



Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas V SD Negeri Karing-Karing

Suwarni La Usa ^{1*}, Komang Resky Pratiwi ²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Jalan Dayanu Ikhsanuddin No. 124 Baubau, Sulawesi Tenggara 93721, Indonesia

e-mail: ^{1*} suwarnilauusa@unidayan.ac.id, ² komangreskypratiwi99@gmail.com

* Corresponding Author

INFORMASI ARTIKEL

Print ISSN : 2442-9864

Online ISSN : 2686-3766

Article history

Received : 30 Oktober 2021

Revised : 9 November 2021

Accepted : 12 November 2021

Kata kunci: problem solving, kreativitas belajar matematika siswa

Keywords: *problem solving, creativity of students mathematics learning*

Nomor Tlp. Penulis: +6282312086871

PENERBIT

Universitas Dayanu Ikhsanuddin,
Jalan Dayanu Ikhsanuddin No. 124,
Kode Pos 93721 Baubau,
Sulawesi Tenggara, Indonesia.

Email:
pendidikanmatematika@unidayan.ac.id

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah metode Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah metode pembelajaran *Problem Solving* berpengaruh terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing ?.Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Karing-Karing tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 36 orang siswa yang terdiri dari 2 kelas yang sekaligus digunakan sebagai sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes uraian, dan dianalisis dengan menggunakan analisis Independent-Samples T Test.Hasil penelitian ini diperoleh bahwa berdasarkan hasil analisis deskriptif nilai rata-rata peningkatan kreativitas belajar matematika siswa kelas eksperimen sebesar 82,37; rata-rata peningkatan kreativitas belajar matematika siswa kelas kontrol sebesar 72,37. Dan berdasarkan hasil analisis inferensial dengan menggunakan uji-t diketahui signifikan sebesar $0,014 < 0,05$ yang berarti H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing.

The formulation of the problem in this study is whether the Problem Solving learning method has an effect on students' creativity in learning mathematics on fractions material in class V SD Negeri Karing-Karing?.The population in this study is all fifth grade students of SD Negeri Karing-Karing in the academic year 2021/2022, totaling 36 students consisting of 2 classes which are also used as samples using saturated sampling technique. The data collection of this study used a description test, and analyzed using the Independent-Samples T Test analysis. The results of this study showed that based on the results of descriptive analysis, the average value of increasing creativity in learning mathematics for experimental class students was 82.37; the average increase in students' mathematics learning creativity in the control class was 72.37. And based on the results of inferential analysis by using the t-test, it is known to be significant at 0.014 0.05, which means that H_0 is accepted. So it can be concluded that there is an effect of the Problem Solving learning method on the creativity of students' mathematics learning in the fraction material in class V SD Negeri Karing-Karing.

Cara mengutip: Usa, S.L., & Pratiwi, K.R. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas V SD Negeri Karing-Karing. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(2) 171-177.

PENDAHULUAN

Setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan karena dengan mengenyam pendidikan kita akan memiliki ilmu dalam menjalani kehidupan. Sebagaimana yang dikemukakan dalam Undang-undang No. 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia Pasal 12 menyebutkan bahwa "setiap orang berhak atas perlindungan bagi pengembangan

pribadinya, untuk memperoleh pendidikan, mencerdaskan dirinya, dan meningkatkan kualitas hidupnya agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, bertanggungjawab, berakhlak mulia, bahagia dan sejahtera sesuai dengan hak asasi manusia". Berdasarkan Undang-undang tersebut tentang hak meembangkan diri untuk memperoleh pendidikan setinggi-tingginya bagi dirinya sendiri baik itu seorang dewasa ataupun masih seorang

Suwarni La Usa, Komang Resky Pratiwi

anak. Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa “*pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya*”.

Berdasarkan Undang-undang di atas diketahui bahwa pendidikan adalah upaya untuk mewujudkan suasana belajar yang mampu mengembangkan potensi diri yang ada pada siswa. Sejak tahun 2006 pemerintah pusat telah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Namun seiring berkembangnya sistem pendidikan, sehingga saat ini kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum 2013 (K13).

Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan di SD Negeri Karing-Karing, diperoleh informasi bahwa pelajaran matematika terkhusus materi pecahan di kelas V, siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pecahan serta tidak mengetahui tahapan-tahapan dalam menyelesaikan soal cerita dengan benar. Kemudian siswa mengalami kesulitan saat menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama karena ada konsep yang sering siswa lupakan yaitu konsep operasi hitung penjumlahan dan operasi hitung pengurangan serta siswa tidak mengerti bagaimana cara menyamakan penyebut dan siswa tidak bisa dalam menyederhanakan pecahan agar menjadi pecahan yang paling sederhana.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran pecahan kelas V di SD Negeri Karing-Karing diperlukan adanya solusi yang digunakan untuk memperbaiki cara belajar matematika siswa pada materi pecahan. Cara yang dapat digunakan yaitu guru harus mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dalam belajar dan berperan aktif agar kreativitas siswa dalam memecahkan masalah dapat meningkat.

Metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran *Problem Solving*. Metode pembelajaran *Problem Solving* adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan atau jawabannya serta menghasilkan suatu proses yang menghasilkan pelajaran baru, dimana peserta didik ditempatkan pada suatu masalah dan mereka mengingat aturan-aturan yang diperoleh dalam upaya menemukan suatu solusi atau pemecahan masalah. Yamin (2008: 164) menyatakan bahwa metode *Problem Solving* merupakan metode yang merangsang berpikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa. Guru hanya

melihat jalan pikiran yang disampaikan siswa, pendapat siswa, motivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat mereka dan guru harus selalu menghargai setiap pendapat siswa. Menurut Djamarah & Zain (2010: 91) metode *Problem Solving* (metode pemecahan masalah) selain merupakan metode mengajar, tetapi juga metode berpikir.

Selain mampu menerapkan metode pembelajaran perlu juga adanya kreativitas dalam memecahkan masalah. Menurut Mappiare (2013: 73) kreativitas adalah gaya berpikir dengan ciri asli, kombinasi convergent-differgent, dan baru namun tepat sasaran, memiliki tahap luwes seperti pengenalan dan pendekatan pada masalah secara unik, penetapan tujuan secara fleksibel, pengumpulan dan pengolahan informasi secara terpadu, analisis dan sintesis, melewati momen inkubasi, dan penemuan, berkaitan dengan kerja paduan atau kombinasi otak kiri dan kanan.

Menurut Purwoko (2019: 62) kreativitas belajar matematika merupakan suatu proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu masalah, sebagai proses “bermain” dengan gagasan-gagasan atau unsur-unsur dalam pemikiran yang merupakan keasyikan dan penuh tantangan dalam diri siswa terhadap matematika.

Agar kreativitas dalam matematika dapat diidentifikasi, maka perlu adanya indikator untuk mengukur kreativitas tersebut. Menurut Azhari & Somakim (2013: 4) mengemukakan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif antara lain meliputi; 1) Fluency, dengan indikator siswa dapat menghasilkan banyak jawaban dalam menyelesaikan masalah matematikadan siswa dapat menghasilkan gagasan atau jawaban dari pernyataan yang bervariasi, 2) Fleksibilitas, dengan indikator siswa dapat menyelesaikan suatu masalah atau soal matematika dari sudut pandang yang berbeda dan siswa dapat mencari cara atau metode yang praktis dalam belajar matematika, 3) Orisinalitas, dengan indikator siswa dapat memikirkan cara yang tidak lazim dalam menyelesaikan soal matematika untuk menunjukkan dirinya dan siswa dapat berusaha membuat penyelesaian suatu masalah atau soal matematika, 4) Elaborasi, dengan indikator siswa dapat mengenali dasar dari suatu permasalahan matematika dan siswa dapat menyelesaikan masalah atau soal matematika secara rinci.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas V SD Negeri Karing-Karing”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut; 1) rendahnya kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan, 2) pembelajaran yang dominan berpusat pada guru, 3) siswa yang kurang aktif atau kurangnya rasa ingin tahu dalam mengikuti proses pembelajaran

Suwarni La Usa, Komang Resky Pratiwi

matematika, 4) Metode pembelajaran *Problem Solving* belum diterapkan untuk mata pelajaran matematika pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing.

Karena luasnya pembahasan yang ada dan untuk mengoptimalkan penelitian dalam mencapai tujuan maka penelitian dibatasi pada; 1) Menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving*, 2) penerapan kreativitas yang digunakan adalah kreativitas belajar matematika siswa, 3) materi dibatasi pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah metode pembelajaran *Problem Solving* berpengaruh terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Djamarah (2005: 234) menyatakan bahwa metode eksperimen merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa perorangan atau kelompok untuk berlatih melakukan suatu proses maupun percobaan. Metode eksperimen ini digunakan sebagai metode penelitian untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri Karing-Karing, Kelurahan Ngkari-Ngkari, Kecamatan Bungi, Kota Baubau, Provinsi Sulawesi Tenggara pada semester ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Karing-Karing tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 36 orang siswa yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas V A sebanyak 19 orang, dan kelas V B sebanyak 17 orang.

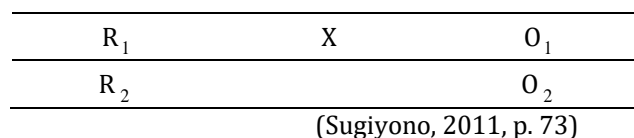
Sampel pada penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013, p. 68). Dengan cara menerapkan metode pembelajaran *Problem Solving* pada kelas VA dengan jumlah 19 siswa sebagai kelas eksperimen dan menerapkan metode pembelajaran

konvensional pada kelas VB dengan jumlah 17 siswa sebagai kelas kontrol.

Variabel Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experiment*. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (X) dalam hal ini adalah metode pembelajaran *Problem Solving* dan variabel terikat (Y) dalam hal ini kreativitas belajar matematika siswa.

Paradigma dalam *Posttest-Only Control Group Design* dapat digambarkan seperti gambar:



Gambar 1. *Posttest-Only Control Group Design*

Keterangan:

R_1 = Kelas yang diberi perlakuan (eksperimen)

R_2 = Kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X = Model pembelajaran *Problem Solving*

O_1 = Nilai *posttest* yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_2 = Nilai *posttest* yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengukur suatu variabel diperlukan alat ukur yang biasa disebut instrumen. Menurut Djaali et al. (2000: 9), yang dimaksud dengan instrumen adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis sebanyak 5 butir soal untuk mengukur pemahaman konsep matematika siswa yang berupa *posttest* yang dibuat berdasarkan indikator yang ingin dicapai. Sebelum tes kreativitas belajar ini digunakan terlebih dahulu di uji validitasnya dan reliabilitasnya untuk menyatakan sebagai tes yang valid dan layak digunakan.

Teknik pengumpulan ini dilakukan dengan tes (*Posttest-Only*). Setelah itu diberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *Problem Solving* berdasarkan materi pecahan. Teknik pengambilan data ini dilakukan dengan cara guru memberikan tes evaluasi kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan akhir kreativitas belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua) teknik analisis, yaitu teknik analisis deskriptif dan inferensial

Suwarni La Usa, Komang Resky Pratiwi

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif yaitu menghitung rata-rata, median, modus, standar deviasi, varians.

Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* pada program komputer *IBM SPSS Statistics 22*. Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai Sig. (2-tailed) pada tabel *kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan bahwa jika p dari koefisien K-S $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika p dari koefisien K-S $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal (Handayani & Yanti, 2017, p. 117).

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas variansi adalah pengujian untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji *fisher* (Usman & Setiadi, 2011, p. 137). Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji variansi pada *IBM SPSS Statistics 22*. Adapun dasar keputusan data dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikansi nilai Sig. (2-tailed) dengan alpha 0,05 (5%), dengan ketentuan jika nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha$ (0,05) maka data tidak homogen dan sebaliknya jika Sig. (2-tailed) $> \alpha$ (0,05) maka data homogen (Handayani & Yanti, 2017, p. 117).

Uji Hipotesis

Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata kelas eksperimen secara signifikan dengan rerata kelas kontrol. Dalam penelitian, setelah dianalisis model pembelajaran *Problem Solving* berpengaruh terhadap kreativitas belajar matematika siswa hal ini terlihat dari nilai $t_{hitung} = 2,601$ dengan $df = 34$ dan nilaisignifikannya sebesar $0,014 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *problem solving* terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing. Jenis uji persamaan dua rata-rata, maka pengujian hipotesis menggunakan uji t, yaitu: (Hartono, 2008, p. 208)

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{\frac{SD_x^2}{\sqrt{N-1}} + \frac{SD_y^2}{\sqrt{N-1}}}$$

Keterangan:

M_x = Mean Variabel X

M_y = Mean Variabel Y

SD_x = Standar Deviasi X

SD_y = Standar Deviasi Y

N = Jumlah Sampel

Uji hipotesis digunakan untuk melihat hasil tes peserta didik dari kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan uji parametric yaitu uji-t *independent* dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 22*. Dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan kriteria jika tingkat signifikannya pada $P < 0,05$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak. Sebaliknya jika $P > 0,05$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima.

Keterangan :

H_0 : Terdapat pengaruh signifikan metode pembelajaran *Problem Solving* terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing.

H_1 : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SD Negeri Karing-Karing. Penelitian ini dilakukan dengan metode pembelajaran *Problem Solving* pada kelas eksperimen yaitu kelas V A dan tanpa metode pembelajaran *Problem Solving* pada kelas kontrol yaitu kelas V B.

Analisis Deskriptif

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar matematika siswa. Skor data ini dideskripsikan dalam bentuk rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum.

Suwarni La Usa, Komang Resky Pratiwi

Tabel 1. Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen

Statistics		
Kelas Eksperimen		
N	Valid	19
	Missing	0
Mean		82,37
Median		80,00
Mode		70
Std. Deviation		12,061
Variance		145,468
Range		30
Minimum		70
Maximum		100
Percentiles	25	70,00
	50	80,00
	75	100,00

Berdasarkan tabel di atas hasil analisis deskriptif kreativitas belajar matematika siswa pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,37. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan cenderung lebih tinggi dengan simpangan baku sebesar 12,061 dan median sebesar 80,00.

Tabel 2. Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol

Statistics		
Kelas Kontrol		
N	Valid	17
	Missing	2
Mean		72,35
Median		75,00
Mode		70 ^a
Std. Deviation		10,914
Variance		119,118
Range		50
Minimum		40
Maximum		90
Percentiles	25	67,50
	50	75,00
	75	80,00

Berdasarkan tabel di atas hasil analisis deskriptif kreativitas belajar matematika siswa pada kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,35. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan sedang dengan simpangan baku sebesar 10,914 dan median sebesar 75,35.

Analisis Inferensial

Uji Normalitas

Data yang digunakan untuk uji normalitas adalah tes (*Posttest-Only*). Untuk menguji normalitas data peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5%, data

berdistribusi normal jika nilai signifikan $> 0,05$. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS statistik 22 pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality				
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	,191	17	,098	

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 8 di atas diperoleh nilai signifikan kelas eksperimen sebesar 0.066 dan kelas kontrol sebesar 0.098. Karena Nilai signifikansi kedua kelas lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tes kreativitas belajar matematika siswa berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah kedua sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dicari nilai homogenitasnya. Untuk menguji homogenitas varian penelitian menggunakan uji *Levene Statistic* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5%. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS statistik 22 pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	1,272	1	34	,267
	Based on Median	,854	1	34	,362
	Based on Median and with adjusted df	,854	1	26	,362
	Based on trimmed mean	1,241	1	34	,273

Berdasarkan hasil output uji *Levene Statistic* diatas bahwa hasil kreativitas belajar matematika siswa terlihat nilai signifikannya sebesar 0.267 $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t (uji beda rata-rata) dengan menggunakan SPSS 22 dengan taraf signifikan (α) = 0.05 atau 5% dan hasilnya pada tabel berikut :

Tabel 5. Uji Hipotesis

Independent Samples Test						
t-test for Equality of Means						
T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Differen	Std. Differen	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
2.601	34	.014	10.015	3.851	2.189	17.842
2.616	33.993	.013	10.015	3.829	2.233	17.798

Berdasarkan hasil uji-t seperti pada tabel 10, maka terlihat bahwa nilai $t_{hitung} = 2.601$ dengan $df = 34$ dan signifikan sebesar $0.014 < 0.05$, sehingga dapat di simpulkan H_0 diterima. Artinya bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *problem solving* terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving* pada kelas eksperimen lebih berpengaruh dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing.

Hal ini ditunjukkan pada saat melakukan penelitian di kelas eksperimen hari pertama, mulai menerapkan model pembelajaran *Problem Solving* siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena siswa dituntut lebih aktif, mandiri, dan kreatif. Seiring berjalannya waktu, siswa sudah mampu menerapkan hal tersebut melalui latihan-latihan kemampuan untuk melihat seberapa jauh tingkat kreativitas siswa. Peningkatan siswa sudah sangat terlihat di hari kedua dengan tingkat keaktifan saat diberikan soal latihan dan dibentuk sebuah kelompok. Siswa cenderung lebih mandiri tidak selalu bertanya kepada guru, melainkan memecahkan masalah tersebut secara mandiri maupun berdiskusi dengan siswa lain. Dilihat dari hasil tes kreativitas matematika siswa pada kelas eksperimen diperoleh hasil bahwa indikator berpikir kreatif mengalami peningkatan tertinggi pada aspek fluency dimana siswa dapat menghasilkan banyak jawaban dan gagasan dalam menyelesaikan masalah matematika. Begitu pula saat proses belajar mengajar siswa dapat menciptakan ide, dapat mengambil keputusan yang cepat ketika dihadapkan pada permasalahan.

Sedangkan pada kelas kontrol di hari pertama ke hari kedua tidak terlalu menunjukkan progres yang berarti. Siswa lebih monoton untuk mendengarkan tanpa ada timbal balik saat proses belajar mengajar. Saat diberikan soal latihan, lebih banyak mengharapkan penjelasan seorang pengajar, tanpa mencari terlebih dahulu pemecahan masalahnya secara mandiri.

Dari penjelasan di atas dapat pula dilihat hasil analisis deskriptif nilai rata-rata kedua kelas dari hasil tes kreativitas belajar matematika siswa.

Dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 82,37 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 72,35. Artinya metode pembelajaran *Problem Solving* lebih berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa, terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

(Murniati & Endah Resnandari Puji Astuti, 2018: 80) mengatakan bahwa penelitian yang dilakukan pada saat pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat dilihat bahwa kreativitas belajar siswa meningkat hal itu ditandai dengan antusias, perasaan senang saat belajar menggunakan metode pembelajaran *Creative Problem Solving*. Metode pembelajaran *Creative Problem Solving* digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, agar siswa aktif dalam berpikir dan berkomunikasi. Dari metode pembelajaran ini bahwa hasil penelitian signifikan. terbukti dengan nilai rata-rata siswa meningkat setelah penerapan metode pembelajaran *Creative Problem Solving* dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran *Creative Problem Solving*, layak untuk dikembangkan oleh guru sebagai pedoman dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji-t nilai tes uraian diperoleh nilai signifikan 0,014, yang berarti $0,014 < 0,05$. Sehingga H_0 diterima, artinya bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar matematika siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving*. Dengan kata lain dapat dijelaskan bahwa siswa yang belajar dengan metode pembelajaran *Problem Solving* lebih kreatif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan.

(Pramestika, R. A. et al., 2020: 364) model pembelajaran CPS berpengaruh pada hasil kompetensi berpikir kreatif dan terdapat perbedaan tingkat berpikir kreatif antara dua kelas. Dengan kompetensi berpikir kreatif, siswa mampu berkembang dari jenis kategori sedang menjadi kategori yang lebih baik. Model pembelajaran CPS ini berguna untuk memotivasi, mendorong dan mengoptimalkan perkembangan pengetahuan satu sama lain, dan untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disampaikan dari pendidik. Sehingga siswa lebih bebas atau leluasa untuk berpikir, merespon, dan saling membantu. Yang artinya metode pembelajaran CPS berpengaruh terhadap kompetensi berpikir kreatif dalam diri siswa karena dalam kegiatannya selalu memberikan kebebasan kepada siswa guna memunculkan ide atau gagasan pada tiap tahapannya.

Suwarni La Usa, Komang Resky Pratiwi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Problem Solving* berpengaruh terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Karing-Karing.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut; 1) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran *Problem Solving* pada pokok bahasan lainnya. 2) Bagi guru, diharapkan agar selalu berinovasi dan kreatif, serta tidak hanya berpaku pada model pembelajaran yang membuat siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, maka dari itu perlu menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa. 3) Bagi siswa, dari penerapan model pembelajaran *Problem Solving* diharapkan dapat menambah pengalaman belajar dan keaktifan sehingga mampu meningkatkan kreativitas belajar matematika.

Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Matematika Siswa.
Universitas Sebelas Maret.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* Alfabeta.
- Usman, H., & Setiadi, P. (2011). *Pengantar Statistika.* Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2008). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan.* Gaung Persada Press Jakarta.

DAFTAR REFERENSI

- Azhari, & Somakim. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1–12.
- Djaali, Muljono, P., & Ramly. (2000). *Pengukuran Dalam Pendidikan.* Program Pascasarjana.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif.* Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar.* Rineka Cipta.
- Handayani, R. D., & Yanti, Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Belajar PKN Siswa di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 107–123.
- Hartono, H. (2008). *Statistik Untuk Penelitian.* Pustaka Pelajar.
- Mappiare, A. T. (2013). *Kamus Istilah Konselling dan Terapi.* Raja Grafindo Persada.
- Murniati, & Endah Resnandari Puji Astuti. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 75–82.
- Pramesitika, R. A., Suwignyo, H., & Utaya, S. (2020). Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 136–366.
- Purwoko, R. Y. (2019). *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Metode Penemuan*