

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE PEMBELAJARAN *PROBLEM PASSING* PADA PESERTA DIDIK KELAS VII F SMP NEGERI 2 BANJARNEGARA SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Wiwiet Herawati
myrozan@yahoo.co.id

Abstract

The outline of this research issues are how the learning process, how big an increase creative thinking and the achievement on mathematics' studies, as well as how to change the behavior of students with Problem passing learning model on students of class VII F of 2 Banjarnegara Junior high school semester 2 school year 2014/2015. PTK lasted two cycles. The results are creative thinking ability of mathematics in cycle I and cycle II 46,88% 61,72%. The average achievement study on cycle I is 66,91 and cycle II is 75,19. Behavior changing that appears i.e. spirit and liveliness of students.

Keywords: creative thinking on mathematics' studies, the achievement, problem passing learning model

Abstrak

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran, seberapa besar peningkatan berpikir kreatif dan prestasi belajar matematika, serta bagaimana perubahan perilaku peserta didik dengan model pembelajaran *Problem passing* pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 2 Banjarnegara semester 2 tahun pelajaran 2014/2015. PTK berlangsung dua siklus. Hasilnya adalah kemampuan berpikir kreatif matematika pada siklus I 46,88% dan siklus II 61,72%. Rata-rata prestasi belajar pada siklus I 66,91 dan siklus II 75,19. Perubahan perilaku yang muncul yaitu semangat dan keaktifan.

Kata Kunci: berpikir kreatif matematika, prestasi belajar, metode pembelajaran *Problem passing*

PENDAHULUAN

Hingga detik ini, matematika masih saja dianggap sebagai mata pelajaran yang mengerikan bagi para peserta didik, tidak terkecuali bagi peserta didik di SMP Negeri 2 Banjarnegara. Jika diajukan pertanyaan apakah matematika menyenangkan atau apakah matematika mudah dipahami, akan sedikit peserta didik yang memberikan jawaban positif. Mereka akan menjawab dengan kompak dan lantang bahwa matematika itu sulit dan selalu membuat mereka pusing. Bahkan pada suatu saat mereka bisa mengemukakan pendapat "Bu, tolong soalnya jangan

yang sulit-sulit!". Mereka mengeluh "Pak, tugasnya jangan banyak-banyak!".

Kenyataan seperti tersebut masih selalu dijumpai di setiap pembelajaran matematika. Ini menjadi lebih parah lagi jika guru hanya menggunakan metode-metode tradisional dalam pembelajaran. Metode ceramah yang hanya berisi doktrin-doktrin matematika justru semakin membuat peserta didik merasa bahwa matematika benar-benar tidak menyenangkan. Metode semacam itu hanya akan membuat peserta didik tidak terbiasa berpikir positif, terbuka, dan berani berpendapat. Kondisi ini semakin memprihatinkan saat menemukan fakta bahwa

prestasi akademik peserta didik SMP Negeri 2 Banjarnegara khususnya pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian peserta didik terutama kelas VII F pada semester 1 hanya mencapai 60,00.

Semakin ke depan akan semakin banyak tantangan yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan nyata. Mereka tidak hanya dituntut untuk meraih nilai-nilai akademik yang memuaskan tetapi juga mereka juga harus memiliki kemampuan berpikir kreatif untuk menghadapi segala perubahan zaman. Hal ini harus dilatih dan diaplikasikan pada seluruh mata pelajaran di sekolah termasuk matematika. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Pengembangan kemampuan-kemampuan tersebut sebenarnya sudah banyak dilakukan oleh para guru di dalam kelas, tetapi upaya peningkatannya masih belum sering dilakukan.

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dan ditingkatkan dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan berpikir kreatif yakni kemampuan yang meliputi aspek kelancaran, kebenaran, keluwesan dan keterampilan. Kompetensi ini juga dapat mengukur keberanian peserta didik dalam berpendapat maupun bertanya yang selama ini jauh dari kondisi yang diharapkan. Salah satu cara untuk mengukur peningkatannya adalah dengan model pembelajaran *problem posing*. Hal ini sesuai dengan pendapat Mahmudi (2010) bahwa salah satu cara mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis adalah dengan metode *problem posing* yaitu pembuatan soal, pertanyaan, atau pernyataan terkait soal atau situasi matematis tertentu. Dengan metode pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk berpikir kreatif dalam membuat soal dan menjawab soal dari teman lain.

Rumusan masalah Penelitian Tindakan Kelas ini adalah (1) bagaimana proses pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran *Problem Posing* pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 2 Banjarnegara semester 2 tahun pelajaran 2014/2015, (2) seberapa banyak peningkatan berpikir kreatif matematika melalui metode pembelajaran *Problem Posing* pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 2 Banjarnegara semester 2 tahun pelajaran 2014/2015, dan (3) bagaimanakah perubahan perilaku peserta didik dalam pembelajaran melalui metode pembelajaran *Problem Posing* pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 2 Banjarnegara semester tahun pelajaran 2014/2015?

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk (1) mendeskripsikan proses pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran *Problem Posing*, (2) mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika melalui metode pembelajaran *Problem Posing* pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 2 Banjarnegara semester 2 tahun pelajaran 2014/2015, dan (3) mengidentifikasi perilaku peserta didik dalam pembelajaran melalui metode pembelajaran *Problem Posing* pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 2 Banjarnegara semester tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika dan prestasi belajar peserta didik kelas VII F pada pembelajaran Matematika. Melatih peserta didik agar mampu memahami konsep yang ada pada pembelajaran Matematika secara mudah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi guru untuk meningkatkannya sikap kreatif peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Juga meningkatkannya profesionalisme guru dalam mengajar; mampu memberikan sumbangan serta mendorong sekolah untuk selalu melakukan inovasi dalam rangka perbaikan pembelajaran guna peningkatan sikap kreatif dalam pembelajaran Matematika; dapat memberikan ni-

lai tambah dalam meningkatkan mutu sekolah dan prestasi sekolah dan sekolah lebih meningkatkan kualitas pelayanan pendidikan kepada masyarakat.

LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Menurut McGregor (dalam Mahmudi 2010), berpikir kreatif adalah berpikir yang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu. Sementara menurut Martin (dalam Mahmudi 2010), kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Pada umumnya, berpikir kreatif dipicu oleh masalah-masalah yang menantang.

Mahmudi (2010) juga memaparkan bahwa aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif matematis yang diukur meliputi kelancaran, keluwesan, dan keterincian. Aspek kelancaran meliputi kemampuan (1) menyelesaikan masalah dan memberikan banyak jawaban terhadap masalah tersebut atau (2) memberikan banyak contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu. Aspek keluwesan meliputi kemampuan (1) menggunakan beragam strategi penyelesaian masalah atau (2) memberikan beragam contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu. Aspek kebaruan meliputi kemampuan (1) menggunakan strategi yang bersifat baru, unik, atau tidak biasa untuk menyelesaikan masalah atau (2) memberikan contoh atau pernyataan yang bersifat baru, unik atau tidak biasa. Aspek keterincian meliputi kemampuan menjelaskan secara terperinci, runtut, dan koheren terhadap prosedur matematis, jawaban, atau situasi matematis tertentu. Penjelasan ini menggunakan konsep, representasi, istilah, atau notasi matematis yang sesuai.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir matematika adalah kemampuan menghasilkan ide dalam memberikan

contoh atau cara baru dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan matematika yang meliputi aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian.

Prestasi Belajar Matematika

Menurut Nurkencana (2015) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Selain itu, prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Selanjutnya Semiawan dan Suseloarjo (2015) menjelaskan bahwa prestasi belajar adalah sesuatu yang digunakan sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dikuasai peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar umumnya dinyatakan dengan angka-angka sebagai laporan hasil kegiatan belajar. Arvio (2015) mengemukakan bahwa prestasi belajar peserta didik adalah suatu kecakapan atau hasil yang telah diperoleh dari proses pembelajaran dengan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan. Kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan, sedangkan prestasi belajar matematika adalah hasil yang telah dicapai peserta didik dalam mengikuti pelajaran matematika yang ditunjukkan oleh nilai tes pada mata pelajaran tersebut.

Problem Possing

Problem Possing merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada pembuatan soal oleh peserta didik. Pembuatan soal dalam hal ini tidak harus benar-benar baru tetapi bisa memodifikasi soal yang sudah ada. Pada penelitian ini peserta didik dilatih untuk

membuat sekaligus menjawab soal yang telah dibuat oleh teman lain.

Menurut Wahyudi (2010) *Problem Possing* merupakan suatu pembentukan soal atau pengajuan soal yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara membuat soal tidak jauh beda dengan soal yang diberikan oleh guru ataupun dari situasi dan pengalaman peserta didik itu sendiri.

Pengertian *Problem Possing* tidak terbatas pada pembentukan soal yang betul-betul baru, tetapi dapat berarti mereformulasi soal-soal yang diberikan. Terdapat beberapa cara pembentukan soal baru dari soal yang diberikan, misalnya dengan mengubah atau menambah data atau informasi pada soal itu, misalnya mengubah bilangan, operasi, objek, syarat, atau konteksnya.

Sebagaimana yang telah dikemukakan Silver (dalam Mahmudi 2008), *Problem Possing* meliputi beberapa pengertian, yaitu (1) perumusan soal atau perumusan ulang soal yang telah diberikan dengan beberapa perubahan agar lebih mudah dipahami peserta didik, (2) perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang telah diselesaikan dalam rangka penemuan alternatif penyelesaian, dan (3) pembuatan soal dari suatu situasi yang diberikan.

Metode Pembelajaran *Problem Possing*

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Problem Possing* dalam penelitian ini diawali dengan tahap pendahuluan yang meliputi apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan penyampaian kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh peserta didik.

Tahap berikutnya adalah tahap kegiatan inti yang meliputi (1) peserta didik melakukan pembentukan kelompok, (2) peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari guru, (3) peserta didik membuat soal secara berkelompok, (4) peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk mencermati bentuk soal sekaligus menjawab soal yang dibuat

kelompok lain, (5) perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, dan (6) guru memberikan penghargaan terhadap hasil diskusi. Tahap akhir pembelajaran adalah penutup meliputi kegiatan menyimpulkan hasil pembelajaran serta melakukan refleksi. Dalam pembelajaran ini guru berperan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dan mengarahkan peserta didik agar bisa mengembangkan kreativitasnya dalam membuat soal sekaligus menjawab soal dari kelompok lain.

Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran *Problem Possing* merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada pembuatan soal. Dalam hal ini, peserta didik diarahkan untuk dapat membuat soal sekaligus menjawab soal dari teman lain dalam satu kelas.

Metode pembelajaran *Problem Possing* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematika. Dari soal dan jawaban yang dihasilkan peserta didik dapat dilihat sejauh mana kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, peneliti berasumsi bahwa metode pembelajaran *Problem Possing* diduga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan prestasi belajar matematika peserta didik kelas VII F SMP Negeri 2 Banjarnegara semester 2 tahun pelajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dari tahap awal persiapan hingga pelaporan hasil PTK selama 4 bulan yaitu mulai bulan Februari sampai dengan bulan Juni 2015. Meliputi perencanaan, penyusunan instrumen penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan laporan penelitian. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Banjarnegara sesuai dengan tempat tugas peneliti.

Subjek penelitian adalah kelas yang diampu peneliti yakni kelas VII F

SMP Negeri 2 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan jumlah peserta didik 32 anak, terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar matematika peserta didik. Teknik nontes berupa observasi dan catatan harian yang digunakan untuk mengamati sejauh mana kemampuan berpikir kreatif dan perubahan perilaku yang menyertainya. Pengumpulan data berpikir kreatif dilakukan dengan melakukan pengamatan pada proses pembelajaran yakni mengamati seberapa besar frekuensi kemunculan empat aspek yang meliputi kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian dalam membuat dan menjawab soal. Adapun ketentuan skor pengamatan untuk masing-masing aspek tersebut adalah skor 1= kurang, skor 2= cukup, skor 3= baik, dan skor 4= sangat baik

Validasi yang digunakan adalah validasi empirik untuk membandingkan data prestasi belajar dari awal prasiklus hingga akhir siklus. Data observasi digunakan metode triangulasi dengan menganalisis data dari awal proses pembelajaran refleksi hingga akhir penyusunan laporan.

Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas terdiri atas 2 siklus. Sebelum masuk tahapan-tahapan siklus, dilakukan pengambilan data motivasi awal peserta didik. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Adapun indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila persentase rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada kategori skor baik minimal 60% dari jumlah semua peserta didik dan prestasi belajar peserta didik dikatakan meningkat jika rata-rata minimal 70 dengan persentase ketuntasan belajar minimal 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

Hasil Penelitian

Prasiklus

Sebagai gambaran kondisi prasiklus seperti yang telah dijelaskan pada awal, penelitian ini didasari oleh keprihatinan tentang fakta-fakta di lapangan bahwa pembelajaran yang monoton semakin menambah persepsi peserta didik tentang matematika sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan. Bahkan sebagian besar peserta didik berasumsi bahwa matematika itu sulit dipahami. Masih ada sekitar 70% peserta didik yang mengeluh jika diberi tugas ataupun soal latihan.

Di sisi lain, pengembangan kemampuan berpikir kreatif memang sudah mulai dilaksanakan akan tetapi peningkatannya masih kurang diperhatikan. Hampir 80% proses pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang mengarahkan peserta didik untuk selalu berpikir kreatif. Guru beranggapan proses yang harus dilakukan akan memakan waktu yang lama. Hanya sekali waktu saja guru memantau perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kondisi ini ditambah dengan prestasi akademik yang juga masih belum memenuhi harapan. Terlihat dari rata-rata nilai ulangan akhir semester 1 hanya mencapai 60,00.

Hasil Siklus I

Proses Pembelajaran Metode *Problem Possing*

Proses pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan metode pembelajaran *problem passing* yang diawali dengan pembentukan kelompok. Pada inti kegiatan, peserta didik diarahkan bekerja dalam kelompoknya untuk membuat soal pada materi jenis-jenis sudut. Kemudian setiap kelompok juga berdiskusi dalam menjawab soal dari kelompok lain sekaligus mengomentari kelebihan dan kekurangan yang ada pada soal tersebut. Hasil diskusi dipresentasikan di depan kelas oleh perwakilan kelompok. Sebagai data pendukung penelitian, pada pembelajaran siklus I ini dilakukan pengamatan sikap dan aktivitas peserta didik pada

saat diskusi maupun presentasi kelompok.

Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Dari hasil pengamatan kemampuan berpikir kreatif selama siklus I diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siklus I

Skor	Aspek								% Rata-rata	kategori
	kelancaran		keluwesan		kebaruan		keterincian			
	f	%	F	%	f	%	f	%		
4	4	12,50	5	15,63	5	15,63	3	9,38	13,28	Amat baik
3	14	43,75	16	50,00	15	46,88	15	46,88	46,88	Baik
2	10	31,25	9	28,13	9	28,13	11	34,38	30,47	Cukup
1	4	12,50	2	6,25	3	9,38	3	9,38	9,38	kurang
Jumlah	32	100	32	100	32	100	32	100	100	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa persentase kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik yang berada pada kategori baik baru mencapai 46,88%.

Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar matematika pada siklus I baru mencapai rata-rata 66,91% dengan ketuntasan 50%. Data ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Analisis Hasil Prestasi Belajar Matematika Siklus 1

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	2	6,25
80-89	4	12,5
70-79	11	34,38
60-69	3	9,38
50-59	5	15,63
40-49	6	18,75
< 39	1	21,88
Rata-rata	66,91	
Tuntas	50%	

Perubahan Perilaku

Perubahan perilaku belajar yang muncul pada siklus I dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran hingga akhir ulangan siklus I adalah semangat dan keaktifan. Pada saat pra-siklus hanya beberapa peserta didik yang semangat dan aktif sedangkan pada siklus I diperoleh semangat yang meningkat. Mereka begitu antusias dalam mengikuti diskusi dan presentasi kelompok.

Refleksi Siklus I

Refleksi hasil siklus 1 antara lain (1) kemampuan berpikir matematika peserta didik masih belum meningkat sesuai target karena peserta didik masih kurang

memahami bagaimana membuat soal yang baik sesuai aspek-aspek pengukuran yang ada, (2) prestasi belajar peserta didik juga masih di bawah 75,00 dengan ketuntasan yang belum sesuai target, dan (3) guru masih kurang melakukan bimbingan pada peserta didik. Hasil refleksi ini dapat digunakan untuk perbaikan pada pembelajaran siklus II agar pencapaian indikator dapat terpenuhi. Namun, ada beberapa hal terkait perubahan positif yang terjadi pada peserta didik yakni mulai muncul semangat dan keaktifan dalam belajar.

Hasil siklus II

Proses Pembelajaran Metode *Problem Possing*

Proses pembelajaran pada siklus II masih dilaksanakan dengan metode pembelajaran *problem possing*. Perbedaannya kelompok yang awalnya pada siklus I terdiri atas 4 s.d. 5 anggota pada siklus II ini para peserta didik duduk berpasangan. Pada inti kegiatan, peserta didik diarahkan bekerja bersama pasangannya untuk membuat soal pada materi sudut-sudut yang terbentuk bila dua garis sejajar dipotong garis lain. Kemudian ke-

duanya saling bertukar soal untuk dijawab dan diperbaiki kekurangannya.

Sebagai data pendukung penelitian, pada pembelajaran siklus II ini dilakukan pengamatan sikap dan aktivitas peserta didik pada saat diskusi maupun presentasi kelompok.

Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan berpikir kreatif selama siklus II diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Analisis Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siklus II

Skor	Aspek								% Rata-rata	kategori
	kelancaran		keluwesan		kebaruan		keterincian			
	F	%	F	%	f	%	f	%		
4	5	15,63	4	12,50	5	15,63	3	9,38	13,28	Amat baik
3	18	56,25	20	62,50	21	65,63	20	62,50	61,72	Bak
2	8	25,00	6	18,75	6	18,75	5	15,63	19,53	Cukup
1	1	3,13	2	6,25	0	0,00	4	12,50	5,47	kurang
Jumlah	32	100	32	100	32	100	32	100	100	

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa persentase kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik yang berada pada kategori baik sudah mencapai 61,72%

Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar matematika pada siklus II sudah mencapai rata-rata 75,19 dengan ketuntasan 78,13%. Data ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Analisis Hasil Prestasi Belajar Matematika Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	3	9,375
80-89	8	25
70-79	15	46,875
60-69	1	3,125
50-59	2	6,25
40-49	3	9,375
< 39	0	0
Rata-rata	75,19	
Tuntas		78,13

Perubahan Perilaku

Dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran hingga akhir ulangan siklus 2 diperoleh perubahan perilaku belajar yang muncul pada siklus 2 yakni semangat dan keaktifan yang semakin meningkat. Pada saat siklus 2 ini terlihat semakin bertambah keaktifan peserta didik. Mereka lebih antusias dan

memberikan respon positif pada saat pembelajaran. Mereka begitu antusias dalam mengikuti dan menanggapi argumentasi teman lain.

Refleksi Siklus II

Pada siklus II harapan-harapan ideal sudah mulai terpenuhi dari mulai proses pembelajaran yang lebih baik de-

ngan lebih banyak aktifitas peserta didik ditambah bimbingan guru, kemudian meningkatnya hasil pengamatan kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik, hingga peningkatan prestasi serta munculnya perilaku belajar yang positif pada diri peserta didik.

Pembahasan Proses Pembelajaran Metode *Problem Possing*

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa *problem possing* pada pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan cara berkelompok baik dengan beranggotakan 4 s.d. 5 peserta didik maupun dengan berpasangan. Adapun langkah-langkah pembelajarannya yakni diawali dengan tahap pendahuluan yang meliputi apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan penyampaian kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh peserta didik.

Tahap berikutnya adalah tahap kegiatan inti yang meliputi (1) peserta didik melakukan pembentukan kelompok, (2) peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari guru, (3) peserta didik membuat soal secara berkelompok, (4) peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk mencermati bentuk soal sekaligus menjawab soal yang dibuat kelompok lain, (5) perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, dan (6) guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi. Tahap akhir pembelajaran adalah penutup meliputi kegiatan menyimpulkan hasil pembelajaran serta melakukan refleksi.

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Dari deskripsi tiap siklus diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik pada siklus I untuk kategori baik baru mencapai rata-rata 46,88%. Hal ini belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan. Pada siklus II persentase rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik untuk kategori baik mengalami peningkatan menjadi 61,72%. Hal ini menunjukkan bahwa indi-

kator keberhasilan yakni persentase rata-rata minimal 60% kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik kategori baik telah terlampaui.

Hal ini sesuai dengan pendapat Mahmudi (2010) bahwa salah satu cara mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis adalah dengan metode *problem posing* yaitu pembuatan soal, pertanyaan, atau pernyataan terkait soal atau situasi matematis tertentu.

Peningkatan Prestasi Belajar

Dilihat dari segi prestasi belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 66,91 dengan persentase tuntas belajar hanya mencapai 50%. Walaupun belum mencapai indikator keberhasilan dengan rata-rata prestasi belajar tetapi kondisi ini telah menunjukkan bahwa prestasi belajar mengalami peningkatan rata-rata dari kondisi awal. Pada siklus II indikator keberhasilan telah terlampaui dengan diperoleh rata-rata prestasi belajar sebesar 75,19 dengan persentase ketuntasan mencapai 78,13%. Hal ini menunjukkan bahwa metode *problem posing* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Perubahan Perilaku Belajar Peserta didik

Berdasarkan pengamatan dari siklus I dan siklus II dalam penelitian ini, ternyata penerapan metode pembelajaran *Problem Posing* dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar peserta didik. Ditunjukkan dengan munculnya keaktifan dan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Antusiasme peserta didik dalam menanggapi hasil diskusi kelompok dan respons positif terhadap argumen-argumen peserta didik lainnya selalu terlihat dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan dari penelitian tindakan kelas ini yakni: (1) proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 2 Banjarnegara melalui metode *Problem posing* melalui dilakukan dengan tahapan pembentukan kelompok, diskusi pembuatan soal, menjawab, dan mengomentari soal

dari kelompok lain serta presentasi dan penguatan, (2) metode pembelajaran *Problem Possing* pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 2 Banjarnegara dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan prestasi belajar matematika peserta didik, dan (3) metode pembelajaran *Problem Possing* dapat merubah perilaku belajar dari yang semula kurang semangat dan kurang aktif menjadi lebih semangat dan lebih aktif.

Saran

Saran dapat penulis sampaikan untuk dapat dikembangkan oleh semua pihak yang berkaitan dengan segala proses pembelajaran di sekolah khususnya untuk mata pelajaran matematika. Beberapa saran tersebut antara lain (1) guru Matematika dapat menerapkan pembelajaran *Problem possing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik, (2) guru hendaknya selalu memotivasi diri dan meningkatkan kemampuan dirinya dalam pembelajaran, (3) guru hendaknya selalu aktif dalam mengamati perkembangan peserta didik, sehingga bisa melakukan penyesuaian dalam penggunaan model ataupun metode pembelajaran yang nantinya mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik, (4) sekolah hendaknya mendorong guru dalam memanfaatkan pembelajaran inovatif dengan memfasilitasi sarana, buku referensi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik, (5) peserta didik bersama guru dapat bekerja sama dengan baik dalam proses peningkatan hasil belajar dengan mengembangkan komunikasi dua arah. Apa yang disampaikan guru harus mendapat respons yang baik dari peserta

didik begitu juga sebaliknya guru dapat memberikan balikan terhadap peserta didik dalam bentuk penguatan dan penghargaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arvio , Idham. 2015. Pengertian Prestasi Belajar. <http://education-vionet.blogspot.com.html>. Diunduh pada tanggal 2 Maret 2015.
- Mahmudi, Ali. 2008. "Pembelajaran Problem Possing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika". *Makalah*. Disampaikan Pada Seminar Nasional Matematika Diselenggarakan oleh Jurusan Matematika FMIPA UNPAD Bekerjasama Matematika UI Sabtu, 13 Desember 2008.
- Mahmudi, Ali. 2010. Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. "*Makalah*". Disajikan Pada Konferensi Nasional Matematika XV UNIMA Manado, 30 Juni – 3 Juli 2010.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.*
- Wahyudi. 2010. "Pendekatan Problem possing Dengan Media Daun Kertas Dapat Meningkatkan Kreatifitas Belajar Matematika Peserta didik Kelas VII.A SMP Negeri 2 Karangobar Pada Materi Garis dan Sudut Tahun Pelajaran 2009/2010". *Laporan Penelitian Tindakan Kelas*.