

**PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DALAM MATA PELAJARAN
GEOGRAFI DAN PENGEMBANGANNYA TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS X**

Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto

FIP-Teachers College, Universitas Pelita Harapan, Tangerang

Jl. Boulevard Palem Raya, Lippo Village, Kec. Tangerang, Banten 15811, Indonesia

***Abstract :** This study aims at increasing creative thinking ability of grade X students by applying problem based learning in learning geography. This study was conducted at SMA grade X students (n = 26) in January-February, 2009. The design of the study was a one-group pretest-posttest design. Instruments for data gathering are: (a) Pre and post test (r = 0.88); (b) Questionnaire, interview, and rubric of students creative thinking ability, validated with triangulation technique and content validity, was based on consistency of formulation of learning objectives, organizing scenario, and evaluating learning outcomes. The results of the study indicated that by implementing problem based learning, creative thinking ability was increased. The results are expected to be beneficial for increasing creative thinking ability of grade X students not only in geography learning, but also in learning other social sciences.*

Keyword: Problem based learning, creative thinking

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X melalui pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran geografi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA kelas X dengan subyek 26 siswa (n =26) dalam bulan Januari-Februari 2009. Desain penelitian adalah one-group pretest-posttest design dengan instrumen penelitian: (a) Tes awal dan tes akhir dengan reliabilitas (r = 0,88); (b) Angket siswa, daftar pertanyaan wawancara, serta rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa, yang divalidasi dengan teknik triangulasi dan validitas isi, yaitu melihat adanya kesesuaian antara perumusan tujuan pembelajaran dengan penyusunan skenario dan evaluasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X dalam mata pelajaran geografi, namun juga berguna dalam telaah ilmu pengetahuan yang serumpun.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis masalah, berpikir kreatif

PENDAHULUAN

Masalah besar yang sedang dihadapi oleh pemerintah Indonesia dalam dunia pendidikan saat ini meliputi mutu pendidikan yang masih rendah, sistem pembelajaran di sekolah-sekolah yang belum memadai, serta

krisis moral yang melanda masyarakat Indonesia (Suparno, 2001). Padahal kemajuan kebudayaan suatu bangsa bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan

mutu pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, termasuk kepada siswa (Munandar, 2004).

Berbicara mengenai mutu pendidikan di Indonesia, sampai saat ini berdasarkan hasil data statistik yang dilaporkan oleh *United Nation of Development Program* (UNDP) pada tahun 1997, menyebutkan bahwa *Human Development Index* (HDI) Indonesia berada pada peringkat 99. Pada pertengahan tahun 2000, peringkat tersebut menurun menjadi 109, dan tahun 2001 agak sedikit membaik menjadi peringkat 102. Namun, kondisi ini terus menurun dan membuat Indonesia berada di peringkat 112 dari 175 negara pada tahun 2003 (Adiningsih, 2007). Sedangkan menurut *Human Development Report* (HDR) tahun 2007-2008 hasil survei UNDP, Indonesia saat ini berada dalam peringkat 107 dari 177 negara dengan nilai sebesar 0,728 (Kuncoro, 2008).

Bertolak dari data statistik yang disajikan di atas, rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, salah satunya dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang masih bersifat tradisional. Pada prakteknya hampir sebagian besar masih banyak ditemukan guru-guru ketika mengajar di kelas, terutama pada sekolah-sekolah pemerintah, masih menggunakan bentuk pengajaran klasikal dengan siswa bersikap mendengarkan atau kuliah mimbar (Rooijackers, 2005). Bentuk pengajaran klasikal, artinya guru memberi penjelasan kepada sejumlah siswa secara lisan atau ceramah, dan siswa harus mengerjakan

dua hal, yaitu mendengarkan dan membuat catatan (Rooijackers, 2005). Seringkali tanpa disadari, metode ceramah dan mencatat tersebut dapat membuat siswa menjadi pasif, bosan, dan tidak fokus terhadap bahan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Apalagi metode ceramah ini sering digunakan untuk menjelaskan bahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), salah satunya adalah mata pelajaran geografi.

Metode ceramah yang bersifat satu arah, verbalistik, dan monoton masih amat mendominasi kebanyakan sekolah di Indonesia yang semuanya lebih berorientasi kognitif yang memberi porsi besar pada kemampuan memori dan berpikir konvensional (Solang, 2008). Dengan kata lain, proses pembelajaran yang berorientasi kognitif tersebut masih berkuat pada proses penerusan informasi (*content transmission*), sementara berpikir kreatif belum terjamah, sehingga tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa rendah, tidak memiliki penalaran, imajinasi, dan kemampuan memecahkan masalah secara nyata (Joni, 2009).

Senada dengan ketiga pendapat di faktor lain yang memicu siswa menjadi pasif dan malas berpikir adalah penerapan bentuk soal objektif yang menghendaki jawaban tertutup dan menuntut siswa hanya menghafal materi topik pembelajaran (Purwanto, 2006). Lebih lanjut dikatakan bahwa akibat dari penerapan bentuk soal seperti di atas, kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi rendah sehingga siswa tidak memiliki

kemampuan untuk menciptakan strategi pemecahan masalah yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Bertolak dari apa yang telah dikemukakan di atas, maka berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui angket yang dibagikan terhadap 25 siswa SMA kelas XI-IPS serta 9 orang guru pengampu mata pelajaran IPS SMP dan SMA, diperoleh kesimpulan bahwa 88,46% siswa SMA tersebut memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah, 96,15% siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah rendah, 76,92% siswa menyenangi bentuk soal pilihan ganda, sebesar 57,69 % siswa tidak menyenangi bentuk soal uraian, dan 61,53 % siswa tidak menyenangi soal dalam bentuk analisis kasus.

Sedangkan dari hasil analisis angket yang disebarkan kepada 9 guru pengampu mata pelajaran IPS, diperoleh hasil 6 dari 9 guru tersebut belum menerapkan pembelajaran berbasis masalah dan masih sering menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah, verbalistik, dan monoton dalam pembelajaran, 7 dari 9 orang guru masih mewajibkan siswanya untuk mencatat sama dengan apa yang telah dituliskan oleh guru di *white board*, tanpa mendorong siswanya untuk membuat catatan dengan kata-kata sendiri sesuai dengan tingkat pemahaman mereka terhadap bahan pembelajaran, 8 dari 9 orang guru masih memberikan bentuk soal latihan dan tes formatif dalam bentuk pilihan ganda, serta

hanya 1 orang guru yang telah memberikan soal latihan dan tes formatif dalam bentuk analisis kasus atau penyelesaian masalah.

Dari data statistik yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah yang sangat rendah, serta banyak yang menyenangi soal latihan dan tes formatif dalam bentuk pilihan ganda. Demikian halnya dengan guru pengampu mata pelajaran yang ada, hampir sebagian besar mereka masih belum menerapkan pembelajaran berbasis masalah, masih sering menggunakan metode ceramah, serta jarang memberikan soal latihan dan tes formatif dalam bentuk analisis kasus atau penyelesaian masalah.

Tidak jauh berbeda dengan apa yang dikatakan Purwanto (2006), dan hasil studi pendahuluan di atas, salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir, namun pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi (Sudarman, 2007). Pendapat tersebut dapat dipahami secara jelas dan cukup realistis di dunia pendidikan saat ini, karena apabila dikaji secara cermat seringkali dalam proses pembelajaran, otak siswa terkadang “dipaksa” untuk mengingat dan hanya sekedar menyimpan beragam informasi

yang diperolehnya, tanpa dilatih memahami informasi yang telah diingatnya tersebut dan mencoba menghubungkannya dengan kehidupan siswa sehari-hari. Penekanan terhadap pembelajaran di kelas lebih pada aktivitas menghafal dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, sehingga proses pemikiran tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif jarang dilatih (Munandar, 2004).

Dampak dari realitas pembelajaran di atas dapat dilihat ketika siswa menyelesaikan pendidikan di sekolah, mereka dapat dikatakan pandai secara teori, tetapi kurang dalam hal penerapan di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di sekolah kurang diarahkan untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh setiap siswa, namun justru memenuhi otak siswa dengan berbagai bahan pembelajaran yang harus dihafal. Asumsi selama ini proses pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran IPS dianggap sebagai pelajaran hafalan oleh siswa, bahkan guru pun mengatakan IPS pada hakikatnya adalah pelajaran hafalan yang tidak menantang siswa untuk berpikir, sarat dengan konsep-konsep, pengertian-pengertian, data, atau fakta yang harus dihafal dan tidak perlu dibuktikan (Sanjaya, 2008). Atau dapat dikatakan, bahwa proses pembelajaran di sekolah tidak diarahkan untuk membentuk siswa yang cerdas, mempunyai kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara kreatif.

Mencermati proses pembelajaran di atas, maka dalam penelitian ini mencoba menerapkan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) yang diharapkan mampu memacu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Dalam berpikir kreatif, siswa dituntut menggunakan strategi kognitif tertentu dalam memecahkan masalah (Kartimi, 2005).

Senada dengan pendapat di atas, pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu strategi yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar-mengajar di kelas, meliputi menemukan fakta, masalah, gagasan, solusi, dan penerimaan atau pelaksanaan (Munandar, 2004). Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi, karena membantu siswa memproses informasi yang terdapat dalam benaknya, menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya, serta melatih siswa melakukan pemecahan masalah dengan baik (Ratumanan, 2002). Hal senada dikemukakan oleh Stenberg, bahwa berpikir kreatif pada dasarnya dapat dikembangkan dan dilatih dengan teknik khusus dalam latihan memecahkan masalah di kelas (Solang, 2008).

Berdasarkan kajian terhadap latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini menentukan judul, “Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas

X". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa dengan pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran geografi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, menunjukkan bahwa siswa merespon positif terhadap pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran geografi, serta menentukan kendala-kendala yang dialami oleh siswa dan cara mengatasinya selama pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran geografi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Pengertian dari desain penelitian ini adalah kelompok eksperimen tidak diambil secara acak atau pasangan, juga tidak ada kelompok pembanding, tetapi diberi tes awal dan tes akhir di samping perlakuan (Sukmadinata, 2007). Subjek penelitian adalah siswa kelas X sejumlah 26 orang ($n = 26$) yang dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitian atau dikenal dengan istilah teknik sampling bertujuan. Teknik sampling bertujuan digunakan apabila anggota sampel dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitiannya (Usman dan Akbar, 2003).

Penelitian ini dilakukan di SMA kelas X selama dua bulan, dari pertengahan bulan Januari sampai akhir bulan Februari 2009. Sebanyak satu kali observasi subjek penelitian dan 4 kali pertemuan pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis

masalah di kelas dilakukan oleh peneliti, dibantu guru pengampu mata pelajaran geografi. Jadwal mengajar peneliti disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran geografi SMA di kelas X.

Sebelum pembelajaran berbasis masalah dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan pengumpulan data melalui angket kemampuan berpikir kreatif siswa dengan tujuan mengetahui kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran geografi di kelas selama ini. Format angket diagnosa kemampuan berpikir kreatif siswa terdiri dari 22 pernyataan yang disusun berdasarkan aspek dan indikator berpikir kreatif dengan lima pilihan pada kolom jawaban.

Selanjutnya dilakukan perhitungan tes awal dan tes akhir dengan nilai normalisasi *gain* rata-rata sebesar 0,51. Normalisasi *gain* rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sedang karena terletak antara $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$.

Setelah observasi awal, dilaksanakan pembelajaran berbasis masalah di kelas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Analisis berdasarkan rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa dikategorikan ke dalam empat skala penilaian dengan predikatnya, yaitu sangat tinggi ($x \geq 85$), tinggi ($75 \geq x < 85$), sedang ($65 \geq x < 75$), dan rendah ($x \leq 65$). Pemberian nilai pada rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan nilai tes formatif yang dicapai selama pembelajaran berbasis masalah dalam empat kali pertemuan. Tingkat

kemampuan berpikir kreatif setiap siswa dapat diketahui melalui rubrik penilaian yang didesain sesuai dengan aspek kognitif dan indikatornya dari berpikir kreatif, yaitu aspek kelancaran (*fluently thinking*), aspek fleksibilitas (*flexibility thinking*), aspek originalitas (*originality thinking*), dan aspek elaborasi (*elaboration thinking*).

HASIL PENELITIAN

Tabel 1 menyajikan hasil angket kemampuan berfikir kreatif siswa sebelum pembelajaran berbasis masalah. Tabel 2 dan 3 masing-masing menyajikan hasil nilai tes dan perhitungan rubrik selama pembelajaran berbasis masalah.

Berdasarkan data di atas, jumlah siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif sangat tinggi sebanyak 4 orang, yaitu siswa C, H, R, dan V dengan persentase sebesar 15,38 %. Kemudian siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi sebanyak 8 orang, yaitu siswa D, J, L, N, Q, S, W, dan Y dengan persentase sebesar 30,77 %. Selanjutnya, jumlah siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif sedang sebanyak 5 orang, yaitu siswa A, G, K, O, P dengan persentase sebesar 19,23 %. Sedangkan siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah sebanyak 9 orang, yaitu siswa B, E, F, I, M, T, U, X, dan Z dengan persentase sebesar 34,61 %.

Tabel 1. Angket Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum Pembelajaran Berbasis Masalah

No	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN (%)				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS(1)
1	Selama pelajaran Geografi berlangsung, saya selalu bertanya pada guru jika ada hal-hal yang belum saya mengerti.	30.77	30.77	26.92	7.69	3.85
2	Pada saat guru menjelaskan bahan pembelajaran, saya selalu bertanya hal-hal yang ingin saya ketahui lebih lanjut.	7.69	42.31	30.77	15.38	3.85
3	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru dengan sejumlah jawaban.	11.54	30.77	46.15	3.85	7.69
4	Saya mempunyai banyak ide atau gagasan mengenai suatu masalah yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.	15.38	23.08	50.00	11.54	0
5	Saya selalu mengungkapkan ide atau gagasan tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.	7.69	11.54	50.00	23.08	7.69
6	Saya mengungkapkan ide atau gagasan tersebut dengan lancar di hadapan guru dan teman-teman kelas.	3.85	23.08	38.46	19.23	15.38
7	Saya mampu dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan guru ketika menjelaskan bahan pembelajaran.	3.85	38.46	50.00	7.69	0
8	Saya mampu berpikir dan bekerja lebih cepat pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	0	19.23	65.38	7.69	3.85
9	Saya mampu menafsirkan arti suatu gambar, artikel, atau masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran Geografi.	7.69	38.46	38.46	15.38	0
10	Ketika diberikan suatu masalah, saya biasanya memikirkan cara-cara yang berbeda untuk menyelesaikannya.	7.69	34.62	38.46	11.54	7.69
11	Saya mampu melihat suatu masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran Geografi dari berbagai sudut pandang yang berbeda.	0	30.77	50.00	7.69	11.54
12	Saat berdiskusi membahas tugas atau masalah dalam kelompok, saya selalu memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat mayoritas.	0	19.23	57.69	19.23	3.85
13	Saya selalu memikirkan banyak cara yang berbeda untuk menyelesaikan setiap tugas atau masalah.	0	34.62	46.15	11.54	7.69
14	Saya mampu mengubah arah berpikir secara spontan ketika mengerjakan tugas yang telah direncanakan sebelumnya.	0	38.46	61.54	0	0
15	Saya mampu menciptakan ide atau gagasan unik yang belum terpikirkan oleh orang lain.	11.54	30.77	46.15	11.54	0

No	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN (%)				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS(1)
16	Saya selalu memikirkan cara-cara baru untuk menyelesaikan tugas atau masalah yang sedang dikerjakan.	7.69	30.77	42.31	15.38	3.85
17	Saya mampu memikirkan cara-cara yang tidak biasa untuk menyelesaikan tugas atau masalah.	0	30.77	46.15	23.08	0
18	Bila ada ide atau gagasan siswa lain yang disampaikan, maka saya akan mengembangkan ide atau gagasan tersebut.	7.69	30.77	38.46	19.23	3.85
19	Saya mampu menjelaskan secara terperinci bagian-bagian dari suatu objek yang sedang diamati.	3.85	23.08	57.69	7.69	7.69
20	Saya mampu mencari jawaban dengan melakukan langkah-langkah secara terperinci untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah.	3.85	34.62	38.46	11.54	11.54
21	Saya senang menambahkan warna atau hiasan tertentu pada hasil karya yang saya buat agar tampak lebih menarik.	11.54	26.92	26.92	30.77	3.85
22	Saya mempunyai cita rasa yang tinggi terhadap seni, sehingga saya tidak puas dengan penampilan yang biasa-biasa saja pada saat menyajikan tugas atau presentasi hasil karya tertentu.	19.23	30.77	34.62	15.38	0

Keterangan : sangat setuju (poin 5), setuju (poin 4), kurang setuju (poin 3), tidak setuju (poin 2), dan sangat tidak setuju (poin 1).

Tabel 2. Nilai Tes Formatif Selama Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

No.	Nama Siswa	PBM 1	PBM 2	PBM 3	PBM 4	Nilai Rata-rata
1	A	80	80	60	85	76.3
2	B	75	70	55	90	72.5
3	C	85	85	70	85	81.3
4	D	90	70	80	90	82.5
5	E	95	70	60	80	76.3
6	F	25	70	65	85	61.3
7	G	25	70	90	85	67.5
8	H	95	80	90	80	86.3
9	I	40	60	75	80	63.8
10	J	100	75	75	75	81.3
11	K	70	60	90	85	76.3
12	L	70	80	90	90	82.5
13	M	80	60	90	74.5	76.7
14	N	85	80	80	78	80.8
15	O	45	65	85	85	70.0
16	P	70	70	85	80	76.3
17	Q	90	100	70	75	83.8
18	R	70	95	100	90	88.8
19	S	80	70	90	75	78.8
20	T	45	60	75	85	66.3
21	U	60	70	65	80	68.8
22	V	85	85	75	75	80.0
23	W	80	70	90	85	81.3
24	X	20	60	85	85	62.5
25	Y	95	70	80	85	82.5
26	Z	50	80	60	90	70.0

Tabel 3. Perhitungan Rubrik Kemampuan Berpikir Kreatif Selama Pembelajaran Berbasis Masalah

Nama Siswa	Skala Penilaian				Skor per Aspek				Total Skor	Nilai KBK	Predikat Nilai
	K	F	O	E	K	F	O	E			
A	3	3	1	4	75	75	25	100	275	68.75	sedang
B	2	3	1	4	50	75	25	100	250	62.50	rendah
C	4	4	2	4	100	100	50	100	350	87.50	sangat tinggi
D	2	4	3	4	50	100	75	100	325	81.25	tinggi
E	2	4	1	3	50	100	25	75	250	62.50	rendah
F	2	1	2	4	50	25	50	100	225	56.25	rendah
G	2	1	4	4	50	25	100	100	275	68.75	sedang
H	3	4	4	3	75	100	100	75	350	87.50	sangat tinggi
I	1	1	3	3	25	25	75	75	200	50.00	rendah
J	3	4	3	3	75	100	75	75	325	81.25	tinggi

Nama Siswa	Skala Penilaian				Skor per Aspek				Total Skor	Nilai KBK	Predikat Nilai
	K	F	O	E	K	F	O	E			
K	1	2	4	4	25	50	100	100	275	68.75	sedang
L	3	2	4	4	75	50	100	100	325	81.25	tinggi
M	1	3	4	2	25	75	100	50	250	62.50	rendah
N	3	4	3	3	75	100	75	75	325	81.25	tinggi
O	2	1	4	4	50	25	100	100	275	68.75	sedang
P	2	2	4	3	50	50	100	75	275	68.75	sedang
Q	4	4	2	3	100	100	50	75	325	81.25	tinggi
R	4	2	4	4	100	50	100	100	350	87.50	sangat tinggi
S	2	3	4	3	50	75	100	75	300	75.00	tinggi
T	1	1	3	4	25	25	75	100	225	56.25	rendah
U	2	1	2	3	50	25	50	75	200	50.00	rendah
V	4	4	3	3	100	100	75	75	350	87.50	sangat tinggi
W	2	3	4	4	50	75	100	100	325	81.25	tinggi
X	1	1	4	4	25	25	100	100	250	62.50	rendah
Y	2	4	3	4	50	100	75	100	325	81.25	tinggi
Z	3	1	1	4	75	25	25	100	225	56.25	rendah

Keterangan : K: Kelancaran, F: Fleksibilitas, O: Originalitas, E: Elaborasi, KBK: Kemampuan Berpikir Kreatif

PEMBAHASAN

Hasil perhitungan yang disajikan pada Tabel 1 di atas dalam bentuk persentase dapat dianalisis berdasarkan aspek dan indikator berpikir kreatif sebagai berikut ini.

1. Aspek kelancaran (*fluently thinking*)

Indikator berpikir lancar pada angket ditunjukkan pada pernyataan nomor 1 sampai 8. Berdasarkan hasil perhitungan persentase dapat diketahui beberapa hal. Selama pembelajaran geografi berlangsung, hampir sebagian besar siswa bertanya kepada guru jika ada hal-hal yang belum dimengerti. Siswa bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti dan mencari kelanjutan dari hal tersebut atau hal apa yang akan terjadi selanjutnya.

Namun demikian hampir sebagian besar siswa kurang berusaha untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, hanya menjawab seperlunya saja atau menjawab apabila guru menunjuk siswa tertentu secara langsung, bahkan ada yang tidak menjawab

sama sekali. Hal ini berarti sebagian besar siswa belum memiliki banyak ide atau gagasan terhadap penyelesaian suatu permasalahan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran. Kelompok siswa yang aktif mengemukakan ide atau gagasannya hanya berkisar antara 4-6 orang saja, sedangkan yang lain memiliki kecenderungan menunggu jawaban dari guru atau teman yang aktif tersebut, tanpa berusaha terlebih dahulu untuk mengemukakan ide atau gagasannya tersebut. Dapat dicermati bahwa sebagian besar siswa hampir tidak pernah mengungkapkan ide atau gagasan yang dapat menyelesaikan permasalahan selama pembelajaran geografi di kelas. Siswa kurang berusaha dan berlatih untuk berpikir kreatif serta kurang memiliki keberanian mengemukakan pendapat, namun hanya terdapat 5 siswa yang aktif mengemukakan ide atau gagasannya.

Angka-angka tersebut menunjukkan hanya sebagian kecil saja siswa yang berani

dan selalu berusaha mengungkapkan ide atau gagasan tertentu dengan lancar di hadapan guru dan teman-teman sekelasnya. Atau dapat dikatakan bahwa kecil kemungkinannya setiap siswa lancar dalam mengungkapkan ide atau gagasannya, apabila mereka sedikit memiliki ide dan kurang berani dalam menyampaikan idenya tersebut. Hal seperti ini bisa saja terjadi, karena siswa jarang dilatih mengemukakan ide atau gagasannya. Dari persentase perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu melihat dengan cepat kesalahan atau kekurangan guru ketika menjelaskan bahan pembelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, sejumlah 20 orang (80,77 %), masih belum mampu berpikir dan bekerja lebih cepat pada saat menyelesaikan tugas atau permasalahan yang diberikan oleh guru.

2. Aspek Fleksibilitas (*flexibility thinking*)

Indikator berpikir fleksibel dalam angket ini ditunjukkan pada pernyataan soal nomor 9 sampai 14. Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas menunjukkan hal-hal berikut ini. Kemampuan sebagian besar siswa untuk menafsirkan arti suatu gambar, artikel atau masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran geografi cukup baik, walaupun terdapat sebagian siswa masih belum memiliki kemampuan tersebut.

Kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah dengan memikirkan cara-cara yang berbeda masih rendah. Kemampuan melihat suatu masalah dari sudut pandang yang

berbeda berkaitan dengan proses pembelajaran geografi masih relatif rendah. Hampir secara keseluruhan siswa dalam satu kelas sejumlah 21 orang (80,77 %) memiliki kemampuan rendah dalam menyatakan pendapat yang berbeda dengan pendapat mayoritas ketika berdiskusi menyelesaikan tugas atau permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran geografi. Demikian juga dengan kemampuan siswa memikirkan banyak cara yang berbeda untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan relatif masih sangat rendah.

Sementara hanya ada 10 siswa yang mampu untuk mengubah arah berpikir secara spontan pada saat mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah yang telah direncanakan sebelumnya. Sedangkan sisanya masih perlu ditingkatkan lagi kemampuan berpikir fleksibelnya.

3. Aspek Originalitas (*originality thinking*)

Aspek originalitas berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasannya yang baru dan unik serta memikirkan cara-cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri (Satiadarma *et al.*, 2003). Aspek originalitas dalam angket ini ditunjukkan pada pernyataan soal nomor 15, 16, dan 17. Hasil yang diperoleh menunjukkan hal berikut ini. Belum semua siswa mampu menciptakan ide atau gagasan unik yang belum terpikirkan oleh orang lain. Hanya beberapa siswa saja (11 siswa) yang memiliki kemampuan untuk menciptakan ide

atau gagasan tersebut. Kemampuan siswa dalam hal memikirkan cara-cara baru untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan yang sedang dikerjakan masih relatif rendah.

Sementara itu jumlah siswa yang memiliki kemampuan rendah dalam memikirkan cara-cara yang tidak lazim untuk menyelesaikan tugas atau masalah relatif besar (69,23 %). Hanya 8 siswa saja yang dapat dikatakan memiliki kemampuan yang cukup tinggi dalam hal memikirkan cara-cara yang tidak biasa untuk penyelesaian suatu masalah.

4. Aspek Elaborasi (*elaboration thinking*)

Indikator berpikir elaborasi dalam angket ditunjukkan pada pernyataan soal nomor 18, 19, 20, 21, dan 22. Hasil yang diperoleh menunjukkan hal sebagai berikut.

Diketahui bahwa sebagian besar kemampuan siswa dalam mengembangkan ide atau gagasan yang disampaikan oleh orang lain masih relatif rendah. Hanya 10 siswa saja yang dapat dikatakan memiliki kemampuan mengembangkan ide atau gagasan dengan cukup baik. Berikutnya sebagian besar kemampuan siswa dalam menjelaskan secara terperinci bagian-bagian dari suatu objek yang sedang diamati masih relatif rendah dengan persentase sebesar 73,07 % (19 siswa). Sementara itu hanya 10 siswa saja yang dapat dikatakan memiliki kemampuan mencari jawaban dengan melakukan langkah-langkah secara terperinci untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan.

Berikutnya menunjukkan bahwa hampir sebagian besar siswa kurang senang menambahkan warna atau hiasan tertentu pada hasil karya yang mereka buat agar tampak lebih menarik dengan persentase sebesar 61,54 % (16 siswa). Hanya 10 siswa yang dapat dikatakan memiliki kemampuan melakukan hal seperti tersebut di atas. Indikator terakhir dari berpikir elaborasi menunjukkan bahwa persentase siswa yang memiliki cita rasa yang tinggi terhadap seni sehingga tidak puas dengan penampilan yang biasa-biasa saja pada saat menyajikan tugas atau hasil karya tertentu berbanding seimbang, 50 % siswa memiliki cita rasa yang relatif tinggi (13 siswa), dan 50 % siswa memiliki cita rasa yang relatif rendah (13 siswa).

Mengacu pada hasil analisis rubrik, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sejumlah 17 orang dengan persentase sebesar 65,38%, memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang relatif baik dengan pencapaian nilai kemampuan berpikir kreatif (KBK) berkisar antara 68,75 sampai 87,50. Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, ditemukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang signifikan setelah pembelajaran berbasis masalah, baik dilihat berdasarkan perhitungan hasil tes awal dan tes akhir maupun hasil nilai tes formatif selama pembelajaran berbasis masalah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang

diimplementasikan selama empat kali pertemuan dalam mata pelajaran geografi tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat pada kelompok tinggi, sedang, dan rendah. Nilai normalisasi *gain* kelompok tinggi sebesar 0,68 untuk, nilai normalisasi *gain* 0,54 untuk kelompok sedang, dan nilai normalisasi *gain* 0,29 untuk kelompok rendah. Apabila dilihat dari hasil perhitungan nilai rata-rata tes akhir dikurangi nilai rata-rata tes awal, maka dapat dilihat bahwa peningkatan yang signifikan terjadi pada kelompok tinggi sebesar 43,33, disusul kelompok sedang dengan nilai sebesar 36,50, dan kelompok rendah dengan nilai sebesar 25.
2. Analisis butir pernyataan soal nomor 1, 2, 4, 5, 7, dan 8, menunjukkan bahwa hampir sebagian besar siswa merespon positif terhadap pembelajaran berbasis masalah.
3. Selama pembelajaran berbasis masalah ada kendala yang dialami siswa meliputi hal berikut. (a) Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran geografi sehingga pembelajaran tersebut baru bagi siswa; (b) Waktu pembelajaran yang relatif singkat, hanya empat kali pertemuan untuk pembelajaran berbasis masalah,

sehingga hasil yang dicapai belum maksimal, sesuai dengan yang diharapkan; (c) Siswa jarang dilatih untuk berpikir secara kreatif sehingga ada kecenderungan untuk malas berpikir ketika diberikan permasalahan selama proses pembelajaran, sehingga sebagian besar siswa kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan selama pembelajaran berbasis masalah; (d) Beberapa siswa masih belum memahami prosedur dan instruksi yang disampaikan guru mengenai pembelajaran berbasis masalah, sehingga siswa sering bertanya beberapa kali kepada guru untuk prosedur yang sama.

Saran

1. Agar diperoleh hasil yang optimal dalam hal peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya dalam mata pelajaran geografi, maka pembelajaran berbasis masalah hendaknya dilakukan secara bertahap disesuaikan dengan standar kompetensi yang ingin dicapai serta dilaksanakan secara berkesinambungan dari waktu ke waktu.
2. Perlu adanya penelitian lanjutan untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa, baik dari aspek kognitif maupun perilaku kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan tidak hanya terbatas pada mata pelajaran geografi saja, namun pada semua mata pelajaran di sekolah.

3. Pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat disosialisasikan dengan baik oleh para guru kepada siswa, sehingga mereka terbiasa dengan pembelajaran berbasis masalah tersebut.

dan Menyampaikan Pengajaran. Jakarta: Gramedia.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudarman, 2007. Problem-Based Learning: Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, Februari (2007): 68-73.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Solang, Josephine, D. 2008. Latihan Ketrampilan Intelektual dan Kemampuan Pemecahan Masalah Secara Kreatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan LPTK-ISPI Malang*, Januari (2008): 35-42.

Satiadarma, dkk. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.

Usman dan Akbar, 2003. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

DAFTAR PUSTAKA

Adiningsih, Utami Neni, 2008. *Kemiskinan dan Penurunan HDI Indonesia*. Available from <http://els.bappenas.go.id>; Internet; accessed 12 November.

Joni, T.R., 2006. Pembelajaran yang Mendidik, Artikulasi Konseptual, Terapan Kontekstual dan Verifikasi Empirik. *Jurnal Pendidikan*. [e-journal] http://www.pascaum.com/keg_dosen.html (accessed 24 Maret 2009).

Kartimi. 2005. *Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Sebagai Wahana Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Ketrampilan Berpikir Kreatif Siswa SLTP*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia,.

Mudrajad, Kuncoro. 2008. *Sudahkah Kita Merdeka*. Available from <http://www.mudrajad.com>; Internet; accessed 22 Januari 2008.

Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

Purwanto, 2006. *Kreativitas Berpikir Siswa dan Perilaku Dalam Tes*. Jakarta: Balitbang Depdiknas,

Ratumanan, Tanwey G., 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: UNESA Press.

Rooijackers, Ad, 2005. *Mengajar Dengan Sukses: Petunjuk Untuk Merencanakan*