

Volume 8. No. 2 Nopember 2017

ISSN 2086 - 4450



Vox Edukasi	Volume 8	Nomor 1	Halaman 60 - 132	Sintang Nopember 2017	ISSN 2086 - 4450
----------------	-------------	------------	---------------------	-----------------------------	---------------------

SUSUNAN DEWAN REDAKSI
VOX EDUKASI

JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN
VOL. 8 No. 2 Nopember 2017

Pengarah/Pembina:

Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riber, M.Si.

Penanggung Jawab:

Drs. Rafael Suban Beding, M.Si.

Pimpinan Redaksi:

Dr. Yusuf Olang, M.Pd.

Dewan Redaksi:

Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd.

Anyan, M.Kom.

Reviewer Internal:

Eliana Yunitha Seran, M.Pd.

Herpanus, S.P., M.A., Ph.D

Dr. Hilarius Jago Duda, S.Si., M.Pd.

Mardawani, M.Pd.

Dessy Triana Relita, M.Pd.

Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd.

Reviewer Eksternal:

Bintoro Nugroho, M.Si., Ph.D

(Universitas Tanjungpura Pontianak)

Dr. Rusma Noortyani, M.Pd.

(Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin)

Alamat Redaksi

Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat

STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat

Jl. Pertamina Sengkuang KM. 4 Kapuas Kanan Hulu Sintang Kalimantan Barat

Kotak Pos 126, Kalbar, Hp/Telp. (0565) 2025366/085245229150/085245847748)

Website:<http://jurnal.stkipsintang.ac.id/indek.php/voxedukasi>

Email: lppmpersadakhatulistiwa@yahoo.co.id / lppm@stkippersada.ac.id

VOX EDUKASI
 JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN
 VOL. 8 No. 2 Nopember 2017

DAFTAR ISI

- PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN MAHASISWA BERBASIS MODEL *GUIDED INQUIRY* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS MAHASISWA 60 – 71
Eka Trisianawati & Handy Darmawan
Program Studi Pendidikan Fisika, IKIP PGRI Pontianak
- PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PROGRAM LINIER KELAS XI SMK 72 - 82
Rolia, Rosmayadi & Nurul Husna
Pendidikan Matematika, STKIP Singkawang
- PENGARUH PELATIHAN KETERAMPILAN BERWIRAUSAHA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA 83 - 93
Anna Marganingsih & Emilia Dewiwati Pelipa
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
- IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NEGARA BERKEMBANG DAN NEGARA MAJU DI KELAS IX A *Deti* 94 - 100
Detia Sari, Avelius Dominggus Sore & Yulia Suriyanti
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
- UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA *NARRATIVE TEXT* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR (*PICTURE STORY*) PADA SISWA KELAS IXC DI SMPN 3 SUNGAI TEBELIAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015 101 – 108
Rufina Sekunda
Guru Bahasa Inggris SMPN 3 Sungai Tebelian, Jl. Sintang-Pontianak KM.17
- STRUKTUR GENERIK DAN KONVENSI PENUTURAN KANA “*INAI ABANG NGUAK*” 109 – 117
Sri Astuti & Yudita Susanti
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
- PENERAPAN MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 BELIMBING 118 - 132
Mikha, Hilarius Jago Duda, & Didin Syafruddin
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA PADA MATERI PROGRAM LINIER
KELAS XI SMK**

Rolia, Rosmayadi, Nurul Husna

Pendidikan Matematika, STKIP Singkawang

email: rolia07@gmail.com, rosmayadialong@gmail.com, nuna_husna@ymail.com

Abstract

This research aims to: 1) tested the influence of Creative Problem Solving learning model against the ability of creative thinking. 2) identifies the learning activities of students in learning using models of Creative Problem Solving. 3) identifies the learning motivation of students in learning using models of Creative Problem Solvin. This research was carried out in the SMK State Monterado. As for the population in this study i.e., class XI Marketing 22 students, Accounting for 28 students, XI XI Administrative Office 28 students and XI computer and network of 28 students. The sample in this study i.e., class XI Administrative Office as experiments class and Class XI Accounting as controls class. This research uses experimental methods to the design of True Experimental Design. Matter given in the form of essays consisting of 4 questions with indicators think smooth, flexible thinking, original thinking, and think the detailed cobakan has been tested in advance with the validity of the distinguishing power, reliability, and difficulty level. Data analysis technique used to see the influence of Creative Problem Solving learning model against the ability of the creative thinking of using t-test, to find out the learning activities of students by calculating the percentage indicator of learning activities students and to know the motivation of the student learning using the formula the average indicators of motivation. The results showed that 1) there is a Creative Problem Solving model of influence against the ability of the creative thinking of students in the class of linear program materials XI SMK Negeri 1 Monterado school year 2016-2017. 2) learning activities students are good at Creative Problem Solving model toward the creative thinking ability of students in the class of linear program materials XI SMK Negeri 1 Monterado school year 2016 – 2017. 3) student learning Motivation high on Creative Problem Solving model toward the creative thinking ability of students in the class of linear program materials XI SMK Negeri 1 Monterado school year 2016 – 2017.).

Keywords: *Creative Problem Solving Learning Model, Creative Thinking Ability*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menguji pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kreatif. 2) mengidentifikasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model Creative Problem Solving. 3) mengidentifikasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model Creative Problem Solvin. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri Monterado. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XI Pemasaran 22 siswa, XI Akuntansi 28 siswa, XI Administrasi Perkantoran 28 siswa dan XI Teknik Komputer dan Jaringan 28 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI Administrasi perkantoran sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Akuntansi sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain True Eksperimental Design. Soal yang diberikan berupa essay terdiri 4 soal dengan indikator berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir terperinci yang telah diuji cobakan terlebih dahulu dengan validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kreatif menggunakan uji t, untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menghitung persentase indikator aktivitas belajar siswa dan untuk mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan rumus rata-rata indikator motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh model Creative Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program linier kelas XI SMK Negeri 1 Monterado tahun ajaran

2016 - 2017. 2) Aktivitas belajar siswa baik pada model Creative Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program linier kelas XI SMK Negeri 1 Monterado tahun ajaran 2016 – 2017. 3) Motivasi belajar siswa tinggi pada model Creative Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program linier kelas XI SMK Negeri 1 Monterado tahun ajaran 2016 – 2017.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Creative Problem Solving, Kemampuan Berpikir Kreatif

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah menurut National Council of Teacher of Mathematics (2000) dari jenjang pendidikan dasar hingga kelas XII memerlukan standar pembelajaran yang berfungsi untuk menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, kemampuan penalaran matematis, memiliki pengetahuan serta keterampilan dasar yang bermanfaat (dalam Rachmayani, 2014:14). Dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan satu diantara kemampuan yang harus dibekalkan kepada siswa.

Program Linier merupakan satu diantara pokok bahasan pembelajaran dalam pembelajaran matematika Sekolah Menengah Atas kelas X. Sebelumnya pada sekolah tingkat menengah pertama siswa sudah mempelajari materi persamaan linier satu variabel. Pada tingkat SMA materi ini dipelajari kembali namun variabelnya berbeda. Materi persamaan linier dua variabel menekankan siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif matematis.

Kemampuan berfikir kreatif menurut Yuliana (2015:167) adalah aktivitas mental yang disadari secara logis dan divergen untuk menemukan jawaban atau solusi bervariasi yang bersifat baru dalam permasalahan

matematika. Kemampuan berfikir kreatif matematis penting dalam pembelajaran matematika. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam matematika dikarenakan kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa sebagai bekal bagi mereka dalam menghadapi masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia kerja (Sunaryo, 2014:49).

Hal ini diperjelas dengan pendapat Pehnoken (dalam Mahmudi, 2010:3) yang menyatakan bahwa seseorang memerlukan dua keterampilan berpikir matematis, yaitu berpikir kreatif yang sering diidentikkan dengan intuisi dan kemampuan berpikir analitik yang diidentikkan dengan kemampuan berpikir logis. Karena kemampuan berpikir kreatif merupakan satu diantara kemampuan yang dikehendaki dunia kerja.

Namun pada kenyataannya kemampuan berfikir kreatif matematis siswa selama ini masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Suryanti (2013:95) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang terdiri dari beberapa indikator yaitu fluency, flexibility dan originality masih tergolong rendah. Sedangkan penelitian Khoiri (2013:80) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 4 masih tergolong rendah.

Beberapa faktor rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa diduga karena banyak orang menganggap bahwa matematika adalah pembelajaran yang membosankan, menakutkan, hanya mempunyai jawaban tunggal untuk setiap permasalahan dan hanya dapat dipahami oleh segelintir orang (Suryanti, 2013:88). Selain itu matematika diajarkan sebagai produk jadi yang siap pakai (rumus) dan guru mengajarkannya secara mekanis sehingga murid menjadi pasif (Syukur, 2012:54). Pembelajaran masih berpusat pada guru, dan siswa hanya berperan sebagai penerima materi pelajaran. Hal tersebut menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa juga dialami oleh siswa SMK Negeri 01 Monterado terlihat dari hasil prariset. Selain itu, Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Monterado diperoleh informasi bahwa pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dapat diketahui bahwa kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide dalam menjawab soal yang diberikan masih tergolong rendah. Siswa hanya bisa mengerjakan soal seperti contoh yang guru berikan. Terlihat juga bahwa kemampuan siswa dalam menyatakan gagasan secara terperinci juga masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari pekerjaan siswa yang hanya menuliskan hasil akhir. Ketika guru meminta siswa untuk maju ke depan kelas mengerjakan soal terlihat bahwa siswa belum sepenuhnya

memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam menjawab soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap satu diantara guru mata pelajaran matematika di SMK Negeri 1 Monterado terungkap bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong pasif. Mereka hanya datang tapi tidak mendengarkan dengan baik materi yang dijelaskan. Banyak siswa yang mengatakan bahwa pelajaran matematika sulit dipahami sehingga siswa tidak mau berusaha untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan. Terlihat juga sebagian besar siswa tampak mengikuti dengan baik setiap penjelasan atau informasi dari guru. Namun siswa tidak paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru karena siswa sangat jarang mengajukan pertanyaan pada guru sehingga guru asyik sendiri menjelaskan apa yang telah disiapkannya dan siswa hanya menerima saja apa yang disampaikan oleh guru. Aktivitas pembelajaran yang pasif akan berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif siswa karena siswa malas untuk menjawab soal dengan terperinci. Siswa juga tidak terlatih menemukan alternatif penyelesaian dari soal yang diberikan.

Motivasi belajar siswa juga terlihat kurang hal ini terbukti dari siswa sering bermain dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung. Padahal menurut Zumaroh (2013:12) motivasi merupakan suatu kekuatan atau dorongan dalam diri individu membuat individu tersebut bergerak, bertindak untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuannya yaitu proses seorang individu melakukan perubahan perilaku berdasar pengalaman

dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Jika siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar maka kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berkembang.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif, aktivitas dan motivasi belajar siswa dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya perubahan dalam model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika seharusnya dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar, menyenangkan dan bermakna agar siswa yang mengikuti proses belajar mengajar tidak bosan dan dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Sehingga dengan adanya perubahan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan dapat mempengaruhi aktivitas siswa serta motivasi siswa dalam belajar.

Satu diantara alternatif model pembelajaran yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). Model pembelajaran Creative Problem Solving adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan untuk menumbuhkan kreativitas siswa Farida (dalam Hamdani 2013:244). Sehingga diharapkan Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk

model Creative Problem Solving dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Satu diantara kelebihan dari model pembelajaran Creative Problem Solving yaitu guru melibatkan langsung siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Fase-fase pelaksanaan model pembelajaran Creative Problem Solving yaitu (1) Klasifikasi masalah; (2) Pengungkapan pendapat; (3) Evaluasi dan pemilihan; (4) Implementasi.

Hasil penelitian Budiana (2012:1) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving berada pada kualifikasi baik, sedangkan kemampuan berpikir kreatif kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berada pada kualifikasi cukup. Hal ini menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan model Creative Problem Solving lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan model konvensional. Hasil penelitian Hamdani (2013:243) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada siklus I sampai siklus III dengan rata-rata persentase 90,90%-96,9% dengan aspek kemampuan kepekaan, elaborasi, kelancaran, keluwesan dan keaslian.

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh

Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Program Linier Kelas XI SMK”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk *True Experimental* dengan bentuk *Posttest Only Control Design*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Monterado, yang terdiri dari kelas XI Pemasaran 22 siswa, XI Akuntansi 28 siswa, XI Administrasi Perkantoran 28 siswa dan XI Teknik Komputer dan Jaringan 28 siswa, sehingga total keseluruhan siswa adalah 106 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI Administrasi perkantoran sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Akuntansi sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes, yaitu tes akhir (*post-test*) kepada siswa mengenai materi program linier, tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk uraian (*essay*) yang terdiri dari 4 butir soal. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa

dengan menggunakan lembar angket motivasi belajar siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa soal tes kemampuan berpikir kreatif, lembar observasi, lembar angket. Instrumen pengumpulan data berupa tes terlebih dulu di uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukarannya. Validitas bertujuan agar tes yang digunakan benar-benar untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal program linier, maka instrumen yang telah disusun diukur dengan validitas tes. Adapun hasil perhitungan validitas dapat dilihat pada Tabel 1. Perhitungan Validitas Uji Coba Soal berikut ini.

TABEL I
PERHITUNGAN UJI COBA SOAL

Soal	Skor	Keterangan
1a	0,48	Cukup
1b	0,48	Cukup
1c	0,51	Cukup
1d	0,55	Cukup
2a	0,50	Cukup
2b	0,53	Cukup
2c	0,58	Cukup
2d	0,58	Cukup

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Berdasarkan hasil perhitungan uji coba soal diperoleh bahwa reliabilitas sebesar 0,43 dengan kriteria sedang.

TABEL 2
PERHITUNGAN RELIABILITAS UJI COBA

Soal	Skor	Keterangan
1a	0,56	Cukup
1b	0,51	Cukup
1c	0,50	Cukup
1d	0,55	Cukup
2a	0,63	Cukup
2b	0,59	Cukup
2c	0,58	Cukup
2d	0,57	Cukup

TABEL 3
PERHITUNGAN DAYA PEMBEDA UJI COBA

Soal	Skor	Keterangan
1a	0,36	Cukup
1b	0,36	Cukup
1c	0,41	Baik
1d	0,45	Baik
2a	0,36	Cukup
2b	0,36	Cukup
2c	0,50	Baik
2d	0,45	Baik

Tingkat kesukaran bertujuan untuk mengkaji soal-soal soal tes yang diuji cobakan dari sisi kesulitannya, sehingga dapat diperoleh soal-soal yang termasuk dalam kategori mudah, sedang dan sukar. Adapun hasil perhitungan tingkat kesukaran dapat dilihat pada Tabel 4. Perhitungan Tingkat Kesukaran Uji Coba Soal sebagai berikut.

TABEL 4
PERHITUNGAN TINGKAT KESUKARAN UJI COBA SOAL

Soal	Skor	Keterangan
1a	0,61	Sedang
1b	0,61	Sedang
1c	0,65	Sedang
1d	0,67	Sedang
2a	0,67	Sedang

Sedangkan daya pembeda adalah kemampuan dari tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Adapun hasil perhitungan daya pembeda dapat dilihat pada Tabel 3. Perhitungan Daya Pembeda Uji Coba Soal sebagai berikut.

2b	0,65	Sedang
2c	0,64	Sedang
2d	0,62	Sedang

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil perhitungan posttest siswa diketahui bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol yaitu $78,71 > 46,61$. Setelah menghitung rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa kedua data berdistribusi normal. Kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui data yang digunakan mempunyai varians yang sama dan didapatkan hasil bahwa kedua data mempunyai varians yang sama.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji banding dengan menggunakan rumus uji t. diketahui hasil perhitungan uji t yaitu $t_{hitung} = 18,99 > t_{tabel} = 2,00$ sehingga H_1 diterima dengan hipotesis terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran *Creative Problem Solving* dan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil rekapitulasi perhitungan aktivitas belajar siswa dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa meningkat pada pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama aktivitas aktif siswa mencapai 74,55% dan aktivitas pasif siswa 17,26%. Sedangkan pada pertemuan kedua pada pernyataan 4, 6, 7 dan 8 memperoleh rata-rata 4,45 dengan kriteria sangat tinggi. Indikator (2) Menunjukkan perhatian dan minat belajar, pada pernyataan 1, 2, 3 dan 5 memperoleh rata-rata 4,44 dengan kriteria sangat tinggi. Indikator (3) Tekun menghadapi tugas, pada pernyataan 9, 10, 15 dan 18 memperoleh rata-rata 4,31 dengan kriteria sangat tinggi. Indikator (4) Ulet menghadapi kesulitan, pada pernyataan 12, 13, 19 dan 20 memperoleh

aktivitas aktif siswa mencapai 83,63% dan aktivitas pasif siswa mencapai 4,17%. Sehingga dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa baik dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan persentase 79,09%. dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa meningkat pada pertemuan kedua.

Pada pertemuan pertama aktivitas aktif siswa mencapai 74,55% dan aktivitas pasif siswa 17,26%. Sedangkan pada pertemuan kedua aktivitas aktif siswa mencapai 83,63% dan aktivitas pasif siswa mencapai 4,17%. Sehingga dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa baik dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan persentase 79,09%.

Sedangkan berdasarkan hasil rekapitulasi perhitungan motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa indikator (1) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar, rata-rata 4,46 dengan kriteria sangat tinggi. Indikator (5) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, pada pernyataan 11, 14, 16 dan 17 memperoleh rata-rata 4,31 dengan kriteria sangat tinggi. Rata-rata keseluruhan motivasi belajar siswa adalah 4,39. Sehingga dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa sangat tinggi dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*.

PEMBAHASAN

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menarik, siswa dilatih untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat. Hal ini sejalan dengan teori belajar menurut Wallace, Engel dan Mooney (dalam Dahar, 2011:84) memiliki empat postulat, yaitu (1) belajar diklat dengan pengalaman belajar sehari-hari adalah materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah harus dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa dapat mengaplikasikan materi yang dipelajari dengan kehidupannya, (2) penyelesaian masalah lebih baik dibandingkan menghafal saja karena siswa yang belajar dengan penyelesaian masalah tidak akan mudah lupa dibandingkan siswa yang menghafal.

Kemudian yang (3) transfer akan terjadi jika pembelajarannya berlangsung pada konteks yang sama dengan aplikasinya yaitu proses pembelajaran harus saling berkaitan agar siswa tidak kesulitan dalam memahaminya (4) pembelajaran harus melibatkan diskusi kelompok untuk pengalaman sehari-hari dan kegiatan diskusi dalam meningkatkan kualitas belajar karena dalam belajar aktivitas

siswa sangat berpengaruh pada pemahaman materi apabila siswa tersebut pasif maka ia akan kesulitan menjawab atau memahami soal yang diberikan.

Sehingga teori belajar ini sangat mendukung model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan kemampuan penalaran matematis karena pada teori ini siswa yang belajar dengan penyelesaian masalah, belajar dengan penyelesaian masalah tidak akan mudah lupa dibandingkan siswa yang menghafal.

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan bekerja sama dan komunikatif. Selain itu, model *Creative Problem Solving* sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi penuh antusias.

Hal ini sejalan dengan teori belajar Kognitif (dalam Sumiati, 2011:87) yang menyebutkan belajar merupakan suatu proses terpadu yang berlangsung didalam diri seseorang dalam upaya memperoleh pemahaman dan struktur kognitif baru, atau untuk mengubah pemahaman dan struktur kognitif lama. Adapun langkah-langkah pembelajaran *Creative Problem Solving* yang dapat mengukur aktivitas belajar siswa yaitu (1) Klasifikasi masalah;

(2) Pengungkapan pendapat; (3) Evaluasi dan pemilihan; (4) Implementasi.

Agar belajar dapat mencapai sasaran yang diperolehnya pemahaman dan struktur kognitif baru atau berubahnya menemukan, keaktifan belajar sebagai diperolehnya hasil belajar tersebut. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* pada materi program linier mencapai 79,09%.

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa sangat tinggi adalah model *Creative Problem Solving* membuat kelas menjadi dinamis. Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada materi program linier. Hal ini sejalan dengan Teori belajar Gagne (dalam Dahar, 2011:124) mengemukakan delapan fase dalam satu tindakan belajar satu diantaranya adalah fase motivasi. Siswa yang belajar harus diberi motivasi untuk belajar dengan harapan bahwa belajar akan memperoleh hadiah. Misalnya, siswa-siswa dapat mengharapkan bahwa informasi tentang suatu pokok bahasan akan memenuhi keingintahuan mereka akan berguna bagi mereka atau dapat menolong mereka untuk memperoleh nilai yang lebih baik. Sehingga teori belajar Gagne dapat mendukung motivasi belajar dalam penelitian ini.

pemahaman dan struktur kognitif lama yang dimiliki seseorang, maka proses belajar sepatutnya dilakukan secara aktif, melalui berbagai kegiatan seperti, mengalami, melakukan, mencari dan

Model *Creative Problem Solving* merupakan satu diantara model yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dan membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Sebelum model *Creative Problem Solving* diterapkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan indikator (a) *Fluency*, kefasihan atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan atau ide; (b) *Fleksibility*, kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan; (c) *Originality*, kemampuan mencetus gagasan asli; (d) *Elaboration*, kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci di kelas XI SMK Negeri 1 Monterado masih tergolong rendah.

Selain itu, aktivitas dan motivasi belajar siswa juga tergolong rendah. Setelah diterapkan model *Creative Problem Solving* kategori kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong cukup baik dan terdapat aktivitas dan motivasi belajar siswa yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap keterlaksanaan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara khusus dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut, (1) terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program linier kelas XI SMK Negeri 1 Monterado tahun ajaran 2016 – 2017, (2) aktivitas belajar siswa baik pada model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program linier kelas XI SMK Negeri 1 Monterado tahun ajaran 2016 – 2017, (3) motivasi belajar siswa tinggi pada model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program

Bengkulu: *Jurnal Universitas Bengkulu*

Khoiri, Wafik. 2013. Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kudus Pada Materi Segitiga. Semarang: *Skripsi Universitas Negeri Semarang Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Jurusan Matematika*

linier kelas XI SMK Negeri 1 Monterado tahun ajaran 2016 – 2017.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiana. 2012. Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD. Malang: *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*
- Dahar, Ratna Wilis. 2006. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Erlangga
- Hamdani, Dedy. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Pada Mata Kuliah Telaah Kurikulum Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Semester III Prodi Pendidikan Fisika FKIP INUB.
- Mahmudi, A. 2010. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kelas X SMA. Yogyakarta: *Jurnal Universitas Yogyakarta*
- Rachmayani, Dwi. 2014. Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. Jakarta: *Jurnal Pendidikan UNSIKA Volume 2 Nomor 1*

- Sunaryo, Yoni. 2014. Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematik Siswa SMA Di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan Tasikmalaya Vol. 1 No. 2, 2014*
- Suryanti, EF. 2013. Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Mind Mapping Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Matematika Siswa. Surakarta: *Universitas Muhammadiyah Surakarta*
- Syukur, Abdul. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Konsep Saling Ketergantungan Dalam Ekosistem. Surakarta: *Universtas Sebelas Maret Surakarta*
- Sumiati dan Asra , 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Yuliana, Eli. 2015. Pengembangan Soal Open Ended Pada Pembelajaran Matematika Untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. Jakarta: *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*
- Zumaroh, Ayu.2013. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Underachiever Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa SD Negeri Pekunden Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang Faklutas Ilmu Pendidikan Jurusan Bimbingan Dan Konseling*