $0.000 \leq 0.05\%$ dan $t_{hit} 4.070 \geq t_{tab} 2.030$, maka disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau terdapat pengaruh pada kelas eksperimen. 2). Taraf signifikan kelompok kontrol $0.901 \geq 0.05\%$ dan $t_{hit} 0.125 \leq t_{tab} 2.030$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak atau tidak terdapat pengaruh pada kelas kontrol. Berdasarkan data yang diperoleh membuktikan bahwa model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) berbantuan media multimedia interaktif berpengaruh baik terhadap pembelajaran menulis karya ilmiah.

Kata kunci: Model CPS; Multimedia Interaktif; Karya Ilmiah;

Abstract

This study background is the lack of use of learning models and media, as well as the low understanding of students of scientific work material. This Study aims to determine the effect of the CPS (Creative Problem Solving) learning model on the ability to write scientific papers assisted by interactive multimedia learning media. Quantitative method was used in this study by applying true experiment by using the experimental form of pretest-posttest group design. This research data was obtained through observation, interviews, questionnaires and test and then tested for validity using the validity test. The CPS (Creative Problem Solving) learning model assisted by interactive multimedia media emphasizes students to solve problems with their creativity. The results of this study indicate the effect of using the CPS (Creative Problem Solving) model assisted by interactive multimedia on the ability to write scientific paper. The results of hypothesis testing obtained: 1) The significant level of the experimental group is $0.000 \leq 0.05\%$ and $t_{hit} 4.070 \geq t_{tab} 2.030$, it is concluded that the hypothesis is accepted or there is an influence on the experimental class. 2) The significant level of the control group is $0.901 \geq 0.05\%$ and $t_{hit} 0.125 \leq t_{tab} 2.030$, it can be concluded that the hypothesis is rejected or there is No. effect on the control class. Based on the data obtained, it proves that the CPS (Creative Problem Solving) learning model assisted by interactive multimedia media has a good effect.

Keywords: CPS Model; Interactive Multimedia; Scientific paper

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mengubah sikap dan perilaku seseorang yang diharapkan dapat mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dalam pendidikan tersebut. Untuk itu diperlukan pembaruan dalam pendidikan, di antaranya yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kreativitas pembelajaran, dan efektivitas model pembelajaran. Belajar ialah kegiatan jasmani maupun rohani melalui proses di antaranya menyimak, mendengarkan, membaca, menyimak, dan dalam kegiatan lainnya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama guru pamong bahasa Indonesia di SMAN 1 Parung Panjang terdapat permasalahan yaitu peserta didik belum memahami secara lebih lanjut mengenai materi karya ilmiah, terutama pada pembahasan menulis karya ilmiah. Peserta didik mengalami kendala dalam menulis karya ilmiah karena masih sulit dalam membedakan struktur dalam sistematika penulisan karya ilmiah sementara dalam kompetensi dasar peserta didik diharuskan dalam menulis karya ilmiah dengan memperhatikan sistematika. Selain itu, peserta didik juga kesulitan dalam menuliskan latar belakang masalah yang harus termuat pada karya ilmiah. Hal tersebut karena keterbatasan ide dalam menulis karya ilmiah.

Jika dilihat dari pengalaman yang telah disampaikan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut peserta didik dan masih sulit menentukan permasalahan yang akan menjadi topik sebuah tulisannya dan pembelajaran Bahasa Indonesia yang monoton. Selain hal tersebut permasalahan kurangnya minat peserta didik dalam menulis karya ilmiah belum menemukan model dan media pembelajaran yang tepat atau yang dapat membuat peserta didik lebih memahami struktur, cara penulisan, dan penyusunan dalam menuliskan karya ilmiah. Media yang digunakan guru ada baiknya berhubungan dengan teknologi sehingga dapat menunjang pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam menulis karya ilmiah adalah CPS (*Creative Problem Solving*) dan media yang sesuai adalah multimedia interaktif.

Menurut Octavia (2020: 12) model pembelajaran adalah suatu konsep yang berfungsi sebagai acuan bagi para pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka ataupun daring. Menurut Bakharuddin (Shoimin 2014: 56) model pembelajaran CPS merupakan varian model pembelajaran dengan cara memecahkan permasalahan melalui susunan sistematis dalam menentukan gagasan kreatif agar permasalahan dapat terselesaikan. Selain itu, Ngalimun (2016: 238) menyatakan bahwa prosedur model pembelajaran CPS diawali dengan mengumpulkan informasi mutakhir berdasarkan proses wawancara, meneliti permasalahan, dan memproses ide dan gagasan yang tepat sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan, sehingga dapat dibahas bersama-sama. Pendapat lain

dikemukakan oleh Nopitasari (2016: 106) menurutnya, model pembelajaran CPS adalah model pembelajaran yang mengutamakan hasil ide kreatifnya untuk menyelesaikan sebuah permasalahan berdasarkan gagasan yang paling tepat dan efektif, dengan menggunakan teknik berpikir divergen dan konvergen.

Wati (2016: 129) multimedia merupakan sebuah gabungan dari bermacam-macam sistem informasi yang dimanfaatkan sebagai alat dalam memberikan sebuah informasi khusus. Sistem informasi terdiri atas bacaan, diagram, pigura, kartun, audio, dan film. Mutlimedia memiliki dua jenis yaitu multimedia linier, dan multimedia interaktif. Pendapat lain dikemukakan oleh Lestari (2020: 4) yang mengatakan bahwa multimedia merupakan percampuran beragam alat perangkat (media) yang memiliki bentuk *file* berdasarkan tulisan, bunyi, gambar, dan video. Penggabungan media dipersatukan dan disimpan dalam sebuah komputer untuk dipresentasikan secara bersama.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Murniati, dkk. yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa* dengan hasil penelitian yang menunjukkan terdapat pengaruh model CPS terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMPN 3 Gerung Kabupaten Barat pada tahun pelajaran 2016/2017. Selanjutnya, penelitian berjudul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa* oleh Dian Novitasari dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Selain itu, penelitian yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Oleh Siswa Kelas XI SMA NEGERI 1 PARUNG PANJANG Perguruan Swasta YWKA Medan* oleh Rizki Hardi Harahap dan Lisa Septia Dewi Br. Ginting dengan hasil bahwa proses pembelajaran yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis karya ilmiah. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini berfokus pada permasalahan peserta didik yang kurang memahami sistematika dan kaidah kebahasaan dalam menulis karya ilmiah dengan menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative, Problem, Solving*) berbantuan media pembelajaran multimedia interaktif.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang peneliti gunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019: 16-17) metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan

instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen yaitu *true eksperimental design* dengan *pretest-posttest control group design* yang dipilih secara acak (R). Peneliti membedakan kelompok berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara random. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran (*CPS*) *creative, problem, solving* berbantuan media multimedia interaktif, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan model (*CPS*) *creative, problem, solving* berbantuan media multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran (*CPS*) *creative, problem, solving* berbantuan media multimedia interaktif pada kemampuan menulis karya ilmiah peserta didik kelas IX SMAN 1 Parung Panjang.

Sampel pada penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok kelas yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelas XI F1 sebanyak 38 peserta didik. Kelompok kontrol yaitu kelas XI F2 sebanyak 38 peserta didik. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel digunakan untuk menggeneralisasikan hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 81) menjabarkan bahwa sampel adalah sebagian kuantitas dari populasi.

Penelitian ini dilaksanakan sejak pengajuan judul hingga pengumpulan data dan penganalisaan data, terhitung dari bulan September 2021 sampai 2023. Teknik pengumpulan data ini menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumen-dokumen lainnya. Pedoman instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen seperti penilaian menulis sebuah tulisan. Sehubungan untuk memudahkan pemberian nilai atau skor maka dibuatkan instrumen untuk memudahkan penilaian sebagai berikut.

Tabel 1 Rubik Penilaian Menulis Karya Ilmiah

No.	Aspek	Rentang Skor
1.	Isi	13-30
2.	Organisasi	7-20
3.	Kosakata	7-20
4.	Penggunaan Bahasa	5-25
5.	Mekanik	2-5
Total		100

(Modifikasi Suherli, dkk., 2017:xxiii)

Dalam menemukan hasil peserta didik data diuji dengan uji validasi, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

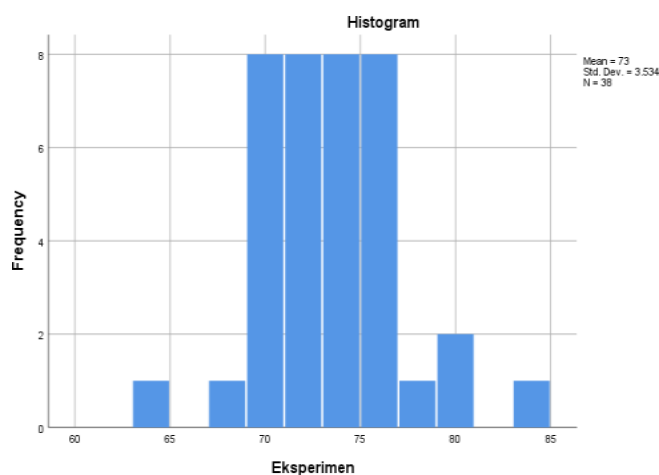
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, model (*CPS*) *creative, problem, solving* dan media multimedia interaktif dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Distribusi Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Statistics		
Pretest Kelas Eksperimen		
N	Valid	38
	Missing	0
Mean		73
Median		72.00
Mode		69 ^a
Std. Deviation		3.738
Minimum		65
Maximum		83

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel 3 terdapat didapatkan skor rata-rata 73, median 72.00 dan modus 69. Data tersebut merefleksikan *output* yang sedang dianalisis dan divisualisasikan dengan histogram seperti di bawah ini.



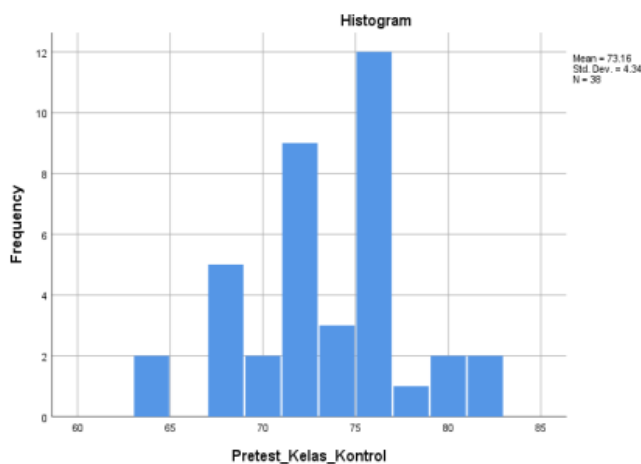
Gambar 1 Histogram Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan histogram di atas, terdapat 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 65. 36 peserta didik yang mendapatkan nilai 66-80 dan 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 83.

Tabel 4 Distribusi Data *Pretest* Kelas Kontrol

Statistics		
Pretest Kelas Kontrol		
N	Valid	38
	Missing	0
Mean		73.16
Median		73.50
Mode		76
Minimum		64
Maximum		82

Berdasarkan tabel 9 skor rata-rata 73.16, median 73.50 dan modus 76. Data tersebut merefleksikan *output* yang sedang dianalisis dan divisualisasikan dengan histogram seperti di bawah ini.



Gambar 2 Histogram Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

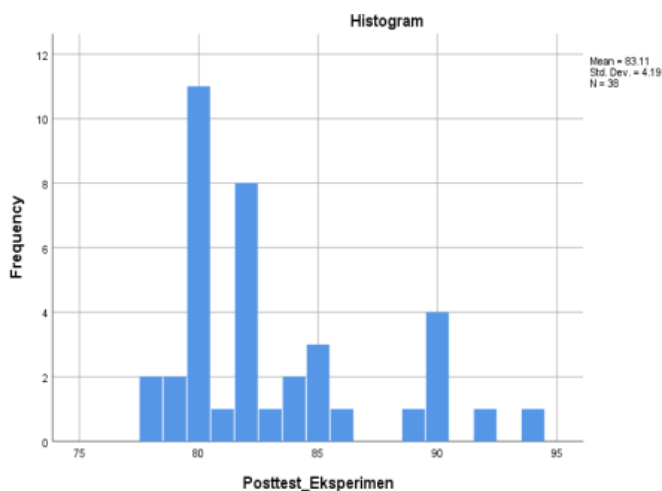
Berdasarkan histogram di atas, terdapat 2 peserta didik yang mendapatkan nilai 64-65. 32 peserta didik yang mendapatkan nilai 67-79 dan 4 peserta didik yang mendapatkan nilai 80-81.

Tabel 5 Distribusi Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistics		
Posttest Kelas Eksperimen		
N	Valid	38
	Missing	0
Mean		83.11
Median		82.00
Mode		80
Std. Deviation		4.190

Minimum	78
Maximum	94

Berdasarkan tabel 10 skor rata-rata 83.11, median 82.00 dan modus 80. Data tersebut merefleksikan *output* yang sedang dianalisis dan divisualisasikan dengan histogram seperti di bawah ini.



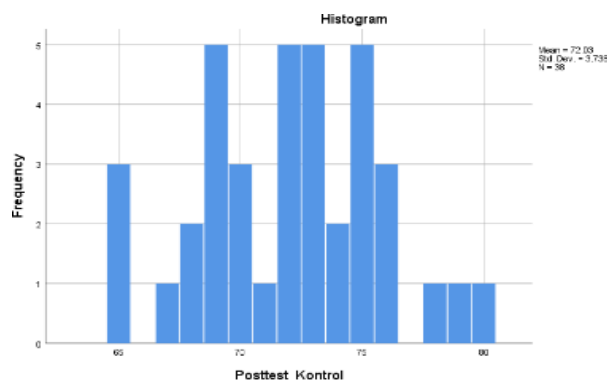
Gambar 3 Histogram Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan histogram di atas, terdapat 31 peserta didik yang mendapatkan nilai 78-86. 5 peserta didik yang mendapatkan nilai 89-90 dan 2 peserta didik yang mendapatkan nilai 92-94.

Tabel 6 Distribusi Data *Posttest* Kelas Kontrol

Statistics		
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol		
N	Valid	38
	Missing	0
Mean		72.03
Median		72.00
Mode		71
Std. Deviation		3.738
Minimum		65
Maximum		80
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan tabel 11 skor rata-rata skor rata-rata 72.03, median 72.00 dan modus 71. Data tersebut merefleksikan *output* yang sedang dianalisis dan divisualisasikan dengan histogram seperti di bawah ini.



Gambar 4 Histogram Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram di atas, terdapat 65 peserta didik yang mendapatkan nilai 3. 32 peserta didik yang mendapatkan nilai 67-76 dan 78-80 peserta didik yang mendapatkan nilai 3.

Tabel 7 Uji Normalitas Kelas Eksperimen *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.136	38	.179	.960	38	.19

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa $\text{Sig. } 179 \geq 0.05\%$ dan $L_{\text{maks}} 0.067 \leq L_{\text{tab}} 0.149$. Hal ini menunjukkan bahwa data dalam sampel penelitian terdistribusi secara normal. Selanjutnya, uji parametrik dapat digunakan untuk memeriksa data.

Tabel 8 Uji Normalitas Kelas Kontrol *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kontrol	.102	38	.200*	.975	38	.556

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa $\text{Sig. } 0.200 \geq 0.05\%$ dan $L_{\text{maks}} 0.135 \leq L_{\text{tab}} 0.149$. Hal ini membuktikan bahwa data sampel penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya data dapat dianalisis menggunakan uji parametrik.

Tabel 9 Uji Normalitas Kelas Eksperimen *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest Eksperimen	.236	38	.046	.857	38	.9

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa $\text{Sig. } 0.046 \geq 0.05\%$ dan $L_{\text{maks}} 0.104 \leq L_{\text{tab}} 0.149$. Hal ini menunjukkan bahwa data dalam sampel penelitian terdistribusi secara normal. Selanjutnya, uji parametrik dapat digunakan untuk memeriksa data.

Tabel 10 Uji Normalitas Kelas Kontrol *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kontrol	.102	38	.200*	.975	38	.556
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa $\text{Sig. } 0.200 \geq 0.05\%$ dan $L_{\text{maks}} 0.145 \leq L_{\text{tab}} 0.149$. Hal ini menunjukkan bahwa data dalam sampel penelitian terdistribusi secara normal. Selanjutnya, uji parametrik dapat digunakan untuk memeriksa data.

Tabel 11 Uji Homogenitas Data *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Based on Mean	.140	1	74	.710
	Based on Median	.140	1	74	.710
	Based on Median and with adjusted df	.140	1	73.736	.710
	Based on trimmed mean	.142	1	74	.708

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan, diperoleh Asym. Sig. sebesar 0.710 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0.05%. Hal ini menunjukkan bahwa data dalam sampel penelitian terdistribusi secara normal. Selanjutnya, uji parametrik dapat digunakan untuk memeriksa data.

Tabel 12 Uji Homogenitas Data *Posttest*
Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Posttest</i> Based on Mean	.487	1	74	.488
Based on Median	.017	1	74	.897
Based on Median and with adjusted df	.017	1	67.597	.897
Based on trimmed mean	.295	1	74	.589

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai Asym. Sig. sebesar 0,488, menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih dari 0,05%. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Akibatnya, Ho dianggap dapat diterima.

Tabel 13 Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol

Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	35.605	14.289		2.492	.01
Kelas Eksperimen	.633	.155	.574	4.070	.00
Kelas Kontrol	.020	.158	.018	.125	.90

a. Dependent Variable: sttestEks
 Po

Berdasarkan tabel di atas, peneliti mengambil keputusan sebagai berikut.

1. Sig. kelompok eksperimen $0.000 \leq 0.05\%$ dan $t_{hit} 4.070 \geq t_{tab} 2.030$, maka disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau terdapat pengaruh pada kelas eksperimen.

2. Sig. kelompok kontrol $0.901 \geq 0.05\%$ dan $t_{hit} 0.125 \leq t_{tab} 2.030$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak atau tidak terdapat pengaruh pada kelas kontrol.

Pembahasan

Minat dan ketertarikan peserta didik merupakan salah satu kunci agar tujuan pembelajaran tercapai. Guru memiliki peran dalam menciptakan suasana kondusif agar peserta didik dapat belajar secara nyaman. Oleh sebab itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah membangun komunikasi dua arah dengan memadukan pembelajaran modern dan konvensional.

Berdasarkan data yang telah dianalisis, diperoleh fakta bahwa pembelajaran menulis karya ilmiah menggunakan model CPS (*Creative, Problem, Solving*) berbantuan media pembelajaran multimedia interaktif menunjukkan pengaruh signifikan. Hal ini disebabkan peserta didik diberikan peran untuk mengevaluasi dan mencari alternatif solusi permasalahan secara optimal. Metode ini dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar dengan caranya sendiri.

Pada pelaksanaannya, model CPS (*Creative, Problem, Solving*) berbantuan multimedia interaktif diterapkan di kelas XI F1 selaku kelompok eksperimen. Penulis memulai pembelajaran dengan memberi pertanyaan umum tentang materi menulis karya ilmiah untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya penulis menyimpulkan jawaban-jawaban peserta didik.

Penulis kemudian menjelaskan materi mengenai struktur dan sistematika penulisan karya ilmiah. Peserta didik diminta untuk menelaah permasalahan yang diberikan melalui multimedia interaktif (*Creative*). Tahap berikutnya, peserta didik diperintahkan mengevaluasi dan menyampaikan pendapat dari permasalahan yang didapatkan (*Problem, Solving*). Setelah itu, peserta didik diberikan tugas menulis karya ilmiah menggunakan struktur dan sistematika yang tepat.

Berbeda dengan kelas XI F1, kelas XI F2 selaku kelompok kontrol diberikan materi menggunakan metode konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif karena kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Penulis hanya menerangkan materi tanpa menggunakan model dan media pembelajaran lain. Pada akhir pembelajaran, peserta didik diminta membuat teks karya ilmiah dengan memperhatikan struktur dan sistematika teks.

Ditinjau dari hasil belajar peserta didik, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83.11 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 72.03. Hal ini membuktikan perolehan nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pemerolehan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan dan kenaikan sebesar 13,3%. Hasil presentase ini dapat membuktikan bahwa nilai kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan nilai kelas

kontrol. Maka dari itu, dapat disimpulkan model pembelajaran *CPS (Creative, Problem, Solving)* berbantuan Multimedia Interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar menulis teks karya ilmiah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai pengaruh pembelajaran menulis karya ilmiah menggunakan model *CPS (Creative, Problem, Solving)* berbantuan media multimedia interaktif di kelas XI F1 SMAN 1 Parung Panjang. Dalam penerapannya, model *CPS (Creative, Problem, Solving)* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik dilihat dari rata-rata nilai kelompok eksperimen 83.11 dan rata-rata nilai kelompok kontrol 72.03.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten.
- Ngalimun, Lakeisha, dkk. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Nopitasari, Dian. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Kemampuan Penalaran Adaptif Matematis Siswa*. Tangerang. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol (1) 2: 103-112. 3-112. (<https://mathline.unwir.ac.id/index.php/Mathline/article/view/22>)
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Penerbit Deepublish.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Depok. Ar-Ruzz Media.
- Suherli, dkk. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMA/MA/SMA NEGERI 1 PARUNG PANJANG/MAK KELAS XI/*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta. Kata Pena.
- Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta. Kata Pena.