

Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Problem Posing* terhadap Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA

Nurtiah Oktariani¹, Sainab*², Syamsiara Nur³, Nurul Hidayah⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Sulawesi Barat, Majene

e-mail: ¹nurtiahoktariani@gmail.com, ²sainabruddin@gmail.com,

³syamsiara_nur@unsulbar.ac.id, ⁴nurulhidayah@unsulbar.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan berpikir kreatif peserta didik (berupa nilai pre test dan post test) pada siswa kelas XI MIA di SMA Negeri 3 Majene, dengan memberikan perlakuan menggunakan pendekatan problem posing pada pokok bahasan sel. Empat aspek yang diukur dalam berpikir kreatif yaitu: keterampilan berpikir lancar (fluency), keterampilan berpikir luwes (fleksibilitas), keterampilan berpikir orisinal, dan keterampilan merinci (elaboration). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dilihat dari skor yang diperoleh peserta didik melalui tes yang dikerjakan dan dari hasil lembar observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan pendekatan problem posing. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan problem posing terhadap berpikir kreatif peserta didik.

Kata kunci—problem posing, berpikir kreatif

Abstract

This study aims to determine the differences in creative thinking of students (in the form of pre test and post test scores) in class XI MIA students in Majene 3 High School, by giving treatment using a problem posing approach to the subject of cells. Four aspects that are measured in creative thinking are: fluency thinking skills, flexible thinking skills, original thinking skills, and elaboration skills. Increased creative thinking ability is seen from the scores obtained by students through tests that are done and from the results of observation sheets and questionnaires. The results showed that there were differences in creative thinking of students before and after being given a problem posing approach. So it can be concluded that there is an influence of the problem posing approach to creative thinking of students.

Keywords—problem posing, creative thinking

1. PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan khususnya di SMAN Majene adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan SMAN Majene khususnya pada pelajaran Biologi dikatakan kurang efektif karena sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional yang membuat peserta didik kurang aktif dalam berpikir khususnya berpikir kreatif. Hal seperti ini dapat membuat peserta didik kurang percaya diri untuk bertanya dan menjawab pertanyaan karena kurang terbiasa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pengamatan peneliti di SMAN 3 Majene pada tanggal 21 November 2015, diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab

pertanyaan dari guru. Hal ini disebabkan karena guru lebih sering menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Pembelajaran konvensional tidak menyentuh ranah dimensi kognitif peserta didik, sehingga masih terpusat pada guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Selain itu, tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah ditandai dengan hasil belajar peserta didik masih ada yang berada di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong peserta didik untuk memahami masalah. Peserta didik yang terstimulus dengan masalah akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menyusun rencana penyelesaian. Selain itu, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator. Dengan demikian, *problem posing* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir kreatif, sebab pendekatan *problem posing* lebih terpusat pada kegiatan belajar peserta didik aktif (*student active learning*).

Model pembelajaran *problem posing* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. *Problem posing* pada intinya adalah meminta peserta didik mengajukan masalah atau soal. Masalah yang diajukan dapat berdasar pada topik yang luas, soal yang sudah dikerjakan atau informasi tertentu yang diberikan oleh guru [1].

Hasil penelitian Rifqiawati (2011) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode *problem posing* dengan metode konvensional. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara peserta didik yang diajar dengan metode *problem posing* dengan metode konvensional [2]. Hasil penelitian Hudiono (2014) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode *problem posing* dengan metode konvensional. disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif sebelum dan setelah pembelajaran *problem posing* [3]. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Pra Eksperimen* dengan menggunakan desain "*The One Group Pretest Posttest Design*". Dalam desain ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di bulan September pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 bertempat di SMAN 3 Majene dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 3 Majene dan variabel yang diteliti adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Empat aspek yang diukur dalam berpikir kreatif yaitu: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal, dan keterampilan merinci (*elaboration*). Penelitian ini dilakukan dengan tahapan: tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Teknik dalam pengumpulan data dengan wawancara, angket dan tes. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial, diolah menggunakan program SPSS 23.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari skor yang diperoleh peserta didik melalui tes yang dikerjakan dan penentuan ketuntasan peserta didik berdasarkan berpikir kreatif dapat dilihat pada nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu 70. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilihat pula dari hasil lembar observasi dan angket.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Majene dengan jumlah populasi sebanyak 22 peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data *pretest*, *posttest*, lembar observasi dan angket.

Tabel 1 Persentase Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Saat *Pretest*

Penggolongan Tingkat Berpikir Kreatif	<i>Pretest</i>	
	Frekuensi	Persentase %
Sangat Tinggi	0	0
Tinggi	0	0
Sedang	11	50
Rendah	10	45,45
Sangat Rendah	1	4,54

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa persentase tingkat berpikir kreatif peserta didik setelah dilakukan *pretest* menunjukkan bahwa terdapat 11 peserta didik dengan persentase 50% berada pada kategori sedang, 10 peserta didik dengan persentase 45,45% berada pada kategori rendah dan 1 peserta didik dengan persentase 4,54% berada pada kategori sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pada tingkat berpikir kreatif peserta didik saat *pretest* berada dalam kategori sedang.

Tabel 2 Persentase Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Saat *Posttest*

Penggolongan Tingkat Berpikir Kreatif	<i>Posttest</i>	
	Frekuensi	Persentase %
Sangat Tinggi	11	50
Tinggi	11	50
Sedang	0	0
Rendah	0	0
Sangat Rendah	0	0

Data hasil yang diperoleh pada tabel 2 dapat diketahui bahwa persentase tingkat berpikir kreatif peserta didik setelah dilakukan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat 11 peserta didik dengan persentase 50% berada pada kategori sangat tinggi dan 11 peserta didik dengan persentase 50% berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, mulai dari tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan pendekatan problem posing dan yang terakhir diberikan tes akhir (*posttest*). Dari analisis deskriptif diperoleh perbedaan tingkat berpikir kreatif peserta didik sebelum dan setelah diajar dengan menggunakan pendekatan *problem posing*.

Hasil perhitungan data skor angket berpikir kreatif peserta didik kelas dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3 Angket Berpikir Kreatif Peserta Didik

Skor	Pernyataan	Frekuensi	Kategori	Persentase %
0-22	STS	0	sangat lemah	0%
23-44	TS	0	Lemah	0%
45-66	RR	0	Cukup	0%
67-88	S	7	Kuat	47%
89-110	SS	8	sangat kuat	53%

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 15 pernyataan terdapat 8 (53%) pernyataan yang termaksud dalam kategori sangat kuat dan masuk dalam pilihan sangat setuju atau dengan kata lain rata-rata peserta didik memilih sangat setuju untuk 8 pernyataan tersebut sedangkan 7 (43%) pernyataan masuk dalam kategori kuat dengan pilihan setuju atau dengan kata lain rata-rata peserta didik memilih setuju untuk 7 pernyataan tersebut. Frekuensi tertinggi pada interval 89-110 artinya skor peserta didik yang mampu berpikir kreatif paling banyak berada pada interval tersebut. Hal ini berarti bahwa tingkat berpikir kreatif peserta didik termotivasi dengan menggunakan pendekatan *problem posing*.

Hasil perhitungan data skor lembar observasi berpikir kreatif peserta didik kelas dapat dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4 Lembar Observasi Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir kreatif	Persentase Observasi I	kategori	Persentase Observasi II	Kategori
Berpikir Lancar	100	Baik	100	Baik
Berpikir Luwes	89,77	Baik	89,77	Baik
Berpikir Orisinil	73,86	Baik	79,54	Baik
Merinci	31,81	Tidak baik	36,36	Tidak baik

Tabel 4 menunjukkan hasil observasi hari pertama dan kedua pada indikator berpikir lancar berada pada kategori tinggi dengan persentase siswa sama yaitu 100%. Pada indikator berpikir luwes persentase siswa pada observasi hari pertama dan kedua masih sama yaitu 89,77% yang berada pada kategori tinggi. Pada indikator berpikir orisinil persentase siswa sudah berbeda pada hari pertama dan kedua yaitu hari pertama diperoleh hasil 73,86% berada pada kategori cukup dan hari kedua diperoleh hasil 79,54% berada pada kategori baik dan pada indikator terakhir yaitu keterampilan merinci persentase siswa pada observasi hari pertama 31,81% berada pada kategori tidak baik dan hari kedua persentase siswa yaitu 36,36% juga berada pada kategori tidak baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat berpikir kreatif peserta didik berada pada indikator berpikir lancar dan berpikir luwes dan ada perbedaan tingkat berpikir kreatif peserta didik pada observasi hari pertama dan hari kedua.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, masih terdapat satu indikator yang berada pada kategori tidak baik. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik masih belum terbiasa untuk memunculkan konsep dan konteks yang berbeda dari soal. Peserta didik lebih sering dilatih dengan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda yang tidak merangsang daya berpikir mereka. Sehingga peserta didik tidak memunculkan pertanyaan atau jawaban yang baik, membuat hubungan antar konsep, dan belum mampu memberikan data yang ada pada pertanyaan. Namun jika dilihat secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa tingkat berpikir kreatif peserta didik meningkat dengan menggunakan pendekatan *problem posing* dari hari pertama lembar observasi sampai hari kedua.

Berikut adalah tabel untuk data hasil tes berpikir kreatif (*pretest* dan *posttest*) dalam ketercapaian indikator berpikir kreatif.

Tabel 5 Persentase Pencapaian Indikator Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Rata-rata		N-Gain	Kategori
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Berpikir Lancar	33	85,1	0,67	Sedang
Berpikir Luwes	44	75	0,46	Sedang
Berpikir Orisinil	29	55	0,36	Sedang
Keterampilan Merinci	27	66	0,53	Sedang

Berdasarkan tabel 5, diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai indikator berpikir lancar sebelum perlakuan adalah 33 dan mengalami peningkatan menjadi 85,1 dengan N-Gain 0,67 yang termasuk dalam kategori sedang. Rata-rata nilai indikator berpikir luwes sebelum perlakuan adalah 44 dan mengalami peningkatan menjadi 75 dengan N-Gain 0,46 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan juga terjadi pada indikator berpikir asli yaitu dengan rata-rata 29 menjadi 55 dengan N-Gain 0,36 yang termasuk dalam kategori sedang. Begitu juga dengan indikator keterampilan merinci yaitu dengan rata-rata nilai 27 dan setelah diberi perlakuan menjadi 66, dengan N-Gain sebesar 0,53 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perubahan tingkat berpikir kreatif peserta didik sebelum diberi perlakuan (pendekatan *problem posing*) dan sesudah diberi perlakuan (pendekatan *problem posing*). Perubahan tersebut berada pada kategori sedang.

Hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan uji *nonparametrik wilcoxon* diperoleh nilai $asympt\ sig = 0,000$ dan nilai $\alpha = 0,05$ yang menunjukkan bahwa $asympt\ sig$ lebih kecil dari nilai α maka H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan berpikir kreatif peserta didik setelah diajarkan dengan menggunakan pendekatan *problem posing*. Adanya pengaruh pendekatan *problem posing* terhadap berpikir kreatif peserta didik menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik diharuskan untuk aktif dalam proses pembelajaran terutama pada saat bertanya dan menjawab, pendekatan *problem posing* mampu membuat peserta didik lebih terbiasa untuk aktif dan tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Suryosubroto (2009), bahwa salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berpikir kritis sekaligus ideologis, kreatif dan interaktif yakni *problem posing* atau pengajuan masalah yang dituangkan dalam bentuk pertanyaan [4].

Hasil penelitian yang diperoleh juga relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asriningsih (2014), yang menunjukkan bahwa pembelajaran *problem posing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan dengan persentase kemampuan berpikir kreatif siswa secara klasikal pada akhir siklus I adalah 73% sedangkan pada akhir siklus II meningkat menjadi 83% [5]. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Waluyo (2013) menunjukkan bahwa aktivitas guru, siswa, kemampuan berpikir kreatif siswa, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan sehingga pendekatan pembelajaran *problem posing* (pengajuan masalah) layak untuk diterapkan oleh guru [6]. Berdasarkan hal tersebut sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* dapat membantu peserta didik dalam hal berpikir kreatif.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh berpikir kreatif peserta didik setelah diajarkan dengan menggunakan pendekatan *problem posing*.

5. SARAN

Penulis menyarankan agar pendekatan *problem posing* perlu diterapkan dalam pembelajaran Biologi agar tingkat berpikir kreatif peserta didik lebih baik. Dalam penelitian ini, yang diukur hanya aspek kognitif dari kreativitas (berpikir kreatif), disarankan pada penelitian selanjutnya agar mengukur aspek afektif dari kreativitas dan mengukur indikator berpikir kreatif yang lain berupa evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Usmanto. 2007. *Implementasi Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III D SMPN 2 Petarukan Kabupaten Pemalang pada Pokok Bahasan Lingkaran II*, (Online), (<http://digilib.unnes.ac.id/pdf>, diakses 12 Desember 2015).
- [2] Rifqiawati, 2011, Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Problem Posing* terhadap Berpikir Kreatif Siswa pada Konsep Pewarisan Sifat, *Skripsi*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- [3] Hudiono, 2014, Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran *Problem Posing* pada Materi Bangunan Datar, *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- [4] Suryosubroto, 2009, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta.
- [5] Asriningsih, T. M., 2014. Pembelajaran Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Gamatika*, Vol 5, No 1.
- [6] Waluyo, E. B., 2013. Penerapan Pendekatan Problem Posing (Pengajuan Masalah) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1, No 2.
-