



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

THE EFFECT OF LEARNING-BASED MODELS ON CREATIVE THINKING STUDENTS

La Eru Ugi^{1*}

¹ Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau, Jl. Yos Sudarso
No.43, Wale, Wolio, Kota Bau-Bau, Sulawesi Tenggara , 93711, Indonesia

*E-mail: wulanvila2017@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatifnya adalah melalui model pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini merupakan penelitian penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah seluruh siswa 120 orang. Sampel penelitian dua kelas menggunakan *grup random sampling* yakni kelas VIII B yang berjumlah 25 orang sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII C yang berjumlah 25 orang sebagai kelas control. Kondisi awal kemampuan berpikir kreatif siswa kedua kelas seimbang. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan berpikir kreatif yang telah memenuhi unsur kevalidan dan reliabel. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 20,34 dan kelas Kontrol sebesar 19,78. Sedangkan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 51,47 dan kelas kontrol sebesar 26,84. Pada pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 5,733$ dan $t_{tabel} = 2,011$ pada taraf signifikan 0,05. Karena t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu hendaknya model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) sebagai salah satu alternatif solusi dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Aljabar

Kata kunci: Model Pembelajaran, Problem Based Learning, Berpikir Kreatif



ABSTRAC

One learning model that can help students to further optimize their creative thinking skills is through Problem Based Learning models. This study aims to determine whether there is influence of Problem Based Learning on students' creative thinking abilities. This research is a quasi-experimental research with the design of the Pretest-Posttest Control Group Design. The population of this study is all students of class VIII consisting of 5 classes with a total of 120 students. The two research groups used the random sampling group, class VIII. B which amounts to 25 people as the experimental class, and class VIII C which amounts to 25 people as the control class. The initial condition of the creative thinking ability of the students of the two classes is balanced. The instruments used are creative thinking ability tests that have fulfilled the validity and reliability elements. The average pretest of the experimental class is 20.34 and the Control class is 19.78. While the average results of the experimental class posttest is 51.47 and the control class is 26.84. In testing hypotheses obtained $t = 5.733$ and $t \text{ table} = 2.011$ at a significant level of 0.05. Because t_{count} is greater than $t \text{ table}$ then H_0 is rejected H_a accepted. Thus it can be concluded that there is an influence of the Problem Based Learning model on students' creative thinking abilities. Therefore the problem based learning model should be used as an alternative solution in optimizing students' creative thinking skills in Algebraic material.

Keywords: Learning Model, Problem Based Learning, Creative Thinking

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi permasalahan yang hadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang (Trianto, 2014: 1-2).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu unsur penting dalam pengembangan pendidikan di Indonesia. Matematika mempunyai andil dalam mengembangkan ilmu lain, seperti bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), serta bidang ilmu lainnya. Karena matematika mulai diajarkan sejak tingkat dasar hingga tingkat menengah atas.

Matematika dalam proses pembelajaran adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Matematika sangat berguna karena tidak hanya mengajar ilmu saja, namun matematika mengajarkan kemampuan berpikir. Salah satu contoh dari kemampuan berpikir adalah kemampuan berpikir kreatif. Menurut Yatini (Emzir, 2013: 256) berpikir kreatif adalah kegiatan berpikir yang menghasilkan metode, konsep, pengertian, penemuan, dan hasil karya baru, termasuk kemampuan menganalisis teks secara keseluruhan, baik bentuk maupun makna yang terkandung didalamnya dan sekaligus mampu membuat hipotesis bahkan sampai pada analisis tentang teks. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Kemampuan berpikir tersebut tidak hanya berguna dalam bidang matematika saja, namun sangat berguna dalam bidang lainnya.

Menurut Dhanar Dwi Hari Jatmiko (2015: 76) Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan pada empat aspek yaitu (a) kelancaran (*fluency*) menunjukkan kemampuan siswa dalam memberikan banyak ide dan menyelesaikan masalah dengan

jawaban yang tepat; (b) keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam satu cara, kemudian dengan menggunakan cara lain; (c) originalitas (*originality*) yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah menurut caranya sendiri; dan (d) elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci. Selanjutnya Alvino (Utari Sumarmo, 2010: 11) menyatakan bahwa berpikir kreatif memuat empat komponen yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibel (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Melalui observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Kaledupa pada siswa kelas VIII khususnya pada mata pelajaran matematika, masih menggunakan metode yang kurang tepat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran matematika, dalam menyelesaikan suatu persoalan siswa kurang memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide-idenya melalui konsep-konsep yang telah diajarkan..

Persoalan sekarang adalah bagaimana menemukan cara yang terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep yang diajarkan sehingga siswa dapat menggunakan dan mengingat lebih lama konsep tersebut. Bagaimana guru dapat mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum mengetahuinya itu tanpa pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Menurut Trianto (2007: 9) dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Sehingga guru harus mampu menghadirkan pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran ini efektif dan bermakna.

Menurut Gagne (Erman Suherman, dkk, 2003: 3) bahwa kemampuan intelektual tinggi dapat dikembangkan melalui pemecahan masalah. Masalah dirancang atau dibuat agar siswa tertantang untuk menyelesaikannya (Gatot Muhsetyo, dkk. 2009, 1.26). Model pembelajaran berbasis masalah membuat siswa menjadi terbiasa untuk memecahkan masalah setelah memperoleh banyak latihan. Arends (2012:396) menjelaskan pembelajaran berbasis masalah membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa, dan menjadi pelajar yang mandiri. Menurut Padmavathy (2013: 47) menambahkan bahwa "*problem based learning is a classroom strategy that organizes mathematics instruction around problem solving activities and affords students more opportunities to think critically, present their own creative ideas, and communicate with peers mathematically.*" Kalimat tersebut dipahami bahwa PBL (*Problem Basic Learning*) adalah suatu strategi kelas yang mengorganisir

instruksi matematika di sekitar aktivitas pemecahan masalah dan memberikan kepada siswa peluang lebih untuk berpikir dengan kritis, menyajikan gagasan kreatif mereka sendiri, dan berkomunikasi dengan bahasa matematika sendiri. Berdasarkan pendapat di atas, PBL merupakan salah satu pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memiliki karakter sama dengan matematika yakni melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi melalui pemecahan masalah. Model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kreatif dan berpikir kritis.

Pembelajaran matematika harus senantiasa di perbaharui seiring dengan tuntutan perkembangan dunia global. Tuntutan agar murid mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya yang semakin kompleks menjadi bagian penting dalam pembelajaran matematika. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang dapat mengembangkan berpikir siswa secara maksimal. Guru perlu memfasilitasi dan menjadi pembangkit belajar bagi siswanya (Subanji; 2013: 135).

Sanjaya (Hasan, 2016: 37), menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktifitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara alamiah. Ini berarti bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian pembelajaran yang diarahkan untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Hamruni (Hasan, 2016: 38), pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan

pemecahan masalah. Ibrahim dan Nur (Hasan, 2016: 38), menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk belajar dan belajar. Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mencari solusi masalah dunia nyata.

Hudoyo (Hasan, 2016: 39), menjelaskan bahwa masalah yang disajikan dalam pembelajaran berbasis masalah tidak perlu berupa penyelesaian masalah masalah sebagaimana biasa tetapi pembentukan masalah yang kemudian diselesaikan. Masalah diberikan kepada peserta didik, sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan. Langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah yaitu sebagai berikut: Mengorientasi peserta didik pada masalah, Mengorganisasi peserta didik pada masalah, Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok, Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Kemampuan berpikir memerlukan kemampuan mengingat dan memahami. Oleh karena itu dengan berpikir, kita dapat lebih mudah mengatasi berbagai masalah dalam hidup. Salah satunya jenis berpikir yang digunakan untuk memecahkan masalah yaitu berpikir kreatif.

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menggunakan struktur berpikir yang rumit untuk menghasilkan ide yang baru dan orisinal (Adi W. Gunawan, 2006). Sedangkan menurut Johnson berpikir kreatif merupakan suatu aktivitas mental yang memperhatikan keaslian mental

(Tatang Yuli Siswono, 2009). Hal ini menekankan pada pandangan berpikir kreatif bersifat intuitif yang berbeda dengan berpikir kritis (analitis) yang didasarkan pada logika. Sedangkan menurut Suprpto dia mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan keterampilan individu dalam menggunakan proses berfikirnya untuk menghasilkan ide baru, konstruktif, dan baik, berdasarkan konsep-konsep yang rasional, persepsi, dan intuisi individu.

Dalam berpikir kreatif ada yang disebut dengan kreativitas. Kreativitas sering diartikan sesuatu produk, atau dari buah pikir seseorang yang baru, asli dan berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya, dengan kata lain kreativitas adalah produk dari berpikir kreatif. Adapun berpikir kreatif dalam matematika mengacu pada pengertian berpikir kreatif secara umum. Pehkonen memandang berfikir kreatif sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktek pemecahan masalah maka penelitian divergen yang intuitif menghasilkan banyak ide. Hal ini akan banyak berguna dalam menemukan penyelesaian. Pengertian ini menjelaskan bahwa berpikir kreatif logis maupun intuitif untuk menghasilkan ide-ide.

Berpikir kreatif adalah kegiatan berpikir yang menghasilkan metode, konsep, pengertian, penemuan, dan hasil karya baru, termasuk kemampuan menganalisis teks secara keseluruhan, baik bentuk maupun makna yang terkandung di dalamnya dan sekaligus mampu membuat hipotesis bahkan sampai pada analisis-analisis tentang teks

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), bertujuan untuk menganalisis pengaruh implimentasi model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kaledupa pada semester ganjil tahun 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kaledupa tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah seluruh siswa 85 orang. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII B yang berjumlah 19 orang, dan kelas VIII C yang berjumlah 19 orang dengan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran pembelajaran langsung. Oleh karena kemampuan akademik relatif sama maka sampel penelitian dipilih *cluster rondon sampling*. Bentuk dari desain eksperimen yang diterapkan adalah bentuk *Posttest Only Control Grup Design*.

Isntrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah instrumen tes berupa tes uraian (*essay*). Lembar observasi, merupakan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran berlangsung dikelas. Observasi dilakukan dikelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Selanjutnya data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dalam dua bentuk yakni Statistik deskriptif diperlukan untuk melukiskan

karakteristik distribusi dan skor dari variabel-variabel (pengaruh metode pembelajaran *Discovery* dan kemampuan berpikir kreatif siswa), yang berupa persentase (%), rata-rata (\bar{x}), median (Me), modus (Mo), standar deviasi (S), varians (S^2), nilai maksimum (x_{maks}) dan nilai minimum (x_{min}).

dari kemampuan berpikir kreatif yaitu kepekaan, elaborasi, kelancaran, keluwesan, dan keaslian. Nilai rata-rata pencapaian kemampuan berpikir kreatif tiap indikator pada kelas kontrol dari hasil posttest ditunjukkan pada tabel berikut yang diukur berdasarkan pedoman penskoran dari kemampuan berpikir kreatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol diukur berdasarkan indikator

Tabel 1
Kemampuan Berpikir Kreatif Posttest Kelas Kontrol

Kelas	Indikator	Posttest	
		Skor Total	Skor rata - rata
Kontrol	Kepekaan	187	9,842
	Elaborasi	148	7,789
	Kelancaran	111	5,842
	Keluwesan	36	1,894
	Keaslian	28	1,473
Total Keseluruhan Skor		510	26,842

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tes akhir kelas eksperimen

menggunakan SPSS 16 berturut-turut adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Analisis Kemampuan Awal (Nilai Rapor) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistics			
		RAPOR_EKSPERIMEN	RAPOR_KONTROL
N	Valid	19	19
	Missing	0	0
Mean		78.2105	78.2105
Median		76.0000	75.0000
Mode		75.00	75.00
Std. Deviation		5.27656	5.79827
Variance		27.842	33.620
Minimum		75.00	75.00
Maximum		93.00	95.00
Sum		1486.00	1486.00

Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Namun sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian beberapa persyaratan analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan statistik uji Kolmogrov-Smirnov. Uji homogenitas merupakan uji perbedaan varians antara dua kelompok. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki kemampuan yang setara setelah masing-masing kelompok memperoleh kemampuan yang berbeda. Jika nilai signifikannya di atas 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varians homogen. Sebaliknya jika nilai signifikannya kurang dari 0,05 maka variansnya tidak homogen.

Kriteria pengujiannya adalah jika $F_{hitung} < F_{(\alpha)(v_1v_2)}$ maka variansnya homogen dan jika $F_{hitung} \geq F_{(\alpha)(v_1v_2)}$ maka variansnya tidak homogen (heterogen). Secara teknis uji normalitas dan homogenitas menggunakan SPSS 16.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran langsung. Adapun rumus yang digunakan dalam uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Karena variansnya homogen, maka rumus uji-t

Berdasarkan hasil analisis SPSS 16 rata-rata kemampuan berpikir kreatif hasil posttest kelas kontrol sebesar 26,842 dengan simpangan baku sebesar 12,057 median sebesar 50,000 modus sebesar 40,00, varians sebesar 145,374 nilai maksimum sebesar 52,00 dan nilai minimum sebesar 10,00. Deskriptif Tiap Indikator dari kemampuan berpikir kreatif Hasil Posttest Kelas Kontrol

Selanjutnya rata-rata kemampuan berpikir kreatif hasil posttest kelas eksperimen sebesar 51,473 dengan simpangan baku sebesar 12,057, median sebesar 50,000, modus sebesar 40,00, varians sebesar 145,374, nilai maksimum sebesar 80,00 dan nilai minimum sebesar 34,00.

Kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol diukur berdasarkan indikator dari kemampuan berpikir kreatif yaitu kepekaan, elaborasi, kelancaran, keluwesan, dan keaslian. Nilai rata-rata pencapaian kemampuan berpikir kreatif tiap indikator pada kelas kontrol dari hasil posttest ditunjukkan pada tabel berikut yang diukur berdasarkan pedoman penskoran dari kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil analisis normalitas menggunakan program SPSS 16 dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3
Hasil Analisis Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		EKSPERIMEN	KONTROL
N		19	19
Normal Parameters ^a	Mean	51.4737	26.8421
	Std. Deviation	12.05713	14.33048
Most Extreme Differences	Absolute	.178	.262
	Positive	.178	.262
	Negative	-.118	-.141
Kolmogorov-Smirnov Z		.776	1.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.584	.146
a. Test distribution is Normal.			

Berdasarkan hasil output analisis normalitas varians dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada tabel 5, nilai signifikan peningkatan (progres) kemampuan berpikir kreatif untuk kelas eksperimen adalah 0,584 dan kelas kontrol adalah 0,146. Karena nilai signifikan kedua kelas tersebut lebih besar dari $\alpha(0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa data peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis homogenitas varians menggunakan program SPSS 16 dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4
Hasil analisis Homogenitas Varians

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
NILAI_P OSTEST	Equal variances assumed	1.355	.252
	Equal variances not assumed		

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians kedua kelas yang diamati dalam penelitian ini nampak bahwa nilai F hitung sebesar 1,355 signifikan pada $p = 0,252 > 0,05$. Hal ini berarti varians data penelitian kedua kelas adalah homogen. Berdasarkan hasil analisis uji t nilai progres dengan menggunakan program SPSS 16 pada lampiran pada tabel 7, diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,733$ dengan $df = 36$ sig. (2-tailed) pada $0,000 < \alpha(0,05)$ sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa SMP Negeri 1 Kaledupa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dapat lebih mengembangkan pola berpikirnya, karena dalam pembelajaran dengan model berbasis masalah guru menyajikan masalah kepada siswa dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang merangsang untuk berpikir. Masalah seperti ini disebut masalah tidak rutin (*non routine*

problem). Masalah seperti ini dibuat atau dirancang agar siswa tertantang untuk menyelesaikannya karena tidak adanya aturan, prosedur dan langkah-langkah segera yang dapat digunakan. Dalam arti masalah tersebut belum pernah disampaikan pada siswa akan tetapi masalah yang diberikan berada dalam jangkauan siswa yakni sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah siswa miliki. Hal ini akan membuat kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik. Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Khoiri, dkk (2013: 116) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah banyak menggunakan pemecahan masalah sebagai aktivitas belajar dan memberikan kesempatan siswa untuk berpikir kreatif. Selain itu juga berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Eka Sulistyanti, Maria Luthfiana, Lucy Asri Purwasi, (2018: 11) menyatakan bahwa adanya peningkatan kemampuan kreatif matematika siswa yang ditinjau dari Kelancaran, Keluwesan, Keaslian, dan Elaborasi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada siswa SMP.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan inferensial, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada pokok bahasan faktorisasi suku aljabar berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa SMP Negeri 1 Kaledupa

5. SARAN

Saran dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran berbasis masalah bisa menjadi alternatif yang dipakai oleh guru matematika dalam pembelajaran di kelas karena mampu

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau yang telah memberikan semangat dalam melaksanakan penelitian ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arends, R. I. (2012). *Learning to teach*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). New York: McGraw Hill Companies. (Buku asli diterbitkan tahun 2008).
- [2] Dhanar Dwi Hari Jatmiko. (2015). *Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting SQ4R (Survey, Question, Read, Reflect, Recite, And Review) Terhadap Prestasi Belajar Materi Geometri, Kemampuan Berpikir Kreatif, dan Self Concept Siswa Madrasah Aliyah*. Tesis. Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [3] Eka Sulistyanti, Maria Luthfiana, Lucy Asri Purwasi. (2018). *Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Lubuklinggau tahun pelajaran 2017/2018*.
- [4] Hassan. (2016). *Model-model pembelajaran konsep dan implementasinya dalam kegiatan pembelajaran sesuai kurikulum*. Makasar: Badan penerbit Universitas Negeri Makasar.
- [5] Hamiyah Nur Dan Jauhar Moh. (2014). *Strategi belajar mengajar di kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- [6] Hamzah Ali dan Muhlirarini. (2014). *Perencanaan dan strategi*

- pembelajaran matematika*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- [7] Khoiri, dkk. (2013). *Problem Basic Learning berbantuan multimedia dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif*. *Unnes Journal of mathematics*. 2 (1) 115.
- [8] Padmavathy, R.D. (2013). Effectiveness of problem based learning in mathematics. research scholar school of education pondicherry university. *International Multidisciplinary e-Journal*. Vol-II, Issue-I, pp: 45-51.
- [9] Pita, Waode. (2016). *Efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Baubau*. Skripsi. Baubau. Unidayan.
- [10] Sagala, S. (2010). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- [11] Subanji. (2013). *Pembelajaran matematika kreatif dan inovatif*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- [12] Sundayana, Rostina. (2014). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- [13] Sudjana. (2005). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- [14] Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta CV.
- [15] Sutawidjaja Akbar dan Afgani D jarnawi. (2011). *Pembelajaran matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [16] Trianto. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- [17] Utari Sumarmo. (2010). *Berpikir dan disposisi matematik: Apa, mengapa, dan bagaimana dikembangkan pada peserta didik*. Diambil tanggal 20 Februari 2019, dari <https://www.scribd.com/doc/76353753/Berfikir-Dan-Disposisi-Matematik-Utari>.
- [18] Winataputra. Udin S. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.