EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 2, Nomor 1, Pebruari 2014, hlm 37 – 44

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBM) UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS VIII

Hidayah Ansori, Lusyiana Wiwandari

Pendidikan Matematika FKIP Universitas lambung Mangkurat
Jl. Brigjen H. Hasan Basry Kayutangi Banjarmasin
e-mail : ansoriunlam@yahoo.co.id

ABSTRAK: Pengembangan kemampuan berpikir kreatif perlu dilakukan untuk menghadapi kehidupan di era modern dengan segala tuntutannya. Berpikir kreatif adalah proses atau kegiatan mendapatkan ide baru atau menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki untuk mendapatkan pemahaman baru. Salah satu cara untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan pengajuan dan pemecahan masalah matematika. Menurut Rusman (2012:232) model pembelajaran yang menjadikan permasalahan sebagai *starting point* adalah model pembelajaran berbasis masalah (PBM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A MTs Noor Aini Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan populasi seluruh siswa kelas VIII A MTs Noor Aini Banjarmasin. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari di kelas VIII A MTs Noor Aini Banjarmasin tahun pelajaran 2013-2014.

Kata kunci : Model pembelajaran berbasis masalah, kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar.

Ada tiga aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses belajar-mengajar yaitu, afektif (sikap), psikomotor (keterampilan) dan kognitif (kemampuan). Pada ranah afektif, kita akan berbicara mengenai sikap, semangat, toleransi, tanggung jawab dan lain-lain. Dalam ranah psikomotor, kita akan berbicara mengenai keterampilan siswa, misalnya keterampilan berbicara, mengutarakan pendapat, dan menyajikan laporan (baik lisan maupun tulisan). Pada dalam ranah kognitif kita akan berbicara mengenai kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa, misalnya: kemampuan pemahaman konsep, kemampuan penalaran dan komunikasi, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir reflektif matematis dan kemampuan berpikir kreatif.

Matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT). Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2004). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif memang perlu dilakukan untuk menghadapi kehidupan di era modern dengan segala tuntutanya. Kemampuan berpikir kreatif juga menjadi salah satu penentu keunggulan suatu bangsa. Daya kompetitif suatu bangsa sangat ditentukan oleh kreativitas sumber daya manusianya.

Pengertian kreatif itu sendiri menurut Hasan, Dkk (2010:9) adalah berpikir dan

melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Menurut Johnson (2012:183) berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru. Dari dua pendapat di atas berpikir kreatif adalah proses atau kegiatan untuk mendapatkan ide baru atau menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki untuk mendapatkan pemahaman baru.

Pengajuan masalah matematika secara tersendiri merupakan kegiatan yang mendorong kemampuan berpikir kreatif (Johnson, Leung dan Dunlop) juga pemecahan masalah matematika (Pehkonen, Haylock) dalam buku Siswono (2008:4). Dari pendapat beberapa ahli tersebut diketahui bahwa salah satu cara untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan pengajuan dan pemecahan masalah matematika. Menurut Rusman (2012:232) model pembelajaran yang menjadikan permasalahan sebagai *starting point* adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).

Riyanto (2010:285) mengemukakan bahwa PBM adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Duch (Riyanto, 2012:285) juga menyatakan bahwa PBM adalah suatu model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada tantangan "belajar untuk belajar".

Hasil penelitian Annisa (2012) pada Siswa Kelas X MM SMK Negeri 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2011-2012 menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Selain itu penelitian Siswono dan Novitasari (2007) tentang kemampuan berpikir kreatif melalui pemecahan masalah tipe "*What's Another Way*" menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat. Berdasarkan pada penelitian tersebut, diharapkan dengan penerapan pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran matematika siswa kelas VIII A di MTs Noor Aini Banjarmasin hasilnya akan sama bahkan lebih baik, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika akan berkembang lebih baik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII A MTs Noor Aini Banjarmasin tahun pelajaran 2013-2014.

Kata kreatif menurut bahasa berarti memiliki daya cipta, sedangkan kreasi adalah hasil dari daya cipta dan kreativitas adalah kemampuan berkreasi (KBBI, 1994:122). Baberapa ahli memberikan indikasi bahwa berpikir kreatif sama dengan kreativitas itu sendiri (Siswono, 2008:5). Menurut Hasan, Dkk (2010:9) kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Kreatif juga berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan (Elfindri, dkk, 2012:99). Kreativitas adalah keterampilan untuk menentukan pertalian baru, melihat subjek dari perspektif baru, dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran (Evans, 1994:1). Menurut Johnson (2012:183) berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru.

Menurut Krutetskii (Siswono, 2008:11) kemampuan-kemampuan kreatif sekolah berhubungan pada suatu penguasaan kreatif mandiri (*independen*) matematika di bawah pengajaran matematika, formulasi mandiri masalah matematis yang tidak rumit (*uncomplicated*), penemuan cara-cara dan sarana dari penyelesaian masalah, penemuan bukti-bukti teorema, pendeduksian mandiri rumus-rumus dan penemuan metode-metode asli penyelesaian masalah non standar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas kreativitas atau berpikir kreatif matematika adalah kegiatan untuk menciptakan ide baru, melihat subjek dari perspektif baru, membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran dan memupuk pemahaman-pemahaman baru, dalam pembelajaran matematika berupa formulasi mandiri masalah matematis yang tidak rumit, penemuan cara-cara dan sarana dari penyelesaian masalah, penemuan bukti-bukti teorema, pendeduksian mandiri rumus-rumus dan penemuan metode-metode asli penyelesaian masalah non standar.

Menurut pendapat Williams (Siswono, 2008: 18), ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

(1) Kefasihan atau kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak.
(2) Fleksibilitas atau luwes adalah kemampuan untuk menghasilan banyak macam pemikiran dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu pada jenis pemikiran yang lain.
(3) Orisinalitas adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang tidak lazim dari pada pemikiran yang jelas diketahui.
(4) Elaborasi adalah kemampuan untuk menambah atau merinci hal-hal yang detil dari suatu objek, gagasan atau situasi.

Munandar (http://repository.upi.edu/operator/upload/sd01/chapter2.pdf) memberikan uraian tentang aspek berpikir kreatif sebagai dasar untuk mengukur kreativitas siswa sebagai berikut:

(1) Berpikir lancar (*fluency*), yakni mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau jawaban; memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Aspek ini ditandai dengan perilaku:
    (a) Mengajukan banyak pertanyaan
    (b) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika adaMempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah
    (c) Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya
    (d) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari orang lain
    (e) Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi
(2) Berpikir luwes (*flexibility*), yakni menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi; dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda; mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda; dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. Aspek ini ditandai dengan perilaku:
    (a) Memberikan aneka ragam penggunaan yang tak lazim terhadap suatu objek
    (b) Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah
    (c) Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda
    (d) Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain
    (e) Dalam membahas, mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang bertentangan dengan mayoritas kelompok
    (f) Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara untuk menyelesaikannya
    (g) Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda
    (h) Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.
(3) Berpikir orisinil (*Originality*), yakni mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik; memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri; dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Aspek ini ditandai dengan perilaku:
    (a) Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terkpikirkan orang lain.
    (b) Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.
    (c) Memilih asimetri dalam mengambarkan atau membuat desain.
    (d) Memilih cara berpikir lain dari pada yang lain.
    (e) Mencari pendekatan yang baru dari yang klise
    (f) Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru.
    (g) Lebih senang mensintesa dari pada menganalisis sesuatu.
(4) Berpikir elaboratif (*Elaboration*), yakni mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; dan menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi

lebih menarik. Aspek ini ditandai dengan perilaku:

(a) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci
(b) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain
(c) Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh
(d) Mempunyai rasa keindahan yang kuat, sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana
(e) Menambah garis-garis, warna-warna, dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambaranya sendiri atau gambar orang lain.

Pada pemecahan masalah matematika siswa melakukan kegiatan yang diharapkan dapat mendorong berkembangnya pemahaman dan penghayatan siswa terhadap prinsip, nilai dan proses matematika. Hal ini akan membuka jalan bagi tumbuhnya daya nalar, berpikir logis, sistematis, kritis dan kreatif (Susanto, 2013:196). Pengajuan masalah matematika secara tersendiri merupakan kegiatan yang mendorong kemampuan berpikir kreatif (Johnson, Leung dan Dunlop) juga pemecahan masalah matematika (Pehkonen, Haylock) dalam buku Siswono (2008:4). Dari pendapat beberapa ahli tersebut diketahui bahwa salah satu cara untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan pengajuan dan pemecahan masalah matematika.

PBM adalah suatu proses pembelajaran yang menggunakan masalah untuk memulai pembelajaran. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah adalah untuk merangsang berpikir tingkat tinggi, berpikir kritis, analitis dan menemukan serta menggunakan sumber daya yang sesuai dan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Menurut Rusman (2012:232), karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut :

(1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
(2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
(3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
(4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
(5) Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
(6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM.
(7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
(8) Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
(9) Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
(10) PBM melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

Menurut Ismail, Ibrahim dan Nur (Rusman, 2012:243) menetapkan langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis masalah seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi-kan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah ter-sebut.

3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model dan membantu mereka untuk membagi tugas dengan temannya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Langkah-langkah PBM yakni: dimulai dengan pengajuan masalah, adanya kerja sama antar anggota kelompok, adanya keterkaitan antar disiplin ilmu, kemudian dilakukan penyelidikan masalah autentik, menghasilkan hasil kerja (laporan) serta mempresentasikannya dan evaluasi.

METODE

Metode penelitian ini adalah metode deskriptif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A MTs. Noor Aini Banjarmasin tahun pelajaran 2013-2014 sebanyak 35 siswa (19 laki-laki dan 16 perempuan). Objek penelitian ini adalah aktivitas, kemampuan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran PBM kelas VIII A MTs Noor Aini tahun pelajaran 2013-2014 pada pokok bahasan Sistem Persamaan linier Dua Variabel (SPLDV). Penelitian ini dilaksanakan di MTs Noor Aini Banjarmasin dan berlangsung dari bulan November sampai Desember 2013.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dokumentasi, tes dan observasi, sementara teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

(1) Analisis data kemampuan berpikir kreatif siswa

Cara menilai analisis data untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang telah siap digunakan untuk penelitian. Hasil observasi, peneliti dapat mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yang ingin diketahui. Pernyataan kualitatif pada lembar observasi (Supinah & Ismu, 2011:82) yaitu :

(a) Skor = 1, BT yaitu Belum Terlihat, (apabila siswa belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku seperti yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).
(b) Skor = 2, MT yaitu Mulai Terlihat, (apabila siswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku seperti yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).
(c) Skor = 3, MB yaitu Mulai Berkembang, (apabila siswa sudah memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku sesuai dengan yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).
(d) Skor = 4, SB yaitu Sudah Berkembang, (apabila siswa telah sering memperlihatkan perilaku sesuai dengan yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).
(e) Skor = 5, MK yaitu Sudah Menjadi Kebiasaan, (apabila siswa secara terus menerus telah memperlihatkan perilaku sesuai dengan yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

Untuk memudahkan dalam melihat perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa peneliti mengelompokkan skor hasil observasi dalam 5 interval, sebagai berikut:

Tabel 2 Interval Skor Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Interval Skor Kemampuan Berpikir Kreatif
1	105-130
2	79-104
3	53-78
4	27-52
5	1-26

(2) Analisis Data Hasil Belajar

Data yang dianalisis melalui deskriptif untuk menentukan mean (nilai rata-rata) hasil belajar siswa setelah dilaksanakan kegiatan belajar. Untuk menentukan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan rumus dari Sujdana (2011), yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah seluruh skor/nilai

n = banyak subjek

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

Hasil belajar siswa yang didapat diinterpretasikan menggunakan kriteria dari (Tim Dinas Pendidikan Pemprov Kal-Sel, 2004) sebagai berikut:

Tabel 3 Interpretasi Hasil Belajar

No	Nilai*)	Kualifikasi
1	≥ 95,0	Istimewa
2	80,0 – 94,9	Amat baik
3	65,0 - 79,9	Baik
4	55,0 – 64,9	Cukup
5	40,1 - 54,9	Kurang
6	≤ 40,0	Amat kurang

Keterangan: *) = Nilai dalam skala 0 – 100

HASIL DAN PEMBAHASAN

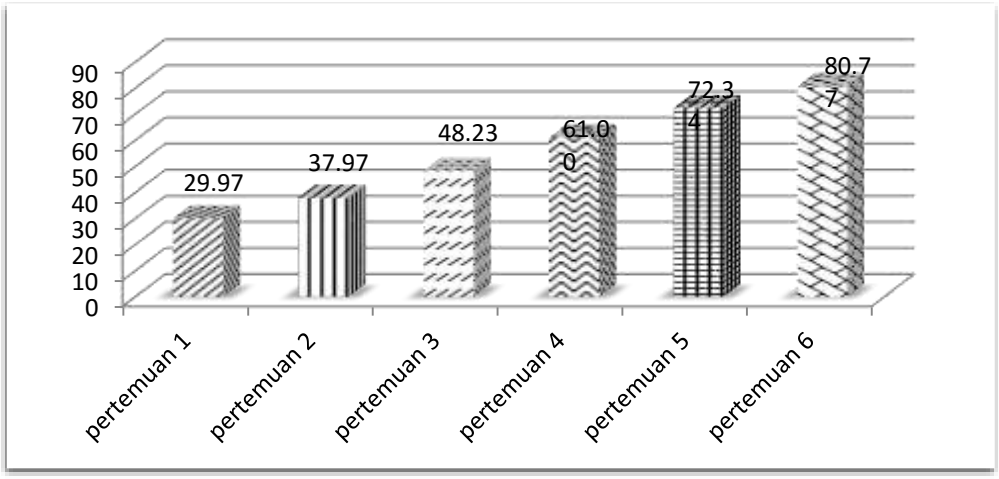
Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dikelompokkan dalam 5 interval skor terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Interval Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Interval kemampuan berpikir kreatif	Frekuensi skor kemampuan berpikir kreatif pertemuan ke-					
		1	2	3	4	5	6
1	105-130	-	-	-	-	-	4
2	79-104	-	-	-	7	14	12
3	53-78	-	2	13	13	20	19
4	27-52	24	31	22	15	1	-
5	1-26	11	1	-	-	-	-
	Jumlah frekuensi	35	34	35	35	35	35

Dari tabel 4 dapat dilihat pada pembelajaran pertama skor kemampuan berpikir kreatif siswa berada di interval keempat dan kelima. Pada pembelajaran kedua skor kemampuan berpikir kreatif siswa berada di interval ketiga, keempat dan kelima. Pada pembelajaran ketiga skor kemampuan berpikir kreatif siswa berada di interval ketiga dan keempat, tidak ada lagi yang berada di interval kelima. Pada pembelajaran keenam skor kemampuan berpikir kreatif siswa berada di interval pertama, kedua dan ketiga, tidak ada lagi yang berada diinterval keempat dan kelima.

Rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif pada tiap pertemuan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1 Kemampuan Berpikir Kreatif

Diagram batang yang terlihat pada dari setiap pertemuan dengan pertemuan berikutnya semakin tinggi. Itu berarti rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa semakin naik dari pertemuan 1 sampai pertemuan 6.

Dari tabel interval kemampuan berpikir kreatif dan diagram batang di atas kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami kenaikan pada setiap pertemuan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah. Sehingga rumusan masalah dari penelitian ini terjawab, bahwa kemapuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model PBM.

Hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran matematika dengan model PBM dapat dilihat dari nilai UTS. Sedangkan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model PBM dapat dilihat dari hasil nilai ulangan SPLDV. Hasil belajar siswa dapat diinterpretasikan dalam tabel berikut

.

Tabel 5 Interpretasi Hasil Belajar

No	Nilai*)	UTS	SPLDV	Kualifikasi
1	≥ 95,0	-	1	Istimewa
2	80,0 – 94,9	2	6	Amat baik
3	65,0 - 79,9	13	4	Baik
4	55,0 – 64,9	5	13	Cukup
5	40,1 - 54,9	6	10	Kurang
6	≤ 40,0	9	1	Amat kurang
Jumlah siswa		35	35	

Keterangan: *) = Nilai dalam skala 0 – 100

Rata-rata nilai siswa dapat dihitung dengan memasukkan dalam rumus rata-rata sebagai berikut.

Rata-rata nilai UTS

$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$

$\bar{X} = \frac{1895}{35}$

$\bar{X} = 54{,}14$

Rata-rata nilai ulangan SPLDV

$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$

$\bar{X} = \frac{2135}{35}$

$\bar{X} = 61$

Rata-rata nilai ulangan tengah semester adalah 54,14 dan rata-rata nilai ulangan SPLDV adalah 61. Dari data tersebut diperoleh rata-rata ulangan tengah semester siswa kurang dari rata-rata nilai ulangan SPLDV. Dari perhitungan rata-rata nilai ulangan tengah semester dan ulangan

SPLDV terlihat jelas bahwa rata-rata hasil ulangan SPDV lebih tinggi dari pada rata-rata hasil ulangan tengah semester. Berarti hasil belajar sesudah pembelajaran dengan model PBM lebih tinggi dari pada sebelum menggunakan model PBM. Jadi dari penelitian ini diketahui bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa model PBM dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A MTs Noor Aini Banjarmasin tahun pelajaran 2013-2014.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat mengemukakan saran yaitu sebagai berikut:

(1) Bagi siswa diharapkan untuk dapat lebih mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan matematika di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.
(2) Bagi guru matematika untuk bisa mencoba model PBM dengan konsep pembelajaran dan suasana yang lebih baik agar siswa dapat mengembangkan kemampuan kemampuan berpikir kreatifnya.
(3) Untuk sekolah, dengan adanya penelitian ini diharapkan sekolah dapat mengembangkan kemampuan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran yang baru dan sesuai.
(4) Diharapkan penelitian ini dikaji lagi dan dilanjutkan pada tempat dan pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Daryanto, 1994. *Kamus Bahasa Indonesia Modern.* Surabaya: APOLLO

Elfindri, Dkk. 2012. *Pendidikan Karaker: Kerangka, Metode, dan Aplikasi untuk Pendidik dan Profesional.* Jakarta: Baduose Media.

Evans, 1991. *Berpikir Kreatif dalam Pengambilan Keputusan dan Manajemen.* Jakarta: Bumi Aksara

Johnson, Elaine B. 2012. *CTL Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Kaifa

Kemdiknas/Balitbang.2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya*. Jakarta: Balitbang.

Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran.* Rajawali Pers, Jakarta.

Siswono, Tatag Yuli Eko. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif.* Surabaya: Unesa University Press

Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, 2005. *Metoda Statistika.* Edisi Keenam. Bandung:Tarsito

Tilaar, H.A.R. 2012. Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Trianto, 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual di Kelas*. Surabaya: Cerdas Pustaka Publisher.

http://repository.upi.edu/operator/upload/sd01/chapter2.pdf