

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA MATERI PELUANG

Rena Fauzia¹, Dewi Sukriya², Lestariningsih³
STKIP PGRI Sidoarjo. Sidoarjo, Indonesia
E-mail : renafauzia08@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Materi Peluang. Jenis penelitian ini yakni deskriptif kuantitatif tanpa menguji hipotesis. Data yang diambil yakni: 1) Mendeskripsikan aktivitas guru. 2) Mendeskripsikan aktivitas siswa. 3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa. 4) Mendeskripsikan respons siswa. Subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas VIII-B SMP Yapenas Gempol sejumlah 37 siswa. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni: 1) Aktivitas guru dalam melaksanakan model pembelajaran *creative problem solving* dikategorikan baik dengan nilai observasi sebesar 3,25. Aktivitas siswa dalam mengikuti model pembelajaran *creative problem solving* dikategorikan aktif karena 29 siswa mendapatkan nilai aktif $\geq 75\%$. 3) Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dikategorikan tuntas dengan memperoleh skor 82,7%. 4) Respons siswa mengenai model pembelajaran *creative problem solving* dikategorikan positif karena dari 13 butir respons siswa 11 kategori sangat baik dan 2 respons siswa dengan kategori baik.

Kata Kunci : *Creative Problem Solving*, Peluang

ABSTRACT

This research was conducted to determine the Application of Creative Problem Solving Learning Model on Opportunity Material. This type of research is descriptive quantitative without testing hypotheses. The data taken are: 1) Describe teacher activities. 2) Describe student activities. 3) Describe student learning outcomes. 4) Describe the student's response. The subjects in this study were 37 students of grade VIII-B of Yapenas Gempol Junior High School. The data collection carried out in this study are: 1) Teacher activities in implementing the creative problem solving learning model are categorized well with an observation value of 3.25. Student activities in following the creative problem solving learning model are categorized as active because 29 students get active scores $\geq 75\%$. 3) Student learning outcomes after participating in learning using the creative problem solving learning model are categorized as complete by obtaining a score of 82.7%. 4) Student responses regarding the creative problem solving learning model are categorized as positive because of the 13 student response items, 11 categories are very good and 2 student responses are good.

Key Word : *Creative Problem Solving*, Opportunity

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan untuk membangun kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Oleh karena itu, matematika harus sudah diajarkan sejak pendidikan dasar, bahkan di tingkat pendidikan anak usia dini. Sehingga siswa mampu menghadapi perubahan kehidupan yang senantiasa berubah dalam lingkungan yang terus berkembang (Arjuniwati, 2019). Pada perkembangan saat ini, ilmu pengetahuan sangat mudah untuk di dapatkan melalui internet maupun buku bacaan.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Yapenas Gempol siswa menganggap mata pelajaran matematika sangat membosankan sehingga motivasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar menurun. Faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut karena guru masih jarang menggunakan media yang bervariasi pada saat proses pembelajaran berlangsung, dimana siswa menjadikan guru sebagai sumber informasi utama sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Guru tidak hanya bertanggung jawab dalam menyampaikan informasi kepada siswa, namun guru juga harus menjadi fasilitator yang bertanggung jawab untuk memberi semangat, keadaan yang menyenangkan, dan menumbuhkan keberanian untuk mengungkapkan pendapat di depan umum. Tujuan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah ialah berpikir kreatif (Noviani, Hakim, & Jarwandi, 2020).

Berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan menciptakan ide-ide atau gagasan baru (Marliani, 2015). Namun beberapa penelitian mengatakan bahwa berpikir kreatif pada siswa dalam memecahkan masalah masih cukup rendah. Seperti dari hasil penelitian relevan oleh (Meika & Sujana, 2017) yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 12,88% dan rata-rata kemampuan pemecahan masalah sebesar 16,30%. Berpikir kreatif dibutuhkan dalam pemecahan masalah karena dengan berpikir kreatif siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah atau soal dengan berbagai ide atau gagasan yang luas.

Salah satu mata pelajaran yang perlu adanya berpikir kreatif ialah materi peluang, karena peluang tidak hanya digunakan pada bidang matematika tetapi juga digunakan dalam bidang kedokteran, bidang ekonomi, dan bidang politik. Mengajarkan materi peluang bukanlah tugas yang mudah bagi seorang guru matematika karena materi peluang merupakan suatu kegiatan yang dapat diulang dengan keadaan yang sama untuk memperoleh hasil tertentu, sehingga diperlukan teori peluang untuk mengetahui seberapa besar kemungkinan yang akan terjadi (Septy, Hartono, & Putri, 2015).

Upaya yang dapat digunakan untuk membantu siswa memecahkan masalah pada materi peluang dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving*. Menurut Supardi & Putri (2010) model *creative problem solving* adalah model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan mengajar dan pemecahan masalah yang dilanjutkan dengan peningkatan keterampilan. Model pembelajaran *creative problem solving* telah mengalami beberapa pengembangan. Oleh karena itu, model pembelajaran *creative problem solving* memiliki beberapa kelebihan.

Menurut Rahman dan Maslianti (2015) kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* yaitu (1) melatih siswa untuk merancang penemuan dan berpikir kreatif; (2) siswa mampu memecahkan masalah yang mereka hadapi dengan cara yang realistis; (3) mengajukan pertanyaan di awal pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan memungkinkan mereka mencari solusi secara fleksibel; (4) mampu merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan baik; (5) memungkinkan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi baru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *creative problem solving* dapat membantu siswa untuk berpikir kreatif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Tempat penelitian ini berada di SMP Yapenas Gempol. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Yapenas Gempol dengan jumlah 37 siswa dengan sampel untuk penelitian ini adalah di kelas VIII-B SMP Yapenas Gempol, hal tersebut di ambil sesuai dengan rekomendasi dari guru matematika. Instrument yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi Aktivitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan rentang skor 1 sampai dengan 4. Data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan rata-rata skor selama proses pembelajaran, dengan kriteria sebagai berikut 3,50 – 4,00 (Sangat Baik), 2,50 – 3,49 (Baik), 1,50 – 2,49 (Kurang Baik), dan 1,00 – 1,49 (Tidak Baik).

2. Observasi Aktivitas Siswa

Pengamatan dilakukan terhadap siswa yang sudah ditentukan sebelumnya berdasarkan rekomendasi dari guru matematika. Data aktivitas siswa dianalisis dengan menghitung persentase aktivitas siswa, dengan kriteria keaktifan siswa sebagai berikut $87\% \leq P \leq$

100% (Sangat Aktif), $73\% \leq P \leq 87\%$ (Aktif), $59\% \leq P \leq 73\%$ (Kurang Aktif), dan $45\% \leq P \leq 59\%$ (Tidak Aktif).

3. Tes

Dalam penelitian ini siswa yang diukur kemampuan berpikir kreatif siswa dalam bentuk pencapaian hasil belajar siswa berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika yang ditetapkan oleh pihak sekolah sebesar 75. Tes yang digunakan oleh peneliti adalah jenis tes hasil belajar (tes tulis) yang terdiri dari 5 butir soal.

4. Angket

Bentuk angketnya adalah bentuk angket tertutup yaitu angket menggunakan teknik pilihan ganda atau sudah ada pilihan jawaban, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang di kehendaki, dengan kriteria persentase skor respons siswa sebagai berikut $0\% \leq SRS < 25\%$ (Sangat Kurang), $25\% \leq SRS < 50\%$ (Kurang), $50\% \leq SRS < 75\%$ (Baik), dan $75\% \leq SRS < 100\%$ (Sangat Baik).

HASIL PENELITIAN

1. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung kepada guru saat proses pembelajaran berlangsung

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang dinilai	Penilaian
1.	Guru memberikan salam pembuka.	4
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4
3.	Guru menyampaikan apersepsi	3
4.	Guru memotivasi siswa	3
5.	Guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran:	3
	a. <i>Objective Finding</i> (Menemukan Situasi)	3
	b. <i>Fact Finding</i> (Menemukan Fakta)	3
	c. <i>Problem Finding</i> (Menemukan Masalah)	3
	d. <i>Idea Finding</i> (Menemukan Ide)	3
	e. <i>Solution Finding</i> (Menemukan Solusi)	3
	f. <i>Acceptance Finding</i> (Menemukan Penerimaan)	3
6.	Guru mengelola alokasi waktu	4
7.	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab.	3
	Jumlah	39
	Rata-rata	3,25

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran matematika materi peluang dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving*,

memiliki nilai observasi aktivitas guru sebesar 3,25. Dari penilaian tersebut aktivitas guru dalam pembelajaran dapat dikategorikan **Baik**.

2. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai observer berjumlah 3 orang untuk mengobservasi aktivitas siswa yang dibagi menjadi 6 kelompok, dengan jumlah 5-6 siswa. Setiap observer bertanggung jawab terhadap 2 kelompok siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Pada observasi aktivitas siswa terdapat 3 siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dikarenakan sakit.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Keaktifan Siswa	Jumlah Siswa
1.	Sangat Aktif	6
2.	Aktif	22
3.	Kurang Aktif	6
	Jumlah	34

3. Data Hasil Tes

Berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah yang di tempati oleh peneliti dengan nilai KKM sebesar 75. Data hasil tes akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Nilai Hasil Tes

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa
1.	Tuntas	24
2.	Tidak Tuntas	5
	Jumlah	26

$$\begin{aligned}
 KBK &= \frac{NS}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{24}{29} \times 100\% \\
 &= 82,7\%
 \end{aligned}$$

Dari 37 siswa kelas VIII-B, namun terdapat 8 siswa yang tidak dapat mengikuti tes hasil belajar, dikarenakan 3 siswa sedang sakit dan 5 siswa izin. Sehingga tes hasil belajar hanya diikuti oleh 29 siswa. Dari data diatas dapat dilihat ada 24 siswa sudah tuntas terhadap penilaian hasil belajar sisanya sejumlah 5 siswa yang belum memenuhi standar penilaian minimal.

Ketuntasan hasil belajar dikatakan **Tuntas**, karena memiliki poin 82,7% siswa tuntas pembelajaran dari jumlah siswa sebanyak 29 siswa yang mengikuti pembelajaran.

4. Data Hasil Angket Respons

Angket diberikan kepada 29 siswa kelas VIII-B SMP Yapenas Gempol. Jenis angket yang digunakan yaitu angket tertutup dengan 4 alternatif jawaban (STS, TS, S dan SS). Hasil angket respons disajikan secara singkat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Respons Siswa

No	Aspek yang dinilai	Respons Siswa				Persentase	Keterangan
		SS	S	TS	STS		
1.	Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> .	16	13	0	0	88,79%	Sangat Baik
	a. Membantu saya untuk membuat tujuan serta sasaran yang ingin dicapai oleh kelompok.						
	b. Membantu saya untuk menemukan fakta yang berhubungan dengan masalah yang sedang diidentifikasi.	8	20	1	0	80,17%	Sangat Baik
	c. Membantu saya mengidentifikasi seluruh kemungkinan pernyataan masalah kemudian memilih yang paling mendasari masalah.	1	27	1	0	75%	Baik
	d. Saya dapat mengungkapkan berbagai macam ide atas masalah yang saya temukan.	1	26	2	0	74,13%	Baik
	e. Saya beserta kelompok melakukan evaluasi bersama mengenai solusi untuk memecahkan masalah dengan cara sistematis.	9	19	1	0	81,89%	Sangat Baik
	f. Membantu saya untuk menyelesaikan berbagai masalah secara tepat.	10	18	1	0	82,75%	Sangat Baik
2.	Pembelajaran matematika dengan	10	18	1	0	82,75%	Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Respons Siswa				Persentase	Keterangan
		SS	S	TS	STS		
3.	menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> membuat saya senang ketika mengikuti pembelajaran.						
3.	Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> cocok untuk diterapkan pada materi peluang.	8	21	0	0	81,89%	Sangat Baik
4.	Saya mendapat pengalaman yang berbeda saat melakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> .	8	21	0	0	81,89%	Sangat Baik
5.	LKPD yang digunakan saat pembelajaran mudah untuk dipahami.	8	21	0	0	81,89%	Sangat Baik
6.	Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> membuat saya lebih termotivasi untuk lebih giat belajar.	15	14	0	0	87,93%	Sangat Baik
7.	Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> membuat saya lebih percaya diri.	5	24	0	0	79,31%	Sangat Baik
8.	Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> membuat saya lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.	19	10	0	0	87,93%	Sangat Baik

Dari 37 siswa kelas VIII-B, namun terdapat 8 siswa yang tidak dapat mengisi angket respons siswa, dikarenakan 3 siswa sedang sakit dan 5 siswa izin. Sehingga pengisian angket respons siswa hanya diikuti oleh 29 siswa. Berdasarkan Tabel 4.5 bahwa respons siswa dikatakan positif, karena setiap butir angket respons siswa rata-rata berada di kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan respons siswa kelas VIII-B SMP dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang di SMP Yapenas Gempol secara klasikal dikatakan positif karena dari 13 butir respons siswa 11 kategori sangat baik dan 2 respons siswa dengan kategori baik.

PEMBAHASAN

1. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan analisis aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang di kelas VIII-B SMP Yapenas Gempol memperoleh skor 3,25 dengan kategori baik. Hal ini didukung dengan skor 4 pada butir aktivitas guru memberikan salam pembuka, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengelola alokasi waktu dengan sangat baik.

Untuk poin aktivitas yang lain seperti memotivasi siswa, menerapkan langkah-langkah pembelajaran dan mengelola kelas mendapatkan skor 3. Sehingga secara keseluruhan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dapat dikategorikan **Baik** dengan nilai observasi aktivitas guru sebesar 3,25.

2. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan analisis aktivitas siswa menunjukkan bahwa 29 siswa aktif dalam pembelajaran, sedangkan 5 siswa lainnya kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika yang dianggap membosankan. Meskipun begitu, aktivitas siswa di kelas VIII-B masih dalam kategori aktif.

3. Data Hasil Tes

Berdasarkan analisis tes hasil belajar siswa pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil belajar dari 29 siswa yang mendapat skor diatas KKM sebanyak 4 maka siswa dikatakan tuntas dalam pembelajaran karena pemahaman materi peluang sudah baik. Sedangkan siswa yang mendapat skor dibawah KKM sebanyak 5 siswa, maka siswa dikatakan tidak tuntas dalam pembelajaran karena kurang teliti dalam membaca

perintah soal dan memahaminya terutama pada soal nomor 3. Hal ini didukung dengan mayoritas siswa mendapatkan skor tidak maksimal.

4. Data Hasil Angket Respons

Pada data hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa setiap respons siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, rata-rata siswa memberikan respons positif, sehingga model pembelajaran *creative problem solving* dapat dikatakan efektif saat digunakan pada materi peluang.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang berjudul penerapan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi peluang di kelas VIII-B SMP Yapenas Gempol yang sudah dianalisis dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil dari observasi aktivitas guru pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dapat dikategorikan **Baik** dengan nilai observasi sebesar 3.25.
- 2) Hasil dari observasi aktivitas siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dapat dikategorikan **Aktif**, karena 29 siswa mendapatkan nilai $\geq 75\%$
- 3) Ketuntasan hasil belajar siswa dikatakan **Tuntas** dengan poin 82,7% siswa yang tuntas dalam pembelajaran sebanyak 24 siswa dari 29 siswa yang mengikuti pembelajaran.
- 4) Nilai respons siswa dalam pembelajaran matematika di SMP Yapenas Gempol menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* secara klasikal dikatakan positif karena dari 13 butir respons siswa 11 kategori sangat baik dan 2 respons siswa dengan kategori baik

DAFTAR PUSTAKA

- Arjuniwati, A. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* Pada Materi Peluang Mata Pelajaran Matematika Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 1-13.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran *Missouri Mathematics Project (MMP)*. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1)
- Meika, I., & Sujana, A. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa SMA. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2).
- Noviani, J., Hakim, H., & Jarwandi, J. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir *Logis* Pada Materi Peluang Di Kelas IX SMP Negeri 1 Takengon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(1), 14-23
- Rahman, A. F., & Maslianti, M. (2015). Pengaruh Model *Creative Problem Solving (CPS)* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Septy, L., Hartono, Y., & Putri, R. I. I. (2015). Pengembangan media pembelajaran komik pada materi peluang di kelas viii. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(2).
- Supardi, K. I., & Putri, I. R. (2010). Pengaruh penggunaan artikel kimia dari internet pada model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar kimia siswa SMA. *Jurnal inovasi pendidikan kimia*, 4(1).