

PENERAPAN PENDEKATAN *PROBLEM POSING* (PENGAJUAN MASALAH) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Era Budi Waluyo

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (waluyo@yahoo.co.id)

Mintohari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji aktivitas guru, siswa, kemampuan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dan lokasi penelitian ini adalah siswa SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya yang berjumlah 34 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, tes kemampuan berpikir kreatif siswa, dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru, siswa, kemampuan berpikir kreatif siswa, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan selama dua siklus dengan masing-masing prosentase ketuntasan. Pendekatan pembelajaran problem Posing (pengajuan masalah) layak untuk diterapkan oleh guru.

Kata Kunci: *Pembelajaran IPA, Pendekatan problem posing, Kemampuan berpikir kreatif.*

Abstract: *The purpose of this research was to assess the activity of teachers, students, student's creative thinking skill and student's result study. Researcher used Classroom Action Research (CAR) methods. the subjects And the location of research was students of SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya, amounting to 34 students. The instrument used in this research consisted of sheet of observation teachers activities, sheets of observation of student activities, creative thinking skill's test and result studies test. Technical data analysis used descriptive qualitative. The results showed that the activity of teachers, students, creative thinking skills, and the student's result study has increased significantly during two cycles with their respective percentage of completeness. Problem posing approach is worthy to be applied by the teacher.*

Keywords: *Natural science, Problem posing approach, creative thinking skill.*

PENDAHULUAN

Di era informasi dan komunikasi, Indonesia memerlukan sumberdaya manusia yang kreatif dan terampil untuk menghasilkan karya inovatif. Kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD) menekankan pada bagaimana memfasilitasi belajar siswa untuk berpikir kreatif agar memiliki kompetensi untuk bekerja sama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif dalam setiap pemecahan masalah yang dihadapi. Pembelajaran di SD tidak hanya bertujuan untuk pemahaman pengetahuan saja, tetapi juga kemampuan untuk memecahkan permasalahan yang kompleks.

Kehidupan modern sekarang ini tidak terlepas dari aspek ilmiah. Berbagai temuan, baik teknologi maupun teori, selalu dinilai aspek "keilmiahannya". Banyaknya temuan ilmiah yang dihasilkan sekarang ini

mencerminkan tingkat kreativitas peradaban yang tinggi. Sayangnya, sebagian besar temuan tersebut dihasilkan oleh peradaban Barat, sementara Indonesia masih jauh tertinggal. Hal inilah yang mendasari pemikiran bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kreatif manusia Indonesia sejak dini melalui pendidikan di sekolah dasar.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fase penting dari perkembangan anak yang akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa datang. Pada dasarnya, siswa SD memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya, dan minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Sehingga pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak pada fase pendidikan di sekolah dasar dirasa sangat penting.

Kemampuan berpikir kreatif penting bagi siswa sekolah dasar karena dengan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi masalah secara teroganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dan merancang solusi orisinal. Dengan demikian siswa akan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap berbagai hal, memunculkan banyak gagasan baru, orisinal, dan unik dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Selain itu siswa juga akan memiliki daya imajinasi yang tinggi dan mampu mengemukakannya dalam memecahkan masalah.

Menurut Johnson (dalam Fajarwati, 2011:2) berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru. Pendapat lain menyatakan kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu problem (santrock, 2008:366). Berpikir kreatif merupakan bagian dari pemikiran divergen. Pemikiran divergen menghasilkan banyak jawaban untuk satu pertanyaan dan merupakan karakteristik dari kreativitas (michael dalam santrock, 2008:366).

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang dapat memfasilitasi upaya meningkatkan kreativitas siswa adalah mata pelajaran IPA. Kemampuan yang dikembangkan dalam pembelajaran IPA tidak hanya penguasaan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip saja melainkan juga pengembangan kemampuan berpikir, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sesuai dengan yang termuat dalam latar belakang kurikulum bahwa pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (scientific inquiry) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup (KTSP, 2006:484).

Salah satu tujuan pembelajaran IPA yang termuat dalam KTSP (2006) adalah "Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan". Dalam melakukan proses menyelidiki, memecahkan masalah dan membuat keputusan membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Dalam proses penyelidikan, kemampuan berpikir kreatif memiliki peran dalam mengajukan secara lancar pertanyaan dan menyusun hipotesis penyelidikan yang berbeda dan unik. Sedangkan dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kreatif akan mendorong adanya banyak alternatif pemecahan masalah/keputusan yang berbeda.

Menurut Daryanto (2009) salah satu manfaat dari berpikir kreatif adalah dalam pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif dirasa sangat penting karena dengan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk

mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi masalah secara teroganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dan merancang solusi orisinal. Jadi secara tidak langsung kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang dituntut oleh kurikulum IPA di SD untuk dikuasai siswa agar mampu mengembangkan kemampuan penyelidikan, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Torrance (dalam Filsaime, 2008: 21-23) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki empat karakteristik yaitu *originality* (orisinalitas/menyusun sesuatu yang baru), *fluency* (kelancaran menurunkan banyak ide), *flexibility* (fleksibilitas/ mengubah perspektif dengan mudah), dan *elaboration* (elaborasi/ mengembangkan ide secara terperinci).

Berdasarkan pengamatan dan tes awal yang dilakukan di kelas V SDN Lidah Wetan IV/566, salah satu SD di Surabaya. Pada pembelajaran IPA dijumpai bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari tes awal yang disusun berdasarkan karakteristik berpikir kreatif menurut Torrance, yang hasilnya adalah aspek *originality* (keaslian) memperoleh nilai rata-rata kelas 48,24, aspek *fluency* (kelancaran) memperoleh nilai rata-rata kelas 67,94, aspek *flexibility* (keluwesan) memperoleh nilai rata-rata kelas 31,18 dan aspek *elaboration* memperoleh nilai rata-rata kelas 48,24. Dari hasil tes awal tersebut terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V masih sangat kurang dalam keluwesan, elaborasi, dan keaslian dalam membuat ide. Sedangkan aspek kelancaran membuat ide cukup bagus tetapi masih perlu dikembangkan lagi.

Selain itu, meski pembelajaran yang dilakukan guru telah menggunakan media interaktif (LCD), tetapi pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa hanya terfokus menerima materi-materi yang diberikan guru tanpa banyak respon. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih klasikal, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif selama pembelajaran. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran IPA perlu dirancang keterlibatan siswa secara aktif untuk mencapai tujuan belajar yang disusun. Guru harus dapat memilih dan menerapkan pembelajaran yang tepat agar peserta didik tertarik karena pembelajaran bermakna yang melibatkan siswa sehingga mampu menciptakan siswa yang kreatif.

Salah satu alternatif cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah melalui penerapan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah). *Problem posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecahkan suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang

mengacu pada penyelesaian soal tersebut (Wahyuni, 2011:23).

Dalam pembelajaran, *problem posing* (pengajuan masalah) menempati posisi yang strategis. Siswa harus menguasai materi secara mendetail. Hal tersebut akan dicapai jika siswa memperkaya ranah pengetahuannya tidak hanya dari guru melainkan perlu belajar secara mandiri.

Problem posing mulai dikembangkan pada tahun 1997 oleh Lynn D. English dan awal mulanya diterapkan pada mata pelajaran matematika. Kemudian dikembangkan pada mata pelajaran yang lain. Model *problem posing* mulai masuk ke Indonesia pada tahun 2000. *Problem posing* adalah perumusan masalah yang berkaitan dengan syarat-syarat soal yang telah dipecahkan atau alternatif soal yang masih relevan (Suharta dalam Prayoga, 2011:10). Pada prinsipnya *problem posing* mewajibkan para siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar soal (berlatih soal) secara mandiri.

Menurut Surtini (dalam Wahyuni, 2011:23), kekuatan-kekuatan pendekatan *problem posing* yaitu (a) Memberi penguatan terhadap konsep yang diterima atau memperkaya konsep-konsep dasar melalui pembelajaran mandiri; (b) Melatih siswa meningkatkan kemampuan individu; (c) Orientasi pembelajaran adalah infestasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Utomo (dalam Wahyuni, 2011:23) mengemukakan beberapa kelebihan penerapan pendekatan *problem posing* yaitu (a) Peserta didik dapat berpartisipasi dengan aktif dan lebih sering mengekspresikan idenya; (b) Peserta didik mempunyai kesempatan lebih untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif; (c) Peserta didik yang kurang pandai dapat merespon pertanyaan dengan caranya sendiri; (d) Peserta didik termotivasi secara intrinsik untuk memberikan jawaban-jawaban yang lebih banyak; (e) Peserta didik mempunyai pengalaman yang kaya dari proses penemuan yang dilakukan dan ide-ide temannya.

Menurut Brown dan Walter (dalam Setyorini, 2008:20) pendekatan *problem posing* terdiri dari 2 tahap penting yaitu (a) Accepting, berkaitan dengan kemampuan siswa memahami situasi yang diberikan oleh guru atau situasi yang sudah ditentukan; (b) Challenging, berkaitan dengan sejauh mana siswa merasa tertantang terhadap situasi yang diberikan sehingga mampu untuk mengajukan masalah. Menurut Hamzah (Setyorini, 2008:20), terdapat 3 unsur penting yang saling terkait dalam pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* yaitu situasi masalah, pengajuan masalah, pemecahan masalah.

Dengan menggabungkan tahap *problem posing* menurut pendapat Brown dan Walter (Accepting dan Challenging), dengan pendapat Hamzah Upu (situasi masalah, pengajuan masalah, pemecahan masalah) serta tahap dalam pengembangan berpikir kreatif (Persiapan, Inkubasi, Iluminasi, dan Verifikasi) dapat disusun langkah-langkah pendekatan *problem posing*, yaitu (a) Persiapan, penyampaian tujuan pembelajaran dan menggali pengetahuan awal siswa tentang materi; (b) Pemahaman, penjelasan singkat guru tentang materi yang akan dipelajari siswa; (c) Situasi Masalah, pemberian situasi masalah atau informasi terbuka pada siswa, situasi masalah dapat berupa study kasus atau informasi terbuka berupa teks dan gambar; (d) Pengajuan masalah, siswa mengajukan pertanyaan dari situasi masalah atau informasi terbuka yang diberikan guru; (e) Pemecahan masalah, siswa memberikan jawaban atau penyelesaian soal dari pertanyaan yang telah diajukan oleh siswa; (f) Verifikasi, mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Pendekatan *problem posing* akan memacu kemampuan siswa dalam membuat banyak ide (*fluency*), menyusun ide yang baru dan berbeda (*Originality*), menciptakan ide yang bervariasi (*flexibility*) dan membuat ide yang detail dan rinci (*elaboration*). Melalui pendekatan *problem posing* siswa akan mampu membuat banyak pertanyaan yang akan mengembangkan aspek *Fluency* atau kelancaran dalam menciptakan ide. Dari pertanyaan siswa yang bersifat divergen (pertanyaan yang memungkinkan banyak jawaban) akan memunculkan banyak jawaban yang bervariasi (*flexibility*). Selain itu, pertanyaan dan jawaban yang dibuat siswa akan memunculkan ide-ide baru yang unik dan berbeda (*Originality*). Dan dari proses siswa menjawab pertanyaan siswa akan belajar menjawab pertanyaan secara terperinci, runtut dan jelas (*elaboration*).

Diharapkan penelitian ini dapat mendeskripsikan aktivitas guru, mendeskripsikan aktivitas siswa saat proses pembelajaran IPA dengan menerapkan pendekatan *Problem posing*, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar setelah mengikuti proses pembelajaran IPA dengan menerapkan pendekatan *Problem posing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. dalam (Arikunto, 2006:93), pelaksanaan PTK meliputi 3 langkah, yaitu : 1) Planning-Perencanaan, 2) Acting & Observing- Tindakan dan Pengamatan, 3) Reflecting-

Perefleksian. Ketiga komponen tersebut saling berkaitan sehingga sering diistilahkan dengan siklus. Jumlah siklus pembelajaran ditentukan dari ketercapaian tujuan penelitian yang telah disusun. Apabila tujuan penelitian sudah dapat dicapai, tidak akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, apabila ingin memaksimalkan penelitian maka dilanjutkan ke siklus berikutnya. Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan yaitu membuat perencanaan penelitian yaitu menyusun serangkaian kegiatan secara menyeluruh berupa siklus-siklus ataupun tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas, menyusun instrumen penelitian sebagai pedoman terhadap pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas, penelitian ini dilakukan dengan siklus yaitu perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi.

Tahapan perencanaan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, mempersiapkan media, persiapan sarana dan prasarana penelitian serta menentukan indikator kinerja. Selanjutnya, tahapan pelaksanaan tindakan meliputi, segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan pendekatan problem posing. Serta tahapan pengamatan merupakan tahap pengumpulan data melalui mengamati aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Yang terakhir tahapan refleksi dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas, serta teman sejawat mengenai hasil pengamatan yang dilakukan.

Adapun subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya pada tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 34 yang terdiri dari 16 siswa putri dan 18 siswa laki-laki. Lokasi penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Lidah Wetan IV/566 yang berada di kecamatan Lakarsantri, Kota Surabaya. Penelitian dilakukan pada semester dua yaitu dari bulan Maret hingga April 2013. Sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh pihak sekolah, khususnya wali kelas V.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa serta hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi dan tes. Adapun penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data tersebut adalah : (a) teknik observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan problem posing, (b) tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar siswa.

Data yang dapat dikumpulkan berupa data observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, kemampuan berpikir kreatif

siswa, dan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang diisi oleh observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan tes kemampuan berpikir kreatif serta tes hasil belajar.

Analisis hasil observasi diperoleh dari pengamat (guru kelas dan teman sejawat) untuk mengisi lembar observasi saat mengamati proses belajar mengajar pada setiap siklus. Analisis lembar observasi digunakan rumus

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan

P = prosentase frekuensi kejadian yang muncul

n = banyaknya aktivitas siswa yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

(Arikunto, 2009: 129)

Analisis data keterampilan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes siswa. Penentuan ketuntasan belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan :

N= Porsentase ketuntasan dalam Arikunto, (2006:243)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada siklus I dan siklus II hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran IPA dengan penerapan pendekatan *problem posing* dipaparkan sesuai dengan tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan persiapan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I, dan siklus II, yaitu sebagai berikut: (1) Melakukan analisis kurikulum; (2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dianalisis untuk mengembangkan indikator, tujuan pembelajaran, pengembangan tes yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; (3) Merancang Silabus dan RPP dengan menerapkan pendekatan *problem posing*; (4) Membuat lembar kerja siswa; (5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran; (6) Menyusun materi ajar; (7) Menyiapkan media pembelajaran; (8) Menyiapkan instrumen penelitian; (9) Validasi instrumen penelitian.

Tahap pelaksanaan siklus I, dan Siklus II dilaksanakan pada rabu tanggal 10 April 2013 dan Kamis tanggal 11 April 2013 untuk siklus I, dan

untuk siklus II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 17 April 2013 dan hari kamis tanggal 18 April 2013 dengan waktu masing-masing pertemuan 2 x 35 menit.

Tahap observasi pada siklus I, dan siklus II terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran diamati oleh dua observer yaitu Bapak M.T. Arifien, S.Pd (guru Kelas V) dan Ina Azhariya (teman sejawat). Kegiatan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa ini dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Dalam kegiatan observasi ini memperoleh hasil data aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam menerapkan pendekatan *problem posing*.

Berikut disajikan data hasil pengamatan aktivitas guru selama dua siklus:

Tabel 1
Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

No	Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II
1.	Menggali pengetahuan awal siswa dengan melakukan apersepsi	2,75	3,5
2.	Memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat terhadap pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan saat apersepsi	3	3,5
3.	Menyampaikan pada siswa tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	2,75	3,5
4.	Memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran	2,75	3,25
5.	Memberi kesempatan siswa untuk bertanya	3,5	4
6.	Membimbing siswa untuk memahami situasi masalah berdasarkan demonstrasi guru	3,25	3,75
7.	Membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan/masalah yang dihadapi berdasarkan demonstrasi guru (situasi masalah)	3	3,5

Lanjutan Tabel 1

Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

No	Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II
8.	Membimbing siswa membuat jawaban/penyelesaian masalah dari pertanyaan/masalah yang telah siswa ajukan.	3,25	3,5
9.	Membimbing siswa melakukan verifikasi jawaban	3,25	3,5
Jumlah		27,5	32
Porsentase		76,4%	88,8%

Sumber: Data Lapangan

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada setiap aktivitas guru. Dalam pembelajaran siklus II, guru lebih aktif dalam membimbing siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga terjadi peningkatan porsentase aktivitas guru dari 76,4% pada siklus I menjadi 88,8% pada siklus II. Aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 12,4%. Porsentase pada siklus II sebesar 88,8% telah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dianggap telah berhasil.

Berikut disajikan data hasil pengamatan aktivitas siswa selama dua siklus:

Tabel 2
Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang apersepsi dan tujuan pembelajaran	1,39	2,57
2.	Mengajukan pertanyaan yang berhubungan tentang materi dan penjelasan guru	1,47	2,72
3.	Memperhatikan demonstrasi guru (situasi masalah)	2,18	2,76
4.	Mengajukan pertanyaan/masalah berdasarkan demonstrasi guru (situasi masalah)	3,72	3,85

5.	Menyusun jawaban/penyelesaian masalah dari pertanyaan/masalah yang telah diajukan	3,66	3,76
6.	Memberikan tanggapan terhadap presentasi teman	3,31	3,81
7.	Mempertahankan gagasan yang dimiliki	3,03	3,86
Jumlah		18,75	23,4
Porsentase		66,9%	83,4%

Sumber: Data Lapangan

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada setiap aktivitas siswa. Dalam pembelajaran siklus II, siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga terjadi peningkatan porsentase aktivitas siswa dari 66,9% pada siklus I menjadi 83,4% pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 14,5%. Porsentase pada siklus II sebesar 83,4% telah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dianggap telah berhasil.

Berikur disajikan data hasil kemampuan berpikir kreatif siswa selama dua siklus:

Tabel 3
Data Hasil kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

No	Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif	Siklus I	Siklus II
1.	<i>Fluency</i> (kelancaran)	22,4	24,9
2.	<i>Flexibility</i> (keluwesan)	13,39	13,82
3.	<i>Originality</i> (keaslian)	11,94	15,88
4.	<i>Elaboration</i> (keterincian)	17,9	18,09
Jumlah		65,63	72,8
Porsentase		58,1%	79,4%

Sumber: Data Lapangan

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada setiap aspek kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam pembelajaran terjadi peningkatan porsentase ketuntasan kemampuan berpikir kreatif siswa dari 58,1% pada siklus I menjadi 79,4% pada siklus II.

Kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan sebesar 21,3%. Porsentase pada siklus II sebesar 79,4% telah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dianggap telah berhasil.

Berikur disajikan data hasil belajar siswa selama dua siklus:

Tabel 4
Data Hasil Belajar Siswa

Predikat	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa tuntas belajar	20	28
Jumlah siswa tidak tuntas belajar	11	6
Rata-rata	80	86,2
Porsentase	64,5%	82,3%

Sumber: Data Lapangan

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran terjadi peningkatan porsentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 64,5% pada siklus I menjadi 82,3% pada siklus II. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 17,8%. Porsentase pada siklus II sebesar 82,3% telah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dianggap telah berhasil.

Tahap refleksi pada siklus I, dan II terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung dilakukan oleh peneliti dengan bantuan observer 1 (guru kelas V) dan observer 1 (teman sejawat). Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan, proses pembelajaran pada siklus I dengan penerapan pendekatan *problem posing* secara keseluruhan sudah baik tetapi masih banyak kekurangan yang telah dilakukan oleh guru maupun siswa sehingga diperlukannya perbaikan pada siklus II. Hasil refleksi pada siklus II proses pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I dan kekurangan-kekurangan pada siklus I telah berhasil diperbaiki.

Pembahasan

Hasil dari penelitian penerapan pendekatan *problem posing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya mencapai hasil yang maksimal. Secara keseluruhan siswa

mengikuti pembelajaran dengan baik selama pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Setelah siswa melaksanakan pembelajaran IPA dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *problem posing* (pengajuan masalah), kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan. Berikut disajikan diagram peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I dan II:



Diagram 1 Perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I & siklus II

Persentase ketuntasan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,3% dari siklus I. Pada siklus I persentase ketuntasan kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 58,1% sedangkan pada siklus II menjadi 79,4%.

Menurut Torrance, kemampuan berpikir kreatif memiliki empat karakteristik yaitu *originality* (orisinalitas/menyusun sesuatu yang baru), *fluency* (kelancaran menurunkan banyak ide), *flexibility* (fleksibilitas/ mengubah perspektif dengan mudah), dan *elaboration* (elaborasi/ mengembangkan ide secara terperinci).

Setiap aspek dari kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Peningkatan pada setiap aspek berpikir kreatif disajikan pada diagram berikut:

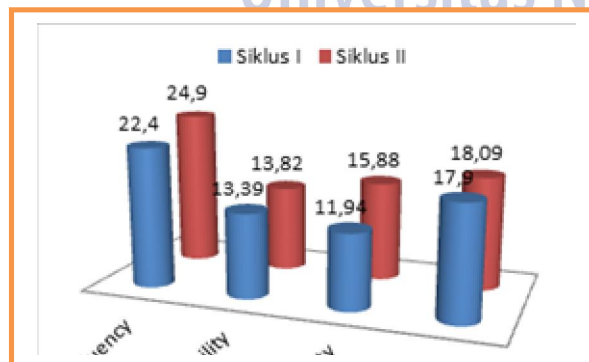


Diagram 2 Perbandingan perbandingan aspek berpikir kreatif pada siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram 2 di atas dapat dilihat bahwa semua aspek berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata aspek *fluency* (kelancaran menurunkan banyak ide) pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus I nilai aspek *fluency* sebesar 22,4 dan pada siklus II menjadi 24,9 yang berarti siswa telah mampu membuat banyak ide atau pertanyaan. Peningkatan pada aspek *fluency* dikarenakan siswa telah mampu menciptakan banyak pertanyaan pada tahap persiapan, pemahaman dan pengajuan masalah pada tahap pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah).

Nilai rata-rata pada aspek *flexibility* (fleksibilitas/ mengubah perspektif dengan mudah) pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 13,39 dan pada siklus II menjadi 13,82. Peningkatan pada aspek *flexibility* disebabkan siswa telah mampu mengajukan banyak jawaban terhadap pertanyaan guru pada tahap situasi masalah pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah).

Pada aspek *originality* (orisinalitas/menyusun sesuatu yang baru) pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 11,94 sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 15,88. Hal menandakan nilai rata-rata aspek *originality* mengalami peningkatan. Nilai rata-rata 15,88 pada siklus II berarti siswa sudah mampu menyusun ide yang baru dan berbeda. Peningkatan pada aspek *originality* dikarenakan siswa telah mampu mengajukan pertanyaan/masalah dengan berbeda pada tahap pengajuan masalah pada pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah), serta siswa mampu memberikan tanggapan terhadap presentasi teman dengan berbeda dengan tanggapan yang lain.

Sedangkan pada aspek *elaboration* (elaborasi/ mengembangkan ide secara terperinci) nilai rata-ratanya juga mengalami peningkatan. Pada siklus I aspek *elaboration* memperoleh nilai rata-rata 17,9 dan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 18,09. Peningkatan pada aspek *elaboration* disebabkan siswa telah mampu menyusun jawaban/penyelesaian masalah dengan jelas, rinci dan runtut pada tahap pemecahan masalah pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah).

Peningkatan pada aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh penerapan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) yang memacu siswa untuk menciptakan pertanyaan dan jawaban yang beragam, berbeda, jelas dan terperinci.

Hal ini didukung oleh pendapat Siswono (2005) karakteristik berpikir kreatif dapat dikembangkan dengan pendekatan pengajuan masalah, aspek *Fluency* dalam pengajuan masalah mengacu pada banyaknya atau keberagaman masalah yang diajukan siswa sekaligus

penyelesaiannya dengan benar, aspek *Flexibility* dalam pengajuan masalah mengacu pada kemampuan siswa mengajukan masalah yang mempunyai cara penyelesaian berbeda-beda, aspek *Originality* dalam pengajuan masalah mengacu pada kemampuan siswa mengajukan suatu masalah yang berbeda, dan aspek *Elaboration* dalam pengajuan masalah meliputi kemampuan menjelaskan secara terperinci, runtut dan jelas.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa mengakibatkan peningkatan pada aktivitas guru dan siswa karena dengan kemampuan berpikir kreatif maka aktivitas guru dan siswa dalam membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menyampaikan gagasan akan mengalami perkembangan. Peningkatan persentase ketuntasan aktivitas guru dapat dilihat pada diagram berikut:

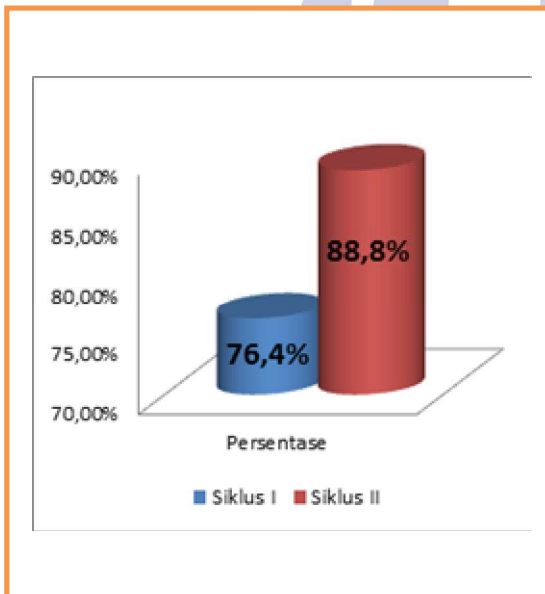


Diagram 3 Perbandingan persentase aktivitas guru pada siklus I dan II

Berdasarkan diagram 3 persentase aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,4% dari siklus I. Persentase aktivitas guru pada siklus I adalah 76,4% dan pada siklus II memperoleh persentase 88,8%.

Persentase ketuntasan aktivitas siswa pada siklus I dengan siklus II juga mengalami peningkatan. Peningkatan persentase ketuntasan aktivitas siswa dapat dilihat pada diagram berikut:

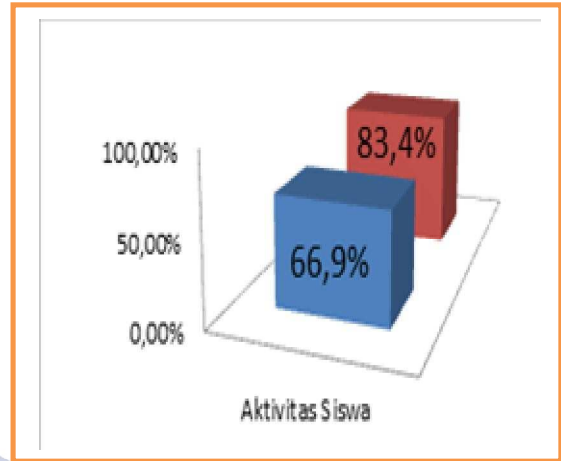


Diagram 4 Perbandingan persentase aktivitas siswa pada siklus I dan II

Berdasarkan diagram 4 persentase aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,5% dari siklus I. Persentase aktivitas siswa pada siklus I adalah 66,9% dan pada siklus II memperoleh persentase 83,4%.

Peningkatan aktivitas guru dan siswa dipengaruhi oleh penerapan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah). Pada penerapan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) memicu siswa dan guru untuk lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menyampaikan gagasan. Tahap-tahap atau langkah-langkah pembelajaran pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) juga mendukung guru dan siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran.

Utomo (dalam Wahyuni, 2011:23) mengemukakan beberapa kelebihan penerapan pendekatan *problem posing*, diantaranya yaitu peserta didik dapat berpartisipasi dengan aktif dan lebih sering mengekspresikan idenya, peserta didik mempunyai kesempatan lebih untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif, peserta didik termotivasi secara intrinsik untuk memberikan jawaban-jawaban yang lebih banyak, dan peserta didik mempunyai pengalaman yang kaya dari proses penemuan yang dilakukan dan ide-ide temannya.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II dari pada siklus I. Peningkatan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut:

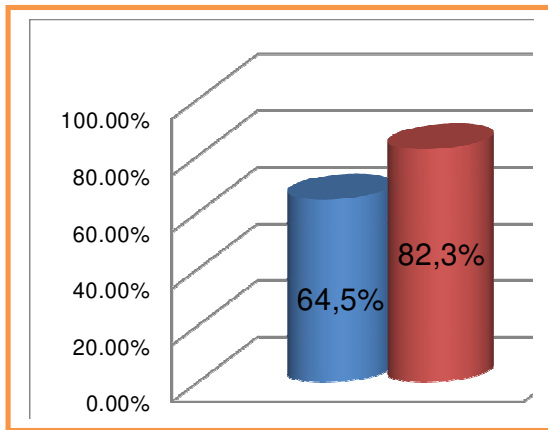


Diagram 5 Perbandingan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan Siklus II

Dari diagram 5 dapat diketahui peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 17,8% dari siklus I. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 64,5% sedangkan pada siklus II menjadi 82,3% yang telah memenuhi indikator keberhasilan sebesar 75%. Peningkatan pada ketuntasan belajar siswa berbanding lurus dengan ketuntasan tes berpikir kreatif siswa yang juga mengalami peningkatan.

Bloom dalam Sudjana (2008:22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kemampuan berpikir kreatif berada pada ranah kognitif tingkat C5 yaitu sintesis. Kemampuan berpikir kreatif menempati ranah kognitif pada tingkat yang tinggi. Secara tidak langsung, ketika kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat maka kemampuan siswa dalam menguasai materi atau hasil belajar kognitif juga akan meningkat.

Peningkatan pada hasil belajar juga dipengaruhi oleh penerapan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah). Pada pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) guru akan menyampaikan materi pembelajaran kemudian siswa akan memperdalam materi yang dipelajari dengan mengajukan pertanyaan/masalah dan kemudian membuat penyelesaian masalah/jawaban.

Menurut Surtini (dalam Wahyuni, 2011:23), kekuatan pendekatan *problem posing* salah satu diantaranya memberi penguatan terhadap konsep yang diterima atau memperkaya konsep-konsep dasar melalui pembelajaran mandiri. Melalui pendekatan *problem posing* siswa akan mampu menguasai materi pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD di Surabaya mendapat beberapa simpulan yaitu: (1) Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) mengalami peningkatan.

Pada siklus I hasil observasi menunjukkan persentase 76,4% meningkat sebesar 12,4% menjadi 88,8%. Persentase aktivitas guru sebesar 88,8% telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% sehingga dapat dinyatakan berhasil; (2) Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) mengalami peningkatan hal ini dibuktikan dengan hasil observasi pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 66,9% pada siklus II naik sebesar 14,5% menjadi 83,4%. Persentase aktivitas siswa sebesar 83,4 telah mencapai indikator keberhasilan aktivitas siswa sebesar 80% sehingga dapat dinyatakan telah berhasil; (3) Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) mengalami peningkatan hal ini dibuktikan dengan Persentase ketuntasan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,3% dari siklus I. Pada siklus I persentase ketuntasan kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 58,1% sedangkan pada siklus II menjadi 79,4%. Persentase kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 79,4% berarti 79,4% siswa dikelas telah mampu mencapai skor berpikir kreatif sebesar 70 atau lebih, selain itu persentase ketuntasan kemampuan berpikir kreatif siswa telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 75% sehingga dapat dinyatakan berhasil; (4) Hasil belajar siswa dalam penerapan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan klasikal pada materi peristiwa alam di Indonesia dan kegiatan manusia yang mengubah permukaan bumi. Pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai 64,5% dan pada siklus ke II ketuntasan klasikal mencapai 82,3% atau terjadi kenaikan sebesar 17,8%. Dengan rata-rata kelas pada siklus I 80 dan meningkat sebesar 6,2 poin menjadi 86,2 pada siklus ke II. Persentase ketuntasan sebesar 82,3% berarti 82,3% siswa dikelas telah mampu mendapat nilai hasil belajar sebesar 75 atau lebih. Dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 82,3% yang telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 75% sehingga dapat dinyatakan berhasil.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD di Surabaya, peneliti dapat memberikan beberapa saran antara lain: (1) Para guru untuk menggunakan dan mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah), karena dengan menggunakan pendekatan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) siswa akan mendapatkan banyak kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menyampaikan gagasan yang akan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa; (2) Mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) hendaknya mengembangkan kemampuan dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) agar dapat mengaplikasikannya saat turun ke lapangan dalam hal ini memberikan pembelajaran di SD; (3) Peneliti yang menggunakan skripsi ini sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian hendaknya melakukan pembenahan pada langkah pembelajaran khususnya pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan aktivitas siswa sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher
- Badan Standar Pendidikan Nasional. 2007. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Jakarta : Depdiknas
- Fajarwati, Mega Dwi. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas Va SDN Katerungan Sidoarjo*. Unesa: Skripsi yang tidak dipublikasikan.
- Filsaime, Dennis K. 2008. *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implikasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya : Unesa University Press
- Prayoga, Nanang Budi. 2011. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing pada materi pokok kalor terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 9 Surabaya*. Unesa: Skripsi yang tidak dipublikasikan.
- Santrock, John W. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Setyorini, Fitri. 2008. *Pembelajaran dengan pengajuan masalah kontekstual pada materi pokok segiempat di kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya*. Unesa: Skripsi tidak dipublikasikan.
- Siswono, Tatag Y.E., Rosyidi, Abdul Haris. (2005). *Menilai Kreativitas Siswa dalam Matematika*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika di Jurusan Matematika FMIPA Unesa, 28 Pebruari 2005.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wahyuni, Nur. 2011. *Penerapan Pendekatan Problem posing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi operasi hitung campuran di kelas IV SDN Lidah Wetan III/ 463 Surabaya*. Unesa: Skripsi tidak dipublikasikan.