

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa

Siti Ainayah
Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Subang
Sitiainayah21@gmail.com

Abstrak

Kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia cenderung masih kurang. Hasil studi *Trends in International Mathematic and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2011 menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi 3 terbawah dari keseluruhan 32 Negara yang berpartisipasi. Skor IPA yang dimiliki siswa di Indonesia adalah 406 dari standar IPA yang ditentukan yaitu 500. Model *problem based learning* (PBL) diduga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang ditinjau dari hasil belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan menggunakan 2 kelompok, kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Desain yang digunakan berbentuk *pre-test post-test control group desain*. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk uraian dan angket. Hasil penelitian ini diharapkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang ditinjau dari hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *kemampuan berpikir kreatif, hasil belajar siswa, problem based learning.*

PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Matematika yang tercantum pada kurikulum 2013 edisi revisi masih mengacu pada Permendikbud No. 70 Tahun 2013, dapat kita katakan kurikulum ini bertujuan untuk menjadikan siswa Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia cenderung masih kurang. Hasil studi *Trends in international Mathematic and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2011 menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi 3 terbawah dari keseluruhan 32 negara yang berpartisipasi. Skor IPA yang dimiliki siswa di Indonesia adalah 406 dari standar IPA yang ditentukan yaitu 500. Hasil serupa juga terlihat dari hasil studi *Programme for International Student Assesment*

(PISA) pada tahun 2003, yang objek surveinya merupakan siswa usia di bawah 15 tahun . aspek yang dinilai dalam PISA ada tiga, yaitu kemampuan membaca, matematika, dan sains. Hasil yang didapat oleh Indonesia untuk kemampuan IPA atau sains yaitu dengan menempati posisi ke-38 dari 41 negara yang berpartisipasi (Abdurrozak, R., Dkk 2016: 1).

Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti belajar mengajar. Berdasarkan uraian tentang konsep belajar diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotori sebagai hasil dari kegiatan belajar menurut Susanto (Fadilah, A., 2016: 114).

Suharta (Janah, M., C., dkk. 2018: 3) menyatakan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* selama kegiatan pembelajaran membuat siswa lebih berpikir daripada menghafal, memahami pembelajaran yang lebih baik melalui diskusi dan bisa menerima model pembelajaran, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kimia, mendorong demokrasi dalam efektivitas belajar dan dapat mengembangkan kreativitas.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian dengan quasi eksperimen atau eksperimen semu dengan menggunakan dua kelompok. Kelompok pertama sebagai kelas eksperimen I dan kelompok kedua sebagai kelas eksperimen II. Pada kelas eksperimen I diterapkan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sedangkan kelas eksperimen II menggunakan pembelajaran ekspositori. Desain yang digunakan pada penelitian ini berbentuk *pre-test post test control group desain*. Penelitian ini dilakukan di SMA di Subang. Populasi yang digunakan oleh peneliti yaitu Siswa SMA B kelas XA dan XB. Kemudian Sampel yang akan peneliti ambil yaitu Siswa SMA B kelas X-A. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk uraian dan angket. Tes uraian untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif terhadap penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Angket digunakan untuk mengetahui sikap siswa terhadap penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Sugiyono (2015: 114) desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut.

O	X	O
O		O

Keterangan :

- O = Tes awal, tes akhir pada kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II
- X = Perlakuan pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Vionanda dkk. (Noviyana, 2017:111). Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam. Dalam menyelesaikan suatu persoalan, apabila menerapkan berfikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaian. Kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sementara itu mengartikan kreativitas sebagai kemampuan untuk mencipta atau berkreasi.

Sani. (Febrianti, dkk. 2016:121). Mengemukakan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur-unsur yang luas.

Menurut Mahmudi. (Wahyuni & Kurniawan. 2018:2). Pentingnya kemampuan berpikir kreatif karena salah satu kemampuan dalam dunia kerja. Dalam hal ini rendahnya kemampuan berpikir kreatif dapat ditunjukkan dari hasil jawaban soal kemampuan berpikir kreatif yang peneliti lakukan Ketika saat mengambil data awal

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melewati proses belajar.

Menurut Septiyani & Rosnita (Cintia, N., I., Dkk, 2018: 3), sedangkan menurut Kristian (Cintia, N., I., Dkk, 2018: 3), hasil belajar adalah puncak dari keberhasilan belajar peserta didik terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan, hasil belajar peserta didik dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku).

Menurut Sujana (Abdurrozak, R., Dkk 2016: 3) “PBL adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan berfungsi bagi siswa, sehingga masalah tersebut dapat dijadikan batu loncatan untuk melakukan investigasi dan penelitian”.

Maka dari itu PBL merupakan sebuah pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui permasalahan. PBL merupakan suatu pembelajaran yang menekankan pada pemberian masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari yang harus dipecahkan oleh siswa melalui investigasi mandiri untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah agar terbentuk solusi dari permasalahan tersebut sebagai pengetahuan dan konsep yang esensial dari pembelajaran (Abdurrozak, R., Dkk 2016: 3).

Hasil masih dalam proses pengerjaan. Hasil diharapkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui model *problem based learning* (PBL) ditinjau dari hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Dalam matematika kemampuan berpikir kreatif sangat penting dan diperlukan karena kemampuan berpikir kreatif menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah, dan menghasilkan alternatif-alternatif solusi yang bervariasi. Penelitian ini diharapkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) yang ditinjau dari hasil belajar siswa di SMA di Subang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, R. & Jayadinata, A., K. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pena Ilmiah* [Online],1(1),871-880.
- Cintia, N. Et al. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif ilmu Pendidikan* [Online]. 32 (1) 67-75. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/6666>
- Fadillah, A. (2016). Analisis Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* [Online]. 1(2), 113-122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit* [Online]. 3 (1). 121-127. <https://core.ac.uk/download/pdf/267824854.pdf>
- Janah, M., C., dkk (2018). pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar dan keterampilan proses sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* [Online]. 12 (1), 1-11. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/13301>

Noviana, H. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *Jurnal Edumath* [Online]. 3(2). 110-117. <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/455>

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Wahyuni, A., & Kurniawan, R. (2018). Hubungan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Matematika: Jurnal Teori dan Terapan Matematika* [Online]. 17(2). 1-8 . <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/matematika/article/view/4114>