

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM POSING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SEKOLAH DASAR**

***THE APPLICATION OF PROBLEM POSING MODEL TO IMPROVE
CREATIVE THINKING ABILITY IN ELEMENTARY SCHOOL
MATHEMATIC LEARNING***

Dewi Retno Larasati¹⁾; Wahyudi²⁾ dan Endang Indarini³⁾
^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana
*Email: dewiretno1506@gmail.com¹⁾; Email: yudhi@staff.uksw.edu²⁾;
Email: endarini@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh semua orang termasuk siswa Sekolah Dasar. Proses pembelajaran dikelas belum semua memberi kesempatan siswa untuk mencapai kompetensi ini. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif dengan model *problem posing*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian Kurt Lewin, dimana proses penelitian tindakan terjadi dalam satu lingkaran yang terus menerus, meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan menggunakan teknik tes dan observasi. Data dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif atau membandingkan hasil setiap siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif meningkat pada siklus I, 6,91% berada di kriteria sangat kreatif, 48,27% berada pada kriteria kreatif, 17,24% berada pada kriteria cukup kreatif, 13,79% pada kategori kurang kreatif dan 13,79% pada kriteria tidak kreatif. Pada siklus II mengalami peningkatan, 44,82% berada pada kriteria sangat kreatif, 37,97% berada pada kriteria kreatif, 13,79% pada kriteria cukup kreatif, 3,46% pada kriteria kurang kreatif dan tak seorang pun berada pada kriteria tidak kreatif. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif ini dapat berdampak positif pada hasil belajar pada siklus I sebesar 55,17% dan pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 86,20%. Dengan hasil ini dapat disimpulkan model *problem posing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, maka saran yang dapat diberikan pembelajaran menggunakan model *problem posing* hendaknya dapat dikembangkan dan dijadikan sebagai salah satu alternatif model dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Problem Posing, Kemampuan Berpikir Kreatif, Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

ABSTRACT

Creative thinking ability is one of competencies that has to be possessed by all people includes elementary school students. Learning process in class doesn't give any chances yet to all students to achieve this competency. It is one of the causes of the low learning outcomes. The study aims to determine and describe creative thinking ability with problem posing model. The model that is used in this study is Kurt Lewin research model, where the process of action research occurs in a continuous circle, includes the stages of planning, action, observation and reflection. The subject of this study is students from five grade in Salatiga Public Elementary School Tingkir Tengah 2 totaling 29 students. The technique of data collection used test technique and observation. The data were analyzed with comparative descriptive

analysis or comparing result form each cycle. The result of this study showed that creative thinking ability increased on cycle I, 6,91% was on 'very creative' criteria, 28,27% was on 'creative' criteria, 17,24% was on 'creative enough' criteria, 13,79% was on 'less creative' category and 13,79% was on 'not creative' criteria. On cycle II increased, 44,82% was on 'very creative' criteria, 37,97% was on 'creative' criteria, 13,79% was on 'creative enough' criteria, 3,46% was on 'less craective' criteria and no one was on 'not creative' criteria. This improvement on creative thinking ability can have a positive impact toward learning outcomes on cycle I which was 55,17% and on cycle II increased the completeness of 86,20%. With this result, it can be concluded that problem posing model could improve students' creative thinking ability, so the suggestion that could be given is that learning process using problem posing model should be developed and can be made as one of alternative models in learning process.

Keywords: Problem Posing, Creative Thinking Ability, Elementary School Mathematic Learning

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh semua orang termasuk siswa di Sekolah Dasar (Wahyudi, Waluya, Rochmad, & Suyitno, 2018). Kemampuan ini perlu ditingkatkan, karena kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki dalam pendidikan pada abad ke-21 yang telah dipaparkan dalam 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking Problem Solving, Creativity*), agar kedepannya generasi muda dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Kreatif merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki setiap orang, termasuk dalam berpikir (Wahyudi, 2017). Berpikir kreatif menuntut seorang untuk memiliki sebuah kemampuan dalam memecahkan masalah, mempunyai alternatif jawaban, memiliki kemampuan menguasai suatu konsep permasalahan, dan menyampaikan ide atau suatu gagasan yang baru dalam suatu topik permasalahan (Cintia, 2018). Kreatifitas juga merupakan sebuah modal seseorang untuk berkarya (Khairullina, Bakhtizin, Gaisina, Kosintseva, & Belonozhko, 2016), sehingga daya kreatifitas pada peserta didik perlu dikembangkan dalam pendidikan, dengan cara pendidikan di sekolah harus mengacu pada 4 karakter pembelajaran. Jika salah satu hal ini dilakukan maka salah satu kompetensi dalam tujuan pendidikan Indonesia yang tertera dalam UU No. 20 Tahun 2003 akan tercapai yaitu mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang kreatif.

Salah satu mata pelajaran pada sekolah dasar yang dapat mengembangkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif adalah mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis dan kreatif (Kuswanti, 2016). Hal ini dikarenakan matematika merupakan cabang ilmu yang menerapkan logika yang benar dalam proses berpikir (Pramudita & Anugraheni, 2017). Seseorang memerlukan kemampuan berpikir kreatif dalam matematis untuk memunculkan ide atau gagasan baru

dalam menyelesaikan permasalahan (Suryani, 2015). Sehingga diperlukan guru yang kreatif untuk memenuhi kebutuhan ini. Karena dengan pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik termasuk belajar matematika (Widiana & Jampel, 2016), guru yang kreatif bukan sekedar bisa mengajar tetapi guru yang mampu merancang pembelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif sehingga memberi peluang kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Namun kenyataannya dari hasil pengamatan yang telah dilaksanakan selama kegiatan observasi guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan belum memberikan permasalahan yang mengajak siswa untuk mengeluarkan ide atau gagasan-gagasan yang baru.

Hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan penulis di SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga khususnya pada mata pelajaran matematika kelas V di peroleh data skor kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah. Dari satu kelas yang berjumlah 29 siswa pada kategori sangat kreatif tak seorang siswapun berada pada kategori tersebut, sementara 6 siswa (20,68%) berada pada kategori kreatif, 9 siswa (31,03%) pada kategori cukup kreatif, 7 siswa (24,13%) berada pada kategori kurang kreatif dan 7 siswa (24,31%) yang masih dalam kategori tidak kreatif. Hasil pengukuran awal kemampuan berpikir kreatif tersebut nampaknya berhubungan dengan capaian hasil belajar. Data hasil belajar siswa dapat dikatakan kurang optimal karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM, terdapat 24 siswa (82,75%) dari 29 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (70) dengan capaian rata-rata hasil belajar siswa yang belum optimal yaitu 58 untuk mata pelajaran matematika. Berpijak pada hasil studi pendahuluan dan hasil observasi seperti yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga. Permasalahan berawal dari pemilihan model pembelajaran konvensional dan belum memberikan permasalahan yang mengajak siswa untuk mengeluarkan ide atau gagasan-gagasan yang baru, dampak lanjutannya adalah kurang berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal seperti yang telah dipaparkan di atas. Hal ini diperkuat dengan banyaknya materi yang diberikan sehingga yang terpenting adalah jawaban benar dan perolehan nilai yang melebihi KKM. Solusi untuk mengatasi permasalahan ini perlu diterapkan model-model pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Untuk mendapatkan model pembelajaran yang sesuai diperlukan kajian sebagai penelitian pendahuluan yaitu mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematis dan bagaimana proses menolong peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi tersebut (Wahyudi, 2017).

Berbagai penelitian terdahulu yang mendeskripsikan tentang cara meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang telah dilakukan oleh Sasmita; Bambang, & Asep (2015); Lutfi (2016); dan Permana (2019) yang menyimpulkan pembelajaran menggunakan model *problem posing* dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yang berhubungan positif untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian tindakan kelas mengenai model *problem posing* juga banyak dilakukan diantaranya penelitian yang dilakukan Kuswanti (2016) dan

Saptono (2017) yang menemukan bahwa model pembelajaran *problem posing* efektif untuk mencapai hasil belajar matematika. *Problem Posing* merupakan alternatif model pembelajaran yang memungkinkan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Lutfi, 2018). Model pembelajaran *problem posing* berarti pengajuan masalah, dengan meminta siswa untuk membuat soal berdasarkan informasi yang diberikan (Daniati, 2016). Model *problem posing* dapat menggali kemampuan matematika dengan cara pemberian sebuah permasalahan atau situasi, kemudian siswa dengan bebas diberikan kesempatan membuat pertanyaan dan permasalahan (Permana, 2019). Model *problem posing* juga memiliki tujuan dan manfaat untuk mendorong siswa lebih banyak membaca materi pelajaran, memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran, dan membentuk siswa menjadi kritis dan kreatif menurut (Martiani & Rachmiati, 2016). Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif bagi siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran *problem posing*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan fokus peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Model penelitian yang diterapkan menggunakan model dari Kurt Lewin, dimana proses penelitian tindakan terjadi dalam suatu lingkaran yang terus menerus, meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap penelitian saling terhubung dan sistematis sehingga membentuk suatu siklus. Tindakan yang dilakukan sesuai dengan RPP yang telah di susun sebelumnya pada tahap perencanaan. Rancangan penelitian yang dilakukan sebanyak II siklus dengan indikator keberhasilan yang diukur dengan kemampuan berpikir kreatif dan ketuntasan belajar siswa sebesar 80%. Pelaksanaan siklus disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran matematika agar tidak mengganggu pelaksanaan pembelajaran lainnya. Subjek penelitian yang dipilih adalah siswa kelas V SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga, Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019, sebab pembelajaran pada kelas V ini masih menggunakan model konvensional, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa masih belum terlihat dan kecenderungan seperti ini menyebabkan hasil belajar siswa belum optimal. Subjek penelitian yang di lakukan pada kelas V ini berjumlah 29 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari teknik tes dan teknik observasi. Teknik tes berbentuk soal uraian, yang diberikan pada pertemuan ketiga disetiap siklusnya. Soal digunakan untuk mengukur hasil belajar kemampuan berpikir kreatif dengan empat aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Secara rinci ke empat aspek tersebut dideskripsi dalam kemampuan yang harus dimiliki peserta didik seperti Tabel berikut :

Tabel 1. Deskripsi Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Sesuai Aspek

No	Kopetensi	Indikator
1.	Kelancaran (<i>fluncy</i>)	Kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasamn jawaban yang bayak atau beragam.
2.	Keluesan (<i>flexibelity</i>)	Kemampuan mengubah berbagai macam ide dengan pendekatan yang berbeda untuk menyelesaikan masalah
3.	Keaslian (<i>originality</i>)	Kemampuan merespon apapun yang diberikan yang unik dan jarang terjadi
4.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Kemampuan menjelaskan secara rinci situasi, prosedur atau jawaban tertentu sebagai penyelesaian masalah

Soal tes yang diberikan kepada siswa sebelumnya diuji validitas terlebih dahulu dengan menggunakan *SPSS 16 For Windows*, dan telah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing dan guru kelas. Teknik observasi digunakan untuk mengukur proses pembelajaran meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model *problem posing*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil belajar berdasarkan nilai tes pada setiap siklusnya baik dari siklus I dan siklus II. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa ketika kegiatan pembelajaran. Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan siklus I dan siklus II, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan diskusi dengan guru kelas V SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga, untuk mengetahui keadaan siswa dalam proses pembelajaran serta melihat bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan dilakukan observasi dan diskusi dengan guru kelas, peneliti mengetahui bagaimana keadaan awal kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *problem posing*. Dari hasil observasi dapat diketahui proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan didominasi dengan menggunakan metode konvensional, dan pemberian soal yang belum mengajak siswa untuk mengeluarkan gagasan-gagasan baru, sehingga berdampak pada kemampuan berpikir kreatif yang belum terlihat.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh data komparasi hasil pengukuran kemampuan berpikir kreatif siklus I, dan siklus II kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga yang disajikan dalam tabel sebagai berikut sebagai berikut :

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Peserta Didik

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
1	Sangat Kreatif	2	6,91 %	13	44,82 %
2	Kreatif	14	48,27 %	11	37,93 %
3	Cukup Kreatif	5	17,24 %	4	13,79 %
4	Kurang Kreatif	4	13,79 %	1	3,46 %
5	Tidak Kreatif	4	13,79 %	0	0 %
	Jumlah	29	100 %	29	100 %

Berdasarkan data komparasi kemampuan berpikir kreatif siswa yang disajikan pada tabel 2 terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model *problem posing* pada tiap siklusnya. Terjadi peningkatan pada pembelajaran siklus I, terdapat 2 siswa (6,91%) berada pada kategori sangat kreatif, 14 siswa (48,27%) berada pada kategori kreatif, 5 siswa (17,24%) berada pada kategori cukup kreatif, 4 siswa (13,79%) pada kategori kurang kreatif dan 4 siswa (13,79%) pada kategori tidak kreatif. Hal ini berbeda dengan perolehan data pada siklus II, nampak bahwa terjadi peningkatan kemampuan kreatif, 13 siswa (44,82%) berada pada kategori sangat kreatif, 11 siswa (37,97%) pada kategori kreatif, 4 siswa (13,79%) pada kategori cukup kreatif, 1 siswa (3,46%) pada kategori kurang kreatif dan tak seorang siswapun berada pada kategori tidak kreatif. Berdasarkan data komparasi kategori pencapaian tingkat keterampilan berpikir kreatif ini menunjukkan kenaikan yang cukup tinggi.

Hasil rekap data komparasi hasil kemampuan berpikir kreatif matematis sesuai aspek menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tiap siklusnya yang disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Perbandingan Hasil Rekap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Sesuai Aspek

No	Aspek	Siklus I		Siklus II	
		Rata-Rata	Kategori	Rata-Rata	Kategori
1	Kelancaran (<i>fluncy</i>)	65,4	Cukup Kreatif	85,6	Kreatif
2	Keluesan (<i>flexibility</i>)	70,1	Cukup Kreatif	84,4	Kreatif
3	Keaslian (<i>originality</i>)	59,1	Kurang Kreatif	69,5	Cukup kreatif
4	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	73,1	Kreatif	87,6	Sangat Kreatif

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan rekap kemampuan berpikir kreatif matematis pada tiap siklusnya. Terjadi peningkatan

pada siklus I aspek *fluency* dari 65,4 dengan kategori cukup kreatif, meningkat menjadi 85,6 dengan kategori kreatif, demikian juga pada aspek *flexibility* dari 70,1 dengan kategori cukup kreatif menjadi 84,4 dengan kategori kreatif pada siklus II, aspek *originality* pada siklus I 59,1 dengan kategori kurang kreatif meningkat menjadi 69,5 dengan kategori cukup kreatif, demikian juga pada aspek *elaborasi* meningkat dari 73,1 dengan kategori kreatif menjadi 87,6 dengan kategori sangat kreatif. Berdasarkan data komparasi hasil rekap pencapaian tingkat keterampilan berpikir kreatif sesuai aspek menunjukkan kenaikan yang cukup tinggi pada tiap aspek berpikir kreatif.

Keberhasilan atau kegagalan pada penerapan model *problem posing* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika dapat dilihat pada tabel 4, berikut ini :

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
1	Tuntas	16	55,17 %	25	86,20%
2	Tidak Tuntas	13	44,82 %	4	21,05 %
Nilai Rata-rata		67		81	
Nilai Tertinggi		84		95	
Nilai Terendah		43		61	

Dari tabel 3 dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada tes evaluasi kemampuan berpikir kreatif pada tiap siklus, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh data 16 siswa (55,17%) tuntas dan 13 siswa (44,82%) belum tuntas nilai rata-rata hasil perolehan pada siklus I 67 dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 43, pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan dengan 25 siswa (86,20%) siswa tuntas dan 4 siswa (21,05%) belum tuntas. Karena indikator keberhasilan sudah terlampaui pada siklus II maka tidak perlu diadakan dengan nilai rata-rata yang diperoleh 81 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 61 dalam siklus berikutnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penerapan model *problem posing* pada siswa kelas V SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika, yang berdampak pada hasil belajar yang ikut meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari pada siklus I terdapat 2 siswa (6,91%) berada pada kategori sangat kreatif, 14 siswa (48,27%) berada pada kategori kreatif, 5 siswa (17,24%) berada pada kategori cukup kreatif, 4 siswa (13,79%) pada kategori kurang kreatif dan 4 siswa (13,79%) pada kategori tidak kreatif. Hal ini berbeda dengan perolehan data pada siklus II, nampak bahwa terjadi peningkatan kemampuan kreatif, 13 siswa (44,82%) berada pada kategori sangat kreatif, 11 siswa (37,97%) pada kategori kreatif, 4 siswa (13,79%) pada kategori cukup kreatif, 1 siswa (3,46%) pada kategori kurang kreatif dan tak seorang siswapun berada pada kategori tidak kreatif. Kemudian

untuk ketuntasan hasil belajar 16 siswa (55,17%) dinyatakan tuntas dan 13 siswa (44,82%) dinyatakan tidak tuntas. Pada siklus II kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan sebesar 82,75%. Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar meningkat, 25 siswa (86,20%) dinyatakan tuntas dan 4 siswa (21,05%) dinyatakan tidak tuntas. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil pada siklus ke II. Temuan hasil penelitian ini terjadi karena sintak pembelajaran *problem posing* yaitu tahap penjelasan materi; pemberian latihan soal; membuat soal dan jawaban secara kelompok dan menyajikan soal temuannya di depan kelas (Sohimin, 2014) dilakukan secara konsisten dalam pembelajaran siklus II, dengan membuat soal bersama kelompok siswa benar-benar memahami materi pembelajaran yang diberikan. Pada tahap kerja kelompok siswa saling berbagi pengetahuan dengan cara berdiskusi dan menjadikan siswa secara tidak sadar menguasai materi dengan lebih baik, siswa saling berlomba-lomba membuat soal dengan kelompok yang nantinya akan di tukar dan dikerjakan oleh kelompok lain tahapan ini mendorong siswa untuk berlomba-lomba menjadi yang terbaik.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif juga disebabkan oleh keberhasilan penerapan model pembelajaran *problem posing*. *Problem Posing* dalam proses pembelajaran di sekolah menjadi suatu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas, siswa dituntun untuk mengajukan masalah atau pertanyaan yang sesuai dengan minat mereka dan memikirkan cara penyelesaiannya (Ismail, 2017). Keberhasilan penerapan model *problem posing* ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, sehingga penelitian ini menguatkan temuan penelitian sejenis oleh Kuswanti (2016) dan Saptono (2017) juga menemukan hal yang sama bahwa model pembelajaran *problem posing* efektif untuk mencapai hasil belajar matematika. Demikian juga temuan penelitian PTK di SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga ini sejalan dengan penelitian sejenis yang dilakukan di berbagai sekolah dasar diantaranya penelitian Sasmita, Bambang & Asep (2015); Lutfi (2016); Permana (2019) yang menyimpulkan pembelajaran menggunakan model *problem posing* dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Hal yang membedakan pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini tidak hanya pada aspek kognitif saja yang terlihat, namun aspek afektif dan psikomotor juga terlihat meningkat, sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk mengemukakan pendapatnya. Dengan penerapan model *problem posing* ini dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga Tahun Ajaran 2018/ 2019.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *problem posing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SD N Tingkir Tengah 02 Salatiga Semester II Tahun Ajaran 2018/2019 dengan meningkatnya kemampuan berpikir kreatif ini

dapat berdampak positif pada hasil belajar yang juga mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari kemampuan berpikir kreatif dan ketuntasan siswa pada siklus I terdapat 2 siswa (6,91%) berada pada kategori sangat kreatif, 14 siswa (48,27%) berada pada kategori kreatif, 5 siswa (17,24%) berada pada kategori cukup kreatif, 4 siswa (13,79%) pada kategori kurang kreatif dan 4 siswa (13,79%) pada kategori tidak kreatif. Hal ini berbeda dengan perolehan data pada siklus II, nampak bahwa terjadi peningkatan kemampuan kreatif, 13 siswa (44,82%) berada pada kategori sangat kreatif, 11 siswa (37,97%) pada kategori kreatif, 4 siswa (13,79%) pada kategori cukup kreatif, 1 siswa (3,46%) pada kategori kurang kreatif dan tak seorang siswapun berada pada kategori tidak kreatif. Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar 16 siswa (55,17%) dinyatakan tuntas dan 13 siswa (44,82%) dinyatakan tidak tuntas. Pada siklus II kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan sebesar 82,75%. Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar meningkat, 25 siswa (86,20%) dinyatakan tuntas dan 4 siswa (21,05%) dinyatakan tidak tuntas. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa saling berinteraksi dengan masing-masing kelompok untuk berbagi gagasan baru dalam pembuatan soal dan penyelesaian masalah yang diberikan sehingga tanpa sadar memberikan pemahaman lebih kepada siswa mengenai informasi dari materi yang diajarkan, maka penerapan model pembelajaran *problem posing* dapat menjadi alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, yang dapat disesuaikan dengan materi dan kondisi/kemampuan siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dari kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Saran

Berpijak pada simpulan penelitian ini bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Posing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, maka saran yang dapat diberikan pembelajaran menggunakan model *problem posing* hendaknya dapat dikembangkan dan dijadikan sebagai salah satu alternatif model dalam pembelajaran. Namun perlu diperhatikan dalam penerapan model tersebut dan harus disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi peserta didik. Saran tambahan bahwa guru harus benar-benar fokus untuk membentuk kelompok secara heterogen untuk menghindari adanya kegaduhan setiap kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Cintara, I. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32 (1).
- Daniati, S. P., Yulianti, H. M., & Kamsiyati, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Menghitung Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Problem Posing. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 4 (4).
- Ismail. (2017). The Influence Of Learning Approach Toward Learning Outcomes In Mathematics Based On Prior Ability And Self Confidence Of Grade VIII Students At SMP N 6 Moncongloe In Maros District. *Jurnal Daya Matematis*, 5 (2), 91-104.

- Kelen, K. P. (2016). Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Problem Posing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Mathematics Learning With Problem Posing Approach To Improve Creative Thinking Ability Of Students). *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1 (1), 46-55.
- Khairullina, N., Bakhtizin, R., Gaisina, L., Kosintseva, T., & Belonozhko, L (2016). Development Of Creative Activity Of Students In The System Of The Organizational Cultur Of The Modern University. *International Journal of Environmental and Scient Education*, 11(8), 2171-2184
- Kuswanti, W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa IV A SD Negeri Simpang Agung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal UBL*.
- Lutfi, A. (2016). Problem Posing dan Berpikir Kreatif *Jurnal FKIP UMS : Porsading Seminar Nasinolal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 88-98.
- Permana, N. (2019). The Implementation Of Problem Posing Approach To Improve The Mathematical Creative Thinking Abilities Of Junior High School Neda Permana. *Jurnal Daya Matematis*, 7 (1), 39-48.
- Pramudita, W., & Anugraheni, I. (2017). Studi Penguasaan Matematika dan Bahasa Inggris Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 70-82.
- Saptono, B. (2017). Penerapan Motode Pembelajaran Problem Posing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pengukuran Sudut Dengan Busur Derajat Siswa Kelas 4 SDN Barukan 02. *Jurnal Kalam Cendekia*, 6 (4), 30-36.
- Sasmita, Bambang, H., & Asep, N (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Problem Posing Pada Materi Bangun Data. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (1), 1-16.
- Sohimin. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suriyani, Hasratudin, & Asmin. (2015). Peneingktan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Siswa Mts. Negeri 2 Medan Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Open-Ended Vol 12. No 3, Hal 224-234. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 12 (3), 224-234.
- Wahyudi. (2017). Scaffolding Sesuai Gaya Belajar Sebagai Usaha Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Premier Educandum*, 7 (2).
- Wahyudi, Waluya, S. B., Rochmad, & Suyitno, H. (2018). Assimilation and Accommodation Processes in Improving Mathematical Creative Thinking with Scaffolding According to Learning Style. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1097), Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012156>
- Widiana, I. W., & Jampel, I. N. (2016). Improving Students Creative Thinking and Achievement through The Implementation of Multiple Intelligence

Approach with Mind Mapping. *International Journal of Evaluation and Reseach in Education (IJERE)*, 5 (3), 246-254.