

## MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Zainal Aziz, Indra Prasetya

Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Email : zainalaziz@umsu.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model *creative problem solving* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertempat di SMP Al-Hidayah Medan. Subjek Penelitian ini adalah siswa SMP Al-Hidayah Medan. Prosedur penelitian terdiri dari empat tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keberhasilan penerapan model *creative problem solving* tercapai setelah diterapkannya tiga siklus. Penyebab kurangnya cara berpikir siswa pada tahap awal sebelum diterapkannya model *creative problem solving* adalah siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga hanya ada beberapa orang yang mengerjakan soal yang diberikan guru. Hasil tindakan pada siklus pertama diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif siswa secara umum mencapai rata-rata 57,91% dengan kategori cukup. Pada siklus kedua, kemampuan siswa meningkat mencapai rata-rata 67,66% dan pada siklus ketiga telah menunjukkan hasil peningkatan yang memuaskan dengan rata-rata 81,41% dengan kategori baik.

**Kata kunci** : kemampuan berpikir kreatif, *creative problem solving*

### 1. PENDAHULUAN

Matematika dengan berbagai peranan menjadikannya sebagai ilmu yang sangat penting, dan salah satu peranan matematika adalah sebagai alat berpikir untuk menghantarkan siswa memahami konsep matematika yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan perkembangannya, maka masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika semakin lama semakin rumit dan membutuhkan struktur analisis yang lebih sempurna. Sehingga dalam pembelajaran sangat diperlukan kemampuan pemahaman matematis dan cara berpikir yang kreatif, agar mampu menyelesaikan persoalan-persoalan matematika. Permasalahan yang sering muncul bahwa cara berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah dan mampu mempengaruhi hasil belajar matematika. Sebagaimana studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMP Al Hidayah Medan, menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika sangat rendah. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk memperbaiki kualitas belajar dan hasil belajar siswa pada materi persegi dan persegi panjang menggunakan model *creative problem solving* dengan harapan, melalui tindakan pembelajaran menggunakan model ini, dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika, khususnya pada materi persegi dan persegi panjang.

### 2. KAJIAN PUSTAKA

#### Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir diasumsikan secara umum sebagai proses kognitif yaitu suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran untuk memperoleh pengetahuan. Sabandar (2008),

bahwa berpikir kreatif sesungguhnya adalah suatu kemampuan berpikir yang berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin harus diselesaikan. Berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Kemampuan kreatif secara umum dipahami sebagai kreativitas. Seringkali, individu yang dianggap kreatif adalah pemikir sintesis yang benar-benar baik yang membangun koneksi antara berbagai hal yang tidak disadari orang-orang lain secara spontan. Suatu sikap kreatif adalah sekurang-kurangnya sama pentingnya dengan keterampilan berpikir kreatif Schank (dalam Sternberg, 2007). Berknaan dengan hal tersebut Sternberg mengemukakan bahwa dalam hal mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ada beberapa strategi yang digunakan antara lain: (1) mendefinisikan kembali masalah, (2) mempertanyakan dan menganalisis asumsi-asumsi, (3) menjual ide-ide kreatif, (4) membangkitkan ide-ide, (5) mengenali dua sisi pengetahuan, (6) mengidentifikasi dan mengatasi hambatan, (7) mengambil resiko-resiko dengan bijak, (8) menoleransi ambiguitas (kemenduan), (9) membangun kecakapan diri, (10) menemukan minat sejati, (11) menunda kepuasan, (12) membuat model kreativitas.

Dari uraian di atas, beberapa strategi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif antara lain: siswa diperlukan dengan membangkitkan ide-ide baru, mendefinisikan kembali masalah, mengidentifikasi dan

mengatasi masalah, membangun kecakapan diri, minat belajar matematika dan membuat model kreativitas.

Munandar (1999) memberikan uraian tentang aspek berpikir kreatif sebagai dasar mengukur berpikir kreatif siswa seperti terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Kategori	Pengertian	Perilaku
Berpikir lancar (fluency)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah.</li> <li>2. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.</li> <li>3. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengajukan banyak pertanyaan</li> <li>2. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.</li> <li>3. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah.</li> <li>4. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari orang lain</li> <li>5. Dapat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi</li> </ol>
Berpikir Luwes (fleksibility)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi</li> <li>2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.</li> <li>3. Mencari banyak alternative atau arah yang berbeda.</li> <li>4. Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tak lazim terhadap suatu objek.</li> <li>2. Memberikan bermacam- macam penafsiran terhadap suatu gambar cerita atau masalah</li> <li>3. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda beda.</li> <li>4. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.</li> <li>5. Dalam membahas/ mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang bertentangan dengan mayoritas kelompok.</li> <li>6. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam- macam cara untuk menyelesaikannya.</li> <li>7. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda- beda</li> <li>8. Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.</li> </ol>
Berpikir orisinal (Originality)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.</li> <li>2. Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri</li> <li>3. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian –bagian atau unsur-unsur.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memikirkan masalah – masalah atau hal yang tidak terpikirkan orang lain.</li> <li>2. Mempertanyakan cara- cara yang lama dan berusaha memikirkan cara yang baru</li> <li>3. Memilih asimetri dalam menggambar atau member desain</li> <li>4. Memilih cara berpikir lain daripada orang lain</li> <li>5. Mencari pendekatan baru dari yang stereotypes (klise)</li> <li>6. setelah membaca atau mendengarkan gagasan- gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru.</li> <li>7. Lebih senang mensintesa daripada menganalisis sesuatu.</li> </ol>

<p>Berpikir Elaboratif (Elaboration)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk</li> <li>2. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci</li> <li>2. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain</li> <li>3. Mencoba atau menguji detail – detail untuk melihat arah yang akan ditempuh</li> <li>4. Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana</li> <li>5. Menambah garis – garis, warna – warna dan detail - detail (bagian – bagian ) terhadap gambarnya sendiri atau orang lain.</li> </ol>
--	---	---

**Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)**

Untuk hidup dalam abad ke-21, kreativitas akan sangat diperlukan manusia agar ia dapat bersaing secara global. Bahkan, Covey (dalam Munandar 1999) dalam bukunya *The Seven Habits of Highly Effective People* menyatakan bahwa kualitas daya cipta orisinal manusia sangat dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan otak kanan yang bersifat kreatif. Otak sebelah kanan memang menjadikan manusia memiliki kapasitas pribadi yang mampu melakukan visualisasi suatu konsep dan mampu melakukan sintesis dari bagian-bagian untuk membangun dan memproyeksikan keutuhan suatu ide dan gagasan. Namun, jika hal ini tidak pernah disentuh oleh proses pendidikan, kemampuan itu juga tidak akan pernah terlahirkan. Mengenai makna dan posisi kreativitas, dikemukakan oleh banyak ilmuwan, salah satunya pendapat Treffinger (dalam Akbar 2001) mengatakan bahwa tidak ada seorangpun yang tidak memiliki kreativitas. Untuk melihat nilai pentingnya kreativitas dalam kehidupan secara nyata, dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Dengan kreatifnya seseorang dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Dari potensi kreatifnya, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas.
- b) Dengan mengacu kepada tujuan pendidikan nasional dalam GBHN ditegaskan bahwa pendidikan adalah mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik yang sejajar dengan perkembangan aspek-aspek lain, agar tercipta keseimbangan dan keselarasan. Untuk itu, kreativitas penting untuk dipahami bagi para guru terutama

dalam kaitannya dengan tugas dan tanggungjawabnya sebagai pendidik dan pengajar dalam membimbing dan mengantarkan anak didik kepada pertumbuhan dan perkembangan prestasinya secara optimal.

- c) Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar. Secara lebih luas, belajar kreatif dapat menimbulkan terciptanya ide-ide baru. Berpikir kreatif dapat dinilai sebagai segi yang amat penting dalam kehidupan terutama dalam konteks pendidikan.
- d) Satu sisi dari kreativitas yang penting untuk dipedulikan dalam proses belajar mengajar di samping ciri *aptitude* adalah ciri *non-aptitude*. Untuk itu, guru diperlukan kemampuan untuk menciptakan suasana agar siswa terangsang untuk lebih ingin mengetahui materi, senang menanyakan dan berani mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru.

Pepkin (dalam Cahyo, 2008), menyatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Model CPS merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan

masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Demikian juga Osborn (dalam Cahyo, 2008), mengatakan bahwa model CPS mempunyai 3 (tiga) prosedur, yaitu: (1) menemukan fakta, melibatkan penggambaran masalah, mengumpulkan dan meneliti data dan informasi yang bersangkutan. (2) menemukan gagasan, berkaitan dengan memunculkan dan memodifikasi gagasan tentang strategi pemecahan masalah. (3) menemukan solusi, yaitu proses evaluatif sebagai puncak pemecahan masalah. Model pembelajaran CPS ini juga merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Sintaksnya adalah mulai dari fakta aktual sesuai dengan materi bahan ajar melalui tanya jawab lisan identifikasi permasalahan dan fokus-pilih, mengolah pikiran sehingga muncul gagasan orisinal untuk menentukan solusi, presentasi dan diskusi. Berbeda dengan hafalan yang sedikit menggunakan pemikiran, CPS memperluas proses berpikir. Sasaran dari CPS adalah sebagai berikut:

1. Siswa akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam CPS.
2. Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
3. Siswa mampu mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada.
4. Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal.
5. Siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam implementasikan strategi pemecahan masalah.
6. Siswa mampu mengartikulasikan bagaimana CPS dapat digunakan dalam berbagai bidang/situasi.

Suatu proses belajar akan berlangsung secara optimal jika pembelajaran diawali dengan tahap enaktif, dan kemudian jika tahap belajar yang pertama ini dirasa cukup, siswa beralih ke tahap belajar yang kedua, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi ikonik. Selanjutnya kegiatan belajar itu dilanjutkan pada tahap ketiga, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi simbolik. Sebagai contoh nyata untuk anak SMP kelas tujuh yang sedang mempelajari tentang persegi dan persegi panjang, pada tahap enaktif anak diberikan contoh tentang benda di sekitarnya yang berbentuk persegi dan persegi panjang dan ditunjukkan panjang sisi-sisinya. Kemudian

mengajak siswa-siswa untuk mengukur panjang sisi-sisi dari persegi dan persegi panjang tersebut. Selanjutnya pada tahap ikonik siswa dapat diberikan penjelasan tentang hubungan panjang keempat sisi pada persegi dan persegi panjang menggunakan gambar dan model segitiga siku-siku selanjutnya pada tahap simbolik siswa dibimbing untuk dapat mendefinisikan secara simbolik tentang persegi dan persegi panjang, baik dengan lambang-lambang verbal maupun dengan lambang-lambang matematika. Dalam pembelajaran matematika salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran Problem Solving karena dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat memberikan siswa kesempatan seluas-luasnya untuk memecahkan masalah matematika dengan strateginya sendiri.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini bertempat di SMP Al-Hidayah Medan. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas SMP Al-Hidayah Medan. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan instrument penelitian (alat pengumpulan data). Alat pengumpulan data ini adalah lembar observasi. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat dilakukannya proses belajar mengajar. Pengamatan dilakukan terhadap produktivitas dan kreativitas belajar siswa. Untuk mendeskripsikan data dari variabel digunakan statistic deskriptif yaitu mendeskripsikan, mencatat dan mengolah data. Setelah data itu didapatkan, kemudian diolah dengan menggunakan analisis statistik. Siswa dikatakan kreatif jika memiliki nilai akhir individual diatas 55% dari total skor keseluruhan indikator kreativitas. Selanjutnya, siswa dikatakan kreatif secara klasikal jika memiliki nilai akhir  $\geq 70\%$

### 4. HASIL PENELITIAN

**Tindakan Siklus Pertama.** Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap cara berpikir kreatif siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat berpikir kreatif matematika siswa yang dilakukan dengan menerapkan model *creative problem solving*, maka berdasarkan hasil siklus I pada penelitian ini dapat dilihat dari pencapaian tingkat kemampuan berpikir kreatif belajar matematika siswa secara individual. Cara berpikir kreatif belajar matematika siklus I pada kriteria berpikir lancar dengan persentase 59,67% kategori cukup, berpikir luwes dengan persentase 76,00% kategori baik, berpikir orisinal dengan persentase 44,00% kategori kurang, dan

berpikir elaboratif 52,00% kategori cukup. Sehingga dari semua kriteria yang diamati dalam kemampuan berpikir kreatif belajar matematika siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 57,91% dengan kategori cukup. Dari data yang diperoleh ini akan digunakan sebagai acuan dalam pemberian tindakan pada siklus II sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang. Berdasarkan data yang ada, maka ditarik kesimpulan pada pelaksanaan siklus I persentase rata-rata kemampuan berpikir kreatif belajar matematika siswa diperoleh 57,91% dengan kategori cukup. Hal ini juga dilihat dari kemampuan berpikir kreatif belajar matematika siswa menunjukkan sebagian besar siswa belum ikut aktif dalam pengerjaan soal. Begitu juga dengan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Siklus I 13 orang yang tuntas dan 15 orang belum tuntas. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa pada saat belajar diantaranya: (1) siswa masih kurang paham dengan pola berpikir kreatif, (2) sebagian siswa kurang antusias dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang baru sehingga mereka masih kurang aktif pada proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari observasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kesulitan - kesulitan yang dialami siswa, maka peneliti perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan siklus II. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan-perbaikan kembali pada siklus II.

**Tindakan Siklus Kedua.** Pengamatan atau observasi yang dilakukan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat berpikir kreatif belajar matematika siswa dilakukan dengan menerapkan model *Creative Problem Solving*, maka berdasarkan hasil siklus II pada penelitian ini dapat dilihat dari pencapaian tingkat berpikir kreatif belajar matematika siswa secara individual. Pada kemampuan berpikir kreatif di siklus II memiliki kriteria berpikir lancar 64,00% kategori cukup, berpikir luwes 81,33% kategori baik, berpikir orisinal dengan persentase 58,33% kategori cukup, dan berpikir elaboratif dengan persentase 67,00% kategori cukup. Sehingga dari semua kriteria yang diamati dalam kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran matematika siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 67,66% dengan kategori cukup. Maka dari

data-data yang diperoleh ini akan sebagai acuan dalam pemberian tindakan pada siklus III sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

**Tindakan Siklus Ketiga.** Pengamatan atau observasi yang dilakukan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat berpikir kreatif belajar matematika siswa dilakukan dengan menerapkan model *creative problem solving*, maka berdasarkan hasil siklus III pada penelitian ini dapat dilihat dari pencapaian tingkat berpikir kreatif belajar matematika siswa secara individual. Pada kemampuan berpikir kreatif di siklus III memiliki kriteria Berpikir Lancar dengan persentase 78,00% kategori baik, berpikir luwes dengan persentase 98,00% kategori baik, berpikir orisinal dengan persentase 72,00% kategori baik, dan berpikir elaboratif dengan persentase 77,67% kategori baik. Sehingga dari semua kriteria yang diamati dalam kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran matematika siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 81,41% dengan kategori baik. Maka dari data-data yang diperoleh dari observasi kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa dari siklus I mengalami peningkatan siklus II dan terjadi peningkatan lagi pada siklus III. Dilihat dari catatan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika. Dari analisis data diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa siklus III kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *creative problem solving* menunjukkan perkembangan yang sangat baik, hampir seluruh siswa dapat meluangkan ide-ide kreatif dalam pembelajaran. Adapun hasil refleksi pada siklus III adalah: (1) pada umumnya siswa cukup aktif mengikuti proses pembelajaran, (2) siswa sudah termotivasi mengikuti proses pembelajaran, (3) keharmonisan siswa pada refleksi si siklus II sudah baik, hal ini terlihat dari ketenangan dan kerja sama dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran dengan menerapkan model *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pembelajaran matematika khususnya materi persegi dan persegi panjang. Secara umum hasil pelaksanaan tindakan disetiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Setiap Siklus

No.	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Berpikir Lancar	59,67%	64,00%	78,00%
2	Berpikir Luwes	76,00%	81,33%	98,00%
3	Berpikir Orisinal	44,00%	58,33%	72,00%

4	Berpikir Elaboratif	52,00%	67,00%	77,67%
	Jumlah Skor	231,67%	270,66%	325,67%
	Rata – rata Persentase	57,91%	67,66%	81,41%

Dari hasil persentase kemampuan berpikir kreatif diatas dapat kita lihat bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai harapan, karena telah menerapkan langkah – langkah model *creative problem solving*, sehingga dengan adanya langkah- langkah pembelajaran ini siswa semakin aktif dan termotivasi untuk mengembangkan ide dengan kemampuan berpikir kreatif mereka masing-masing. Terbukti dengan menerapkan model *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir matematika siswa dalam pembelajaran khususnya pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang.

Dari hasil tahap refleksi pertemuan pertama dan kedua dari siklus III dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

1. **Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar Siswa.** Pada siklus III siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. siswa sudah tidak malu lagi dan ragu untuk bertanya serta mengemukakan ide – ide kreatif mereka dalam memecahkan soal. Tidak hanya siswa yang pandai saja yang berani menyampaikan hasil yang telah mereka kerjakan di depan kelas tetapi siswa yang kurang pandai juga berani menyampaikan hasil yang telah mereka kerjakan menurut pendapatnya di depan kelas. Dari kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus III mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas menjadi 80.00 dengan kriteria ketuntasan baik. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus III berhasil karena guru meminimalisir masalah – masalah yang muncul pada siklus II sehingga kendala yang dialami pada siklus II dapat diperbaiki, serta guru lebih menciptakan suasana yang menyenangkan dibanding pada siklus II. Kesimpulan pada siklus III, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang sudah berhasil karena memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa menjadi semakin kreatif dan terampil dalam menyelesaikan soal-soal.
2. **Hasil Aktivitas Siswa.** Pada siklus III persentase cara berpikir kreatif siswa adalah 80.00%. Ini berarti aktivitas siswa dikelas mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan siswa sudah memahami aturan dalam pembelajaran *Creative Problem Solving* sehingga kendala pada siklus I, yaitu siswa terkadang masih bingung dengan apa yang

dilakukan, siswa kurang termotivasi dalam belajar tetapi pada siklus III kendala itu sudah tidak ditemui lagi. Ini terbukti ketika ada persentase hasil, banyak siswa yang menanggapi penjelasan siswa di depan kelas.

3. **Hasil Aktivitas Guru.** Pengamatan kegiatan pembelajaran oleh guru pada siklus III juga mengalami peningkatan. Pengasaan guru terhadap materi pelajaran sudah baik dan perhatian guru merata pada seluruh siswa sehingga siswa aktif dan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu juga guru memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam proses belajar matematika.

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Al-Hidayah Medan
2. Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengemukakan ide-ide kreatif saat memecahkan soal.
3. Dalam menetapkan model pembelajaran *creative problem solving* guru hendaknya menciptakan kondisi yang aktif, serta sering member motivasi kepada seluruh siswa agar siswa terdorong untuk aktif dalam pembelajaran
4. Pada penerapan model *creative problem solving* saat persentase di depan kelas, hendaknya guru memperhatikan waktu, sehingga untuk persentase dapat dilakukan dengan baik.
5. Model pembelajaran *creative problem solving* perlu dikembangkan lagi, selain itu juga dapat diterapkan pada materi lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2012. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Sinar Grafika Offset
- Daryanto, 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dimayati, Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, PT. RINEKA PUTRI
- Dwijo dan Mujiyem, 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Penentuan Penyelesaian Sistem Persamaan*

- Lingkaran, Yogyakarta (diakses pada tanggal 6 April 2014)
- Ginting, Eka Dismia (2013), *Perbedaan Kreativitas Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran ICT dan Model Pembelajaran PBL pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Medan TA. 2019 / 2020.*
- Hamza, Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Hudojo, Herman. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta : Yons Computer Center
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.
- Prasetya, I. Desain Perencanaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *The Progressive and Fun Education Seminar*. Muhammadiyah University Press. 2016
- Prasetya, I. Analysis of the Effectiveness of Schools (a Study At State Junior High Schools In Medan, Indonesia). *Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)* 21 (8), 49-56
- Prasetya, I, Akrim, Sulasmi, E. Effective Competence Based School Model. *Jurnal Tarbiyah*, 27(1) 2020, 12-32
- Siregar, Riani Asma Nur (2011), *Penerapan Pendekatan Berbasis ICT Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Pada Pokok Bahasa Himpunan di Sekolah SMP Negeri 15 Medan Tahun Ajaran 2019 / 2020.*
- Rosalin, Elin. 2008. *Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : Karsa Mandiri Persada.
- Rusman.2012. *Model – Model Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sukardi, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjiono, Anas, (2009), *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Pers
- Sudjana, Nana (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Tampomas. 2005. *Matematika Untuk Kelas VIII*. Jakarta, Yudistira
- Wariatmaadja, Rochiati (2008), *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung, PT. Remaja Roadakarya.