

Penerapan Model Pembelajaran Problem Creating dengan Strategi Akik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Blitar

Suwarno⁽¹⁾

¹SMA Negeri 1 Blitar, Jalan A. Yani No. 112 Blitar Indonesia

Email: ¹ warnobl@yahoo.co.id

DOI:http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i4.95

ABSTRAK

Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada siswa merupakan tuntutan bagi guru yang harus dimiliki dalam mengembangkan pendekatan-pendekatan pembelajaran. Bentuk kreativitas guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Problem Creating melalui strategi AKIK (Aktif, Kolaboratif, Inovatif dan Kreatif). Dengan menerapkan strategi pembelajaran AKIK diharapkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas menjadi aktif, memunculkan inovasi dan mampu menciptakan bentuk kreativitas yang berkaitan langsung antara pembelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari, sehingga orientasi pembelajaran siswa dapat mengarah kepada realistik ataupun kontekstual. Setelah menerapkan kegiatan pembelajaran dengan metode *Problem Creating* melalui strategi AKIK pada siklus I dan II, peneliti dapat mengetahui bahwa siswa mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan soal yang diberikan guru dan mampu menentukan alternatif jawaban sesuai dengan soal yang ada. Peneliti melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran tersebut. Uji kompetensi siklus I masih menunjukkan kemampuan berfikir kreatif yang kurang, tetapi pada siklus II siswa sudah menunjukkan perkembangan. Siswa mampu menyelesaikan soal dengan jawaban yang lancar (*fluency*), menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara yang berbeda (*fleksibel*), menggunakan hal-hal terbaru (*originality*) dan memperinci setiap proses dalam menyelesaikan masalah (*elaboration*). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan berfikir kreatif pada siswa.

Kata kunci: Problem Creating, Pembelajaran AKIK, Berpikir Kreatif, Program Linear.

PENDAHULUAN

Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada siswa merupakan tuntutan tersendiri kepada guru yang harus memiliki kreativitas dalam mengembangkan pendekatan-pendekatan pembelajaran. Dalam Seminar dan Lokakarya Pembelajaran Matematika 15-16 Maret 2007 di P4TK (PPP) Matematika dengan tema Inovasi Pembelajaran Matematika dalam Rangka Menyongsong Sertifikasi Guru dan Persaingan Global, Giri selaku Sekretaris Ditjen PMPTK pada saat itu menyampaikan bahwa pendekatan proses belajar menggunakan prinsip 8 K untuk menjadi guru yang melegenda yaitu kasih sayang, kepedulian, kesabaran, kreativitas, kerendahan hati, kebijaksanaan, komitmen, dan kejujuran (Fadjar, 2007).

Menurut (Siswono, 2005), meningkatkan kemampuan berpikir kreatif artinya menaikkan skor kemampuan siswa dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan penyelesaian masalah. Siswa dikatakan memahami masalah bila menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, siswa memiliki kefasihan dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang benar secara logika. Siswa memiliki fleksibilitas dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan soal dengan dua cara atau lebih yang berbeda dan benar. Siswa memiliki kebaruan dalam menyelesaikan masalah bila dapat membuat jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya atau yang umum diketahui siswa.

Bentuk kreativitas guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Creating melalui strategi AKIK (Aktif, Kolaboratif, Inovatif dan Kreatif). Dengan menerapkan strategi pembelajaran AKIK diharapkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas menjadi aktif, memunculkan inovasi dan mampu menciptakan bentuk kreativitas yang berkaitan langsung antara pembelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari, sehingga orientasi pembelajaran siswa dapat mengarah kepada realistik ataupun kontekstual.

Menurut (Dzulfikri, 2013) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran yang membangun kreativitas siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar serta sesama siswa lainnya terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Pembelajaran inovatif merupakan bentuk pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat memfasilitasi perkembangan dan kebutuhan siswa. Pembelajaran kolaboratif menurut (Sato, 2012), dalam pembelajaran kolaboratif, guru merancang pembelajaran agar siswa dapat saling belajar. Dalam pembelajaran kolaboratif, guru juga perlu menyediakan bahan dan media yang mendukung kegiatan belajar secara kolaboratif, memberikan soal atau tugas yang mendorong eksplorasi, dan siswa bekerja dalam kelompok belajar.

Masalah-masalah yang terjadi di kelas dikarenakan matematika yang diajarkan sebagian besar membosankan dan sedikit menakutkan karena pembelajaran dengan ceramah dan selalu langsung mengerjakan soal-soal. Tidak heran jika siswa tidak memiliki kreativitas dalam mengerjakan soal-soal matematika, ditambah lagi dengan cara guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam mengajarkan matematika. Siswa hanya mencatat dan guru menjelaskan. Pembelajaran konvensional seperti itu akan sulit untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Sedangkan dengan adanya penerapan pembelajaran AKIK maka diharapkan siswa memiliki ketertarikan pada tugas yang dianggap sebagai tantangan, menjawab soal secara bervariasi, memiliki imajinasi yang tinggi dalam menyelesaikan soal, mengembangkan atau memperkaya gagasan jawaban suatu soal, mengemukakan alasan kebenaran jawaban soal yang telah dibuat.

Kurangnya relevansi strategi-strategi pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi-materi pelajaran Matematika. Khusus untuk pelajaran Matematika pada materi Program linear yang ada di Silabus Kurikulum 2013 Kelas XI di SMAN 1 Blitar, sering kali guru hanya menjelaskan dengan memberikan cara-cara yang menurut siswa merupakan satu-satunya cara/ rumus yang bisa digunakan dalam menyelesaikan masalah pada materi Program Linear. Padahal kreativitas dari siswa juga diperlukan karena tidak semua soal-soal yang diberikan langsung dapat dimasukkan ke dalam rumus, perlu langkah-langkah yang jelas sebelum mencapai pada tahap penguasaan rumus. Oleh karena itu peneliti menerapkan model Pembelajaran Problem Creating dengan strategi AKIK siswa dilatih dengan berbagai penyelesaian masalah menggunakan soal-soal cerita, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dalam menemukan jawaban.

Berdasarkan pada pemaparan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, terkait dengan penerapan pendekatan pembelajaran AKIK untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Penerapan Model Pembelajaran Problem Creating dengan Strategi AKIK untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Blitar?". Mengacu pada rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah Model Pembelajaran Problem Creating dengan Strategi AKIK untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Blitar.

Salah satu usaha pemerintah dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi informasi adalah Gerakan Literasi Sekolah (GLS) untuk sekolah tingkat dasar hingga menengah. Hal ini sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) nomer 23 tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti yang diwujudkan dengan wajib membaca khususnya bagi siswa SD, SMP, dan SMA. GLS merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik. Kegiatan literasi sekolah dalam konteks GLS adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara (Sutrianto, 2016:2). GLS dikembangkan berdasarkan sembilan agenda prioritas (Nawacita) yang terkait dengan tugas dan fungsi kementerian pendidikan dan kebudayaan, khususnya Nawacita nomer 5, 6, 8, dan 9. Butir Nawacita yang dimaksud adalah (5) meningkatkan kualitas hidup manusia dan masyarakat Indonesia; (6) meningkatkan produktivitas rakyat dan daya saing di pasar internasional sehingga bangsa Indonesia bisa maju dan bangkit bersama bangsa-bangsa Asia lainnya; (8) melakukan revolusi karakter bangsa; (9) memperteguh kebhinekaan dan memperkuat restorasi sosial Indonesia. Keempat butir Nawacita tersebut terkait erat dengan komponen literasi sebagai modal pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, produktif dan berdaya saing, berkarakter, serta nasionalis (Sutrianto, 2016:1). GLS memiliki 3 tahapan yaitu tahap pembiasaan, tahap pengembangan, dan tahap pembelajaran (Sutrianto, 2016:5).

Salah satu peneliti yang meneliti GLS adalah Faradina (2017) tentang pengaruh program gerakan literasi sekolah terhadap minat baca siswa di SD islam terpadu muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pengaruh program gerakan literasi sekolah terhadap minat baca siswa signifikan dan hambatan terjadi pada membaca nyaring, membaca dalam hati, kegiatan pojok baca kelas dan penghargaan sebagai peminjam buku teraktif. Banyak anggapan mengenai GLS yang tidak bisa sepenuhnya membantu meningkatkan budaya literasi informasi karena ketersediaan sarana dan prasarana yang berbeda di setiap sekolah. Berdasarkan observasi awal salah satu sekolah yang secara konsisten menerapkan GLS adalah SMA Wahidiyah Kediri. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi GLS di SMA Wahidiyah Kediri tahun pelajaran 2018/2019 serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan GLS. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai pelaksanaan GLS sudah termasuk dalam tahapan GLS yang mana antara tahap pembiasaan, pengembangan atau pembelajaran. Selain itu, informasi tentang faktor pendukung dan penghambat terlaksananya GLS diharapkan dapat memberikan informasi tentang apa saja yang harus diperbaiki dan dipertahankan untuk meningkatkan pelaksanaan GLS.

METODE

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subyek Penelitian yaitu siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Blitar Tahun Ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 36 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Blitar Jl. A Yani 112 Blitar, dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MIPA 2 sebanyak 36 siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil validasi terhadap perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, data hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran *Problem Creating* dengan strategi AKIK materi Program Linear, data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, data skor tes hasil belajar siswa pada akhir tiap siklus, dan data hasil wawancara terhadap 4 orang siswa sebagai representasi kondisi seluruh kelas setelah pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun berdasarkan Model pembelajaran *Problem Creating* menggunakan strategi AKIK dengan komponen yang meliputi *Identity mathematical goals* (mengidentifikasi tujuan matematika), *decide on the problem context* (menentukan konteks masalah), *create the problem* (menciptakan masalah), *anticipate student's solutions* (mengantisipasi jawaban siswa), dan *implement and reflect* (menerapkan dan refleksi) (Barlow, 2010). Lembar observasi terdiri dari lembar aktivitas siswa dalam pembelajaran. Lembar wawancara diperlukan agar wawancara yang dilakukan sesuai dengan data penelitian yang diperlukan, maka peneliti menyusun format wawancara disusun berdasarkan aspek-aspek yang akan diketahui melalui wawancara. Indikator-indikator yang dikembangkan dalam format wawancara diharapkan dapat menggali lebih dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Lembar Kerja Siswa disajikan dalam bentuk soal-soal yang disusun berdasarkan langkah kerja pembelajaran *Problem Creating* untuk mengetahui kemampuan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, memperinci mulai dari siklus 1 sampai dengan tercapai keberhasilan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila kategori kemampuan berpikir kreatif siswa sudah meningkat. Misalnya dari kategori tidak baik menjadi cukup baik atau di atasnya, dari kategori kurang baik menjadi cukup baik atau di atasnya, dan seterusnya. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal mencapai $\geq 85\%$ dari seluruh siswa yang mengikuti ujian.

Data Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Blitar dengan menerapkan Model Pembelajaran *Problem Creating* pada materi Program Linear dihitung dengan rumus berikut.

Klasifikasi kemampuan berpikir kreatif dilakukan sebagai berikut:

Persentase kemampuan berpikir kreatif

$$= \frac{\text{Jumlah skor perolehan siswa}}{\text{jumlah skor maksimal indikator}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan :

80% < NR ≤ 100%	: Sangat Baik
60% < NR ≤ 80%	: Baik
40% < NR ≤ 60%	: Cukup Baik
20% < NR ≤ 40%	: Kurang Baik
0% < NR ≤ 20%	: Tidak Baik (Arikunto, 2002)

Data ketuntasan belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Blitar dengan menerapkan Model Pembelajaran *Problem Creating* pada materi Program Linear dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

(sumber : Arikunto, 2006)

Tabel 1. Penentuan klasifikasi ketuntasan belajar siswa

Nilai	Keterangan
$80 \leq \text{Nilai} \leq 100$	Tuntas
Nilai < 80	Belum Tuntas

HASIL

Hasil analisis terhadap hasil uji kemampuan berpikir kreatif siswa pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih termasuk kategori kurang baik dan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan siswa masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal matematika sesuai dengan prosedur dalam mengerjakan soal cerita. Cara siswa mengerjakan soal juga cenderung tetap, tidak ada variasi atau cara jawaban yang berbeda. Hal ini menunjukkan siswa masih belum mampu maksimal dalam berfikir kreatif.

Pada siklus 1 ini, siswa masih belum menunjukkan kemampuan berfikir kreatif. Menurut Sumarno (2010), ciri-ciri kreativitas yang menjadi produk dari berpikir kreatif adalah: (1) Kemampuan berpikir lancar (fluency). (2) Kemampuan berpikir luwes atau fleksibel (flexibility). (3) Kemampuan berpikir orisinal (originality). (4) Kemampuan memperinci (elaboration).

Setelah menerapkan kegiatan pembelajaran *problem creating*. Peneliti melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran tersebut. Uji kompetensi siklus II pada seluruh siswa untuk menguji kemampuan berpikir kreatif siswa sudah menunjukkan perubahan. Siswa sudah mampu berfikir kreatif. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang terdapat pada hasil lembar kerja dari soal uji kreatif II. Cara siswa mengerjakan soal juga variasi atau cara jawaban yang berbeda, menggunakan cara-cara baru dan memperinci setiap jawaban yang terdapat pada soal. Hal ini menunjukkan kemampuan berfikir kreatif siswa sudah mengalami peningkatan dengan melalui penerapan pembelajaran *problem creating*.

PEMBAHASAN

Siklus 1

Menentukan Tujuan Pembelajaran Matematika

Dalam standar isi kurikulum mata pelajaran matematika, siswa kelas XI akan mempelajari Program Linear pada semester ganjil. Pengetahuan mereka tentang Program Linear masih terbatas, oleh karena itu dibutuhkan sebuah pengetahuan prasyarat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap masalah Program Linear. Tujuan pembelajaran dalam menentukan tujuan pembelajaran yaitu menjelaskan Program Linear dua variabel dan metode penyelesaiannya dengan menggunakan masalah kontekstual. Tujuan pembelajaran tersebut dilaksanakan pada dua kali pertemuan. Setelah merumuskan tujuan pembelajaran itu, peneliti kemudian membuat contoh soal untuk menentukan pengetahuan awal siswa.

Menentukan Konteks Masalah

Dari hasil pengetahuan awal siswa, maka nampak kemampuan yang dimiliki oleh siswa sehingga peneliti dapat menentukan masalah mana yang akan digunakan atau sesuai dengan apa masalah dipilih. Pada tahap ini peneliti menentukan konteks masalah yang nanti akan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam materi Program Linear. Selain itu, peneliti juga akan menumbuhkan pola berfikir kreatif siswa.

Masalah tersebut disusun berdasarkan tingkat kerumitan. Soal nomor satu menunjukkan konsep yang paling mudah yaitu mengidentifikasi persamaan dan pertidaksamaan linear dua variabel. Kemudian soal nomor dua dan tiga yang memberikan masalah untuk terkait penyelesaian mode matematika dari masalah yang berkaitan dengan pertidaksamaan linear dua variabel serta membuat grafik dari kendala yang terdapat dalam permasalahan Program Linear.

Menciptakan Masalah

Setelah menentukan konteks masalah dan identifikasi keadaan, langkah selanjutnya adalah menciptakan masalah. Dalam menciptakan masalah, peneliti yakin bahwa masalah secara detail akan memfasilitasi siswa untuk berpikir tentang matematika. Masalah yang diciptakan adalah kuadrat dan akar kuadrat suatu bilangan. Pada siklus I ini peneliti menciptakan masalah yang nanti digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah serta membangun kemampuan berfikir kreatif siswa.

Mengantisipasi jawaban siswa

Dari masalah yang disampaikan guru pada siklus I pertemuan satu dan dua antisipasi jawaban siswa dari guru yaitu: 1) soal nomor satu mengarahkan siswa untuk menyelesaikan masalah pertidaksamaan linear. Tiap kelompok pada pembelajaran siklus I mampu menyelesaikan soal nomor satu ini dengan benar. 2) soal nomor 2 merupakan masalah yang akan menuntut siswa untuk menentukan penyelesaian pertidaksamaan linear dalam konteks soal cerita. 3) soal nomor 3, merupakan masalah yang menuntut siswa untuk memahami model Pertidaksamaan Program Linear. 4) soal nomor 4, bentuknya sama dengan nomor 3, perbedaannya terdapat pada bentuk soalnya. Soal nomor 4 merupakan soal cerita sederhana yang menuntut siswa untuk memahami dan mencermati system pertidaksamaan linear. 5) soal nomor 5 juga merupakan soal cerita yang mengarahkan siswa untuk lebih kritis dalam menyelesaikan masalah.

Penerapan dan refleksi

Setelah menerapkan kegiatan pembelajaran *problem creating*. Peneliti melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran tersebut. Uji kompetensi siklus I pada seluruh siswa dalam hasil uji kemampuan berpikir kreatif siswa terdapat kategori tidak baik, termasuk dalam kategori kurang baik, siswa termasuk dalam kategori cukup baik, dan siswa termasuk dalam kategori baik. Secara keseluruhan kemampuan berpikir kreatif pada siklus I sudah mulai muncul tetapi masih belum tampak pada hasil kinerja siswa saat menyelesaikan soal cerita tersebut.

Siklus 2

Menentukan tujuan pembelajaran matematika

Dalam standar isi kurikulum mata pelajaran matematika, siswa kelas VIII akan mempelajari Program Linear pada semester 1. Tujuan pembelajaran dalam siklus II pertemuan 1 dan 2 yaitu: 1) siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan model persamaan linear.

Menentukan konteks masalah

Dari hasil pengetahuan awal siswa, maka akan nampak kemampuan yang dimiliki oleh siswa sehingga peneliti dapat menentukan masalah mana yang akan digunakan atau

sesuai dengan apa masalah dipilih. Pada tahap ini peneliti menentukan lima masalah yang nanti akan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam materi Program Linear. Selain itu, peneliti juga akan menumbuhkan pola berfikir kreatif pada siswa.

Menciptakan masalah

Setelah menentukan masalah dan identifikasi keadaan, langkah selanjutnya adalah menciptakan masalah. Dalam menciptakan masalah, peneliti yakin bahwa masalah secara detail akan memfasilitasi siswa berpikir tentang matematika. Pada siklus I ini peneliti menciptakan masalah yang nanti digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah serta membangun kemampuan berfikir kreatif siswa. Masalah yang dibuat oleh peneliti menunjukkan adanya urutan dari tingkat mudah ke tingkat yang lebih sulit. Masalah tersebut merupakan soal cerita, tetapi di soal yang selanjutnya membutuhkan penyelesaian yang lebih panjang prosesnya.

Mengantisipasi jawaban siswa

Dari masalah yang disampaikan peneliti pada siklus I pertemuan satu dan dua, antisipasi jawaban siswa dari guru yaitu: 1) soal nomor satu mengarahkan siswa untuk menentukan nilai minimum atau nilai maksimum dari masalah program linear yang diberikan. 2) soal nomor 2 merupakan masalah yang menuntut siswa untuk menentukan berbagai alternatif penyelesaian dari penentuan nilai minimum dan nilai maksimum melalui soal cerita. 3) soal nomor 3, merupakan masalah yang menuntut siswa untuk menerapkan konsep Program Linear dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan dan refleksi

Setelah menerapkan kegiatan pembelajaran *problem creating*. Peneliti melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran tersebut. Uji kompetensi siklus II pada seluruh siswa untuk menguji kemampuan berpikir kreatif siswa sudah menunjukkan perubahan. Siswa sudah mampu berfikir kreatif. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang terdapat pada hasil lembar kerja dari soal uji kreatif II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengetahuan awal siswa, maka akan nampak kemampuan yang dimiliki oleh siswa sehingga peneliti menentukan konteks masalah mana yang akan digunakan atau sesuai dengan apa masalah dipilih. Pada tahap ini peneliti menentukan konteks masalah yang nanti akan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam materi Program Linear. Selain itu, peneliti juga akan menumbuhkan pola berfikir kreatif pada siswa.

Masalah yang dibuat oleh peneliti akan mendorong siswa untuk berfikir kreatif, masalah itu dibuat dalam bentuk soal yang diterapkan dalam 2 siklus. Siklus I dan II terdapat beberapa soal. Soal-soal tersebut dalam pelaksanaannya telah mampu membentuk pola berfikir kreatif pada siswa/Masalah yang disampaikan guru pada siklus I dan II, siswa dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan soal yang diberikan guru. Siswa dapat menentukan alternatif jawaban sesuai dengan soal yang ada.

Setelah menerapkan kegiatan model pembelajaran *Problem Creating*. Peneliti melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran tersebut. Uji kompetensi siklus I masih menunjukkan kemampuan berfikir kreatif yang kurang, tetapi pada siklus II siswa sudah menunjukkan perkembangan. Siswa mampu menyelesaikan soal dengan

jawaban yang lancar (*fluency*), menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara yang berbeda (*fleksibel*), menggunakan hal-hal terbaru (*originality*) dan memperinci setiap proses dalam menyelesaikan masalah (*elaboration*). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan berfikir kreatif pada siswa.

SARAN

Dalam pembelajaran materi Program Linear dengan strategi AKIK melalui pembelajaran *Problem Creating* agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, peneliti menyarankan kepada para guru untuk: (1) Mengalokasikan waktu secara cermat dalam merancang perangkat pembelajaran dan mengelola pembelajaran. (2) Mempertimbangkan kemampuan materi prasyarat siswa sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan. (3) Mengatur, mengawasi dan memberi bimbingan kepada siswa agar dalam kerja kelompok dapat berjalan dengan optimal.

Memberikan beberapa soal cerita, relevansi dan bervariasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan mempertimbangkan alokasi waktu. (4) Mengadakan penelitian lebih lanjut tentang penerapan strategi AKIK melalui berbagai metode pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barlow, T. 2010. *Building Word Problems What does it take*. NCTM Volume 1 no.3 , -.
- Dzulfikri, M. 2013. *Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif dengan Strategi Pembelajaran Reconnecting terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran Kelas XI Semester 1 di SMKN 7 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro , 515-522.
- Fadjar, S. 2007. *Laporan Hasil Seminar dan lokakarya Pembelajaran Matematika dengan Tema Inovasi Pembelajaran Matematika dalam Rangka Menyongsong Sertifikasi Duru dan Persaingan Global*. Yogyakarta.
- Sato, M. 2012. *Dialog dan Kolaborasi di Sekolah Pertama, Praktek "Learning Community"*. Jakarta: Pelita.
- Siswono, T. 2005. *Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah. Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Aplikasi MIPA*. Yogyakarta.
- Sumarno. 2010. *Berpikir dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa dan Bagaimana Mengembangkan Pada Peserta Didik* . Jakarta: FMIPA UPI.