

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Berpikir

Menurut John Dewey (Sudarman: 2013) berpikir adalah “*stream of consciousness*”, yakni arus kesadaran yang setiap hari muncul, mengalir tanpa kontrol, termasuk di dalamnya yaitu mimpi atau impian, dan lamunan. Hadirnya arus kesadaran tersebut, dapat dikategorikan sebagai bagian dari proses berpikir.

Menurut Mustari (2011) berfikir adalah suatu gejala mental yang bisa menghubungkan hal-hal yang kita ketahui, dalam pikiran tersebut terjadi tanya-jawab, untuk bisa meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan kita dengan tepat. Tanya jawab itulah yang memberikan arah kepada pikiran kita. Menurut Sukanto (Mustari: 2011), di dalam berpikir kita menggunakan alat yaitu akal, dan melalui proses – proses seperti berikut:

1) Pembentukan pengertian

Dalam hal ini ada 3 macam pengertian yaitu:

- a) Pengertian pengalaman yang terbentuk dari pengalaman yang berturut-turut

- b) Pengertian kepercayaan yang terbentuk dari kepercayaan atau keyakinan
- c) Pengertian logis terbentuk secara prosedural, misalnya dengan menganalisis, membandingkan, membuat sintesis, dll.

2) Pembentukan pendapat

Pada proses ini pikiran kita menggabungkan atau menceraikan beberapa pengertian yang menjadi tanda dari masalah itu

3) Pembentukan keputusan

Pada proses ini gabungan pendapat mengkristal menjadi keputusan.

4) Pembentukan kesimpulan

Dari keputusan-keputusan yang telah diperoleh dapat ditarik suatu kesimpulan baik itu yang bersifat induksi, deduksi, ataupun analogi.

b. Kreatif

Menurut Mustari (2011) kreatif berarti menciptakan ide-ide dan karya baru yang bermanfaat. Pemikiran yang kreatif adalah pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara-cara baru yang berbeda dari yang biasa dan pemikiran yang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah (manfaat).

Berpikir kreatif sendiri dapat dirumuskan sebagai kegiatan untuk menciptakan ide-ide, karya-karya, pemikiran-pemikiran dan cara-cara baru yang bermanfaat dengan menghubungkan dan mengembangkan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya, pada kegiatan ini seseorang akan membuka cara berpikir mereka terhadap hal-hal tersebut, sehingga dapat diperoleh pandangan yang lebih terbuka dan luas.

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kesanggupan atau kecakapan siswa untuk mencetuskan ide-ide dan cara-cara dengan menghubungkan dan mengembangkan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya dalam menyelesaikan permasalahan atau persoalan matematika.

Proses Berpikir Kreatif menurut Wallas dalam Sattadarma (2003) meliputi empat tahapan yakni:

1) Persiapan (*Preparation*)

Adalah tahap peletakan dasar. Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan informasi, data-data, dan bahan-bahan untuk memecahkan masalah.

2) Inkubasi (*incubation*)

Adalah tahap dieraminya proses pemecahan masalah dalam alam pra-sadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tak menentu. Dalam tahap ini pula terdapat kemungkinan terjadi

proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan muncul masa berikutnya.

3) Iluminasi (*illumination*)

Adalah tahap dimana munculnya aspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk cetusan spontan, ide / gagasan, pemecahan masalah, penyelesaian, cara kerja, dan jawaban baru.

4) Verifikasi (*verification*)

Adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis yang mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi kenyataan.

Karakteristik pemikiran kreatif menurut Guilford (Sattadarma: 2003) berkaitan dengan lima ciri yang menjadi sifat kemampuan berpikir kreatif yakni:

- 1) Kelancaran (*Fluency*) adalah kemampuan memproduksi banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengajukan berbagai pendekatan atau jalan penyelesaian masalah.
- 3) Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan atau ide sebagai hasil pemikiran sendiri.
- 4) Penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci

- 5) Perumusan kembali (*fenition*) adalah kemampuan untuk mengkaji suatu persoalan melalui cara atau perspektif yang berbeda dengan yang sudah lazim

Sedangkan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Munandar (2009) meliputi :

- 1) Keterampilan berfikir lancar (*fluency*) : kemampuan ini menyebabkan seseorang mampu mencetuskan banyak ide, gagasan, jawaban, penyelesaian, suatu masalah atau pertanyaan
- 2) Keterampilan berfikir luwes (*fleksibel*) : kemampuan ini menyebabkan seseorang dapat menghasilkan jawaban atau pertanyaan bervariasi karena dia mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- 3) Keterampilan berfikir orisinal (rasional) : kemampuan ini mendorong seseorang untuk menghasilkan ungkapan yang baru dan unik sebagai ungkapan dari pemikiran mereka.
- 4) Keterampilan memperinci (mengelaborasi) : kemampuan ini meliputi kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
- 5) Keterampilan menilai (mengevaluasi): kemampuan ini membuat seseorang menentukan patokan sendiri dalam menilai apakah suatu pernyataan benar atau salah.

Berdasarkan sumber di atas kemudian dapat dirumuskan indikator kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berfikir lancar (*fluency*)
 - a) Mencetuskan banyak jawaban atau penyelesaian masalah atau pertanyaan yang berhubungan dengan matematika.
 - b) Memberikan banyak cara atau solusi dalam menyelesaikan masalah matematika
 - c) Selalu memikirkan lebih dari 1 jawaban
- 2) Keterampilan berfikir luwes (*fleksibel*)
 - a) Menghasilkan jawaban atau solusi yang bervariasi dalam menyelesaikan permasalahan matematika.
 - b) Dapat melihat suatu masalah matematika dari sudut pandang yang berbeda.
 - c) Mencari berbagai alternatif jawaban atau solusi yang berbeda dalam menyelesaikan permasalahan matematika.
- 3) Keterampilan berfikir orisinal
 - a) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan suatu ide yang berkaitan dengan matematika.
 - b) Mampu mengungkapkan masalah matematika dengan menggunakan bahasa, dan ide nya sendiri.
 - c) Mampu membuat kombinasi-kombinasi dari berbagai bagian atau unsur yang ada.

- 4) Keterampilan memperinci (mengelaborasi)
 - a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.
 - b) Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

d. Cara Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Silver ada beberapa ahli telah mengembangkan instrumen untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis, seperti Balka dan Torrance (Mahmudi :2010). Balka mengembangkan instrumen *Creative Ability Mathematical Test* (CAMT) dan Torrance mengembangkan instrumen *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT). Kedua instrumen ini berupa tugas membuat soal matematika berdasarkan informasi yang terdapat pada soal terkait situasi sehari-hari yang diberikan. Jensen (Mahmudi :2010) mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis dengan memberikan tugas membuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan berdasarkan informasi pada soal-soal yang diberikan. Soal-soal yang diberikan tersebut disajikan dalam bentuk narasi, grafik, atau diagram. Cara atau metode pengukuran kemampuan berpikir kreatif matematis yang digunakan Balka, Torrance, dan Jensen di atas sering disebut tugas *problem posing* atau *problem finding* atau *production divergen*. Tes ini mengukur tiga aspek kemampuan berpikir kreatif matematis, yaitu

kelancaran, keluwesan, dan kebaruan. Aspek kelancaran berkaitan dengan banyaknya pertanyaan relevan. Aspek keluwesan berkaitan dengan banyaknya ragam atau jenis pertanyaan. Sedangkan aspek kebaruan berkaitan dengan keunikan atau seberapa jarang suatu jenis pertanyaan.

Getzles dan Jackson (Mahmudi :2010) mengemukakan cara lain untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis, yakni dengan soal terbuka (*open-ended problem*). Menurut Becker dan Shimada (Mahmudi :2010), soal terbuka (*open-ended problem*) adalah soal yang memiliki beragam jawab. Dalam hal ini, aspek-aspek yang diukur adalah kelancaran, keluwesan, dan kebaruan, dan keterincian. Kelancaran berkaitan dengan banyaknya solusi. Keluwesan berkaitan dengan ragam ide. Kebaruan berkaitan dengan keunikan jawaban siswa. Aspek keterincian berkaitan dengan keterincian dan keruntutan jawaban.

Jadi, cara yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif adalah soal terbuka, yaitu soal yang memiliki beragam solusi atau strategi penyelesaian. Cara lain yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis adalah dengan metode *problem posing*, yaitu pembuatan soal, pertanyaan, atau pernyataan terkait soal atau situasi matematis tertentu. Kedua cara tersebut digunakan untuk mengukur aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif matematis, yaitu kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian.

2. Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Strategi *Think-Pair-Share* (TPS)

a. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Dalam materi pelatihan implementasi kurikulum 2013 disebutkan, PBL adalah model pembelajaran yang dirancang agar siswa mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Model ini merupakan sebuah model yang menyajikan masalah sehingga merancang siswa untuk belajar (Kemendikbud, 2013).

PBL menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud.

Jadi, dalam model pembelajaran ini siswa dihadapkan dengan masalah, kemudian siswa dari masalah tersebut siswa belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

KEMENDIKBUD (2013) mengemukakan tahapan-tahapan dari PBL adalah sebagai berikut:

Tabel 2. tahapan *Problem Based Learning* (PBL)

Fase-Fase	Kegiatan guru
Fase 1 Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan bahan yang dibutuhkan, dan memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah.
Fase 2 Mengorganisasi siswa	Membantu siswa dalam manajemen tugas belajar, bersama teman kelompoknya yang berhubungan dengan masalah.
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai.
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah disepakati / meminta kelompok mempresentasikan hasil kerja.

b. ★ Strategi *Think-Pair-Share* (TPS)

Berpikir berpasangan berbagi (*Think-Pair-Share*) adalah strategi yang dikembangkan oleh Frank Lyman. Slavin (2005) menyebutkan bahwa strategi ini digunakan untuk membagi ide kepada kelompoknya. Ketika guru menyampaikan pelajaran kepada kelas, para siswa duduk berpasangan dengan tim atau kelompoknya masing-masing. Guru memberikan masalah atau pertanyaan kepada siswa, kemudian siswa diminta untuk memikirkan sebuah ide, lalu mendiskusikan ide yang sudah mereka dapat bersama pasangannya kepada kelompoknya

kemudian membagi ide yang telah mereka sepakati secara kelompok dengan seluruh kelas. Majid (2013) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ini merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskusi di dalam kelas. TPS memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi waktu lebih banyak kepada siswa untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain.

Suprijono (2009) menyebutkan tahapan dari pembelajaran TPS, seperti namanya yakni:

1. *Tahap 1 : Thinking*

Seperti namanya pada tahap ini pembelajaran diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau permasalahan terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru memberikan kesempatan kepada mereka memikirkan jawabanya.

2. *Tahap 2 : Pairing*

Selanjutnya tahap *Pairing*, pada tahap ini guru meminta siswa berpasang-pasangan. Guru memberi kesempatan kepada pasangan-pasangan tersebut untuk berdiskusi. Diharapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dari jawaban yang telah dipikirkanya melalui intersubjektif dengan pasangannya.

Majid (2013) menyatakan bahwa pada tahap ini diharapkan siswa dapat berinteraksi dan berbagi ide jawaban yang didapatnya dari proses *Thinking*. Interaksi ini diharapkan mampu membantu siswa agar dapat saling mengkomunikasikan ide-idenya bersama pasangannya sehingga memperoleh jawaban yang lebih terstruktur.

3. Tahap 3 : *Sharing*

Tahap selanjutnya yakni tahap berbagi. Pada tahap ini dikenal dengan *Sharing*, dalam tahap ini diharapkan terjadi tanya jawab yang mendorong siswa pada pengonstruksian pengetahuan secara integratif. Majid (2013) menyatakan pada tahap ini guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka bicarakan. Hal ini cukup efektif jika dilakukan dengan cara bergiliran antara pasangan demi pasangan, dan dilanjutkan sampai sekitar seperempat pasangan telah mendapatkan kesempatan untuk melaporkan.

c. **Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Strategi *Think-Pair-Share***

Problem Based Learning dengan Strategi *Think-Pair-Share* adalah pembelajaran yang di dalamnya mengajarkan siswa bagaimana untuk belajar menggali ide nya sendiri dalam menyelesaikan masalah matematika. Pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk belajar sendiri bagaimana caranya belajar

yakni dari masalah yang diberikan, siswa diajarkan untuk mengembangkan kemampuannya dalam menggali pengetahuan sebanyak mungkin pada masalah yang dihadapi siswa.

Pembelajaran ini tidak hanya mengajarkan siswa untuk belajar secara individu, akan tetapi pada pembelajaran ini siswa juga dikembangkan untuk mampu menunjukkan partisipasinya dalam menyelesaikan masalah di depan orang lain, yakni dengan pasangan kelompoknya. Masing-masing siswa pada pasangan kelompoknya mempunyai hak untuk mengutarakan ide-ide atau kemungkinan-kemungkinan mereka sendiri yang berkaitan dengan masalah, sehingga memungkinkan terjadinya diskusi antar siswa dalam pasangan kelompok dan memungkinkan siswa untuk berpikir lebih terbuka dan lebih luas.

Tabel 3. Tahapan Problem Based Learning (PBL) dengan Strategi *Think-Pair-Share* (TPS)

Fase-Fase	Kegiatan guru
Fase 1 Orientasi siswa pada masalah dan tahap <i>Thinking</i>	Memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah, guru mulai memancing siswa untuk menyatakan ide-idenya sendiri secara terbuka dan penuh kebebasan.
Fase 2 Mengorganisasi siswa dan tahap <i>Pairing</i>	Meminta siswa untuk berpasangan dengan kelompoknya. Membantu siswa dalam manajemen tugas bersama teman kelompoknya.
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Mendorong siswa secara berpasangan untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen

	untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta tahap <i>Sharing</i>	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya kemudian Meminta kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.
Fase 5 Menganalisis, mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.

d. Perbedaan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan strategi *Think Pair Share* (TPS)

Secara umum perbedaan mendasar pada kedua proses pembelajaran tergambar pada proses siswa belajar, pada model PBL siswa diberikan masalah kemudian difasilitasi untuk terlibat dalam pemecahan masalah, akan tetapi pada model PBL dengan TPS lebih khusus mengajarkan siswa tidak hanya untuk menggali pengetahuan dari masalah, akan tetapi juga menggali kemampuan siswa dalam berinteraksi baik secara berpasangan maupun secara kelompok besar (diskusi kelas).

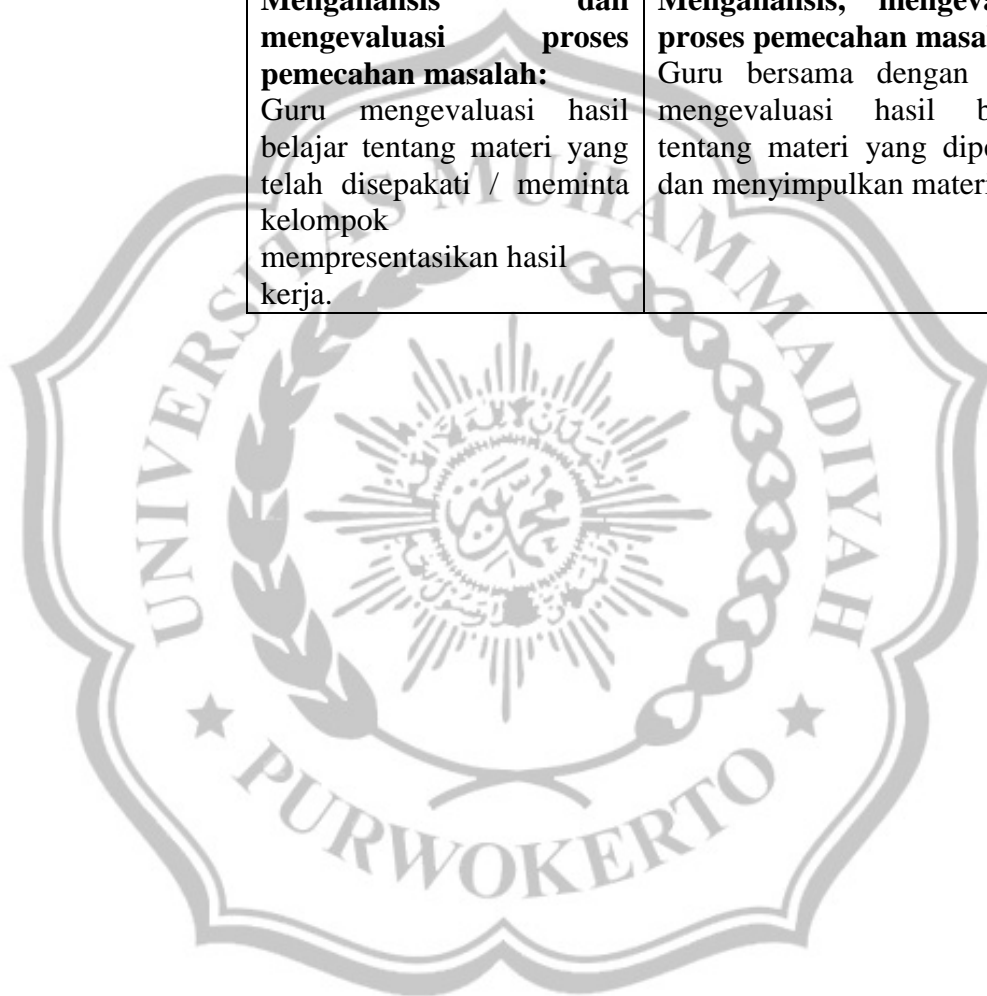
Pada model PBL dengan strategi TPS juga memungkinkan siswa untuk memperoleh banyak ide yang mereka peroleh dari proses diskusi maupun proses berbagi (*sharing*) dan memungkinkan siswa untuk berpikir lebih luas dan divergen.

Lebih rinci perbedaan kedua model dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Perbedaan model PBL dengan model PBL dengan strategi TPS

Model PBL	Model PBL dengan strategi TPS
<p>Fase 1 Orientasi siswa pada masalah: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan bahan yang dibutuhkan, dan memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah.</p>	<p>Fase 1 Orientasi siswa pada masalah dan tahap <i>Thinking</i>: Guru memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah, guru mulai memancing siswa untuk menyatakan ide-idenya sendiri secara terbuka dan penuh kebebasan.</p>
<p>Fase 2 Mengorganisasi siswa: Guru membantu siswa dalam manajemen tugas belajar, bersama teman kelompoknya yang berhubungan dengan masalah.</p>	<p>Fase 2 Mengorganisasi siswa dan tahap <i>Pairing</i>: Guru meminta siswa untuk berpasangan dengan kelompoknya. Membantu siswa dalam manajemen tugas bersama teman kelompoknya.</p>
<p>Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok: Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.</p>	<p>Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok : Guru mendorong siswa secara berpasangan untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah</p>
<p>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang</p>	<p>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta tahap <i>Sharing</i>: Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan</p>

sesuai.	karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya kemudian Meminta kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.
<p>Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah disepakati / meminta kelompok mempresentasikan hasil kerja.</p>	<p>Fase 5 Menganalisis, mengevaluasi proses pemecahan masalah: Guru bersama dengan siswa mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari dan menyimpulkan materi.</p>



3. Materi Pembelajaran

Tabel 5. Materi Pembelajaran Pada Proses Penelitian

Kompetensi Dasar	Indikator	Keterangan	
3.2 Menentukan nilai variabel PLDV dalam konteks nyata.	3.2.1 Membuat persamaan linear dua variabel (PLDV)	Dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus I	
	3.2.2 menentukan penyelesaian persamaan linear dua variabel (PLDV)		
	3.2.3 membuat sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)	Dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus I	
	3.2.4 menentukan penyelesaian SPLDV dengan metode grafik	Dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus II	
	3.2.5 menentukan penyelesaian SPLDV dengan metode substitusi		
	3.2.6 menentukan penyelesaian SPLDV dengan metode eliminasi		
	4.1 Membuat dan menyelesaikan model matematika dari masalah nyata yang berkaitan dengan persamaan linear dua variabel	3.2.7 membuat SPLDV dalam bentuk pecahan	Dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus III
		3.2.8 menentukan penyelesaian SPLDV dalam bentuk pecahan	Dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus III
4.1.1 membuat persamaan linear dua variabel (SPLDV) dari masalah nyata		Dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus I	
4.1.2 menggunakan PLDV dalam menyelesaikan masalah nyata			
4.1.3 membuat SPLDV dari masalah nyata	Dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus I		
4.1.4 menyelesaikan model matematika berkaitan dengan SPLDV dengan metode grafik dalam masalah nyata	Dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus II		

	4.1.5 menyelesaikan model matematika berkaitan dengan SPLDV dengan metode substitusi dalam masalah nyata	Dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus II
	4.1.6 menyelesaikan model matematika berkaitan dengan SPLDV dengan metode eliminasi dalam masalah nyata	
	4.1.7 membuat SPLDV bentuk pecahan dari masalah nyata	Dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus III
	4.1.8 menyelesaikan model matematika berkaitan dengan SPLDV dalam bentuk pecahan dari masalah nyata.	Dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus III



B. Kerangka Berpikir

Kondisi awal siswa :

1. Siswa tidak mampu melihat permasalahan matematika dari berbagai sudut pandang
2. Tidak lancar menggunakan cara atau strategi yang bervariasi dalam penyelesaian masalah
3. Kurangnya keberanian siswa untuk bertanya saat proses belajar mengajar berlangsung
4. Mudah menyerah apabila menghadapi pertanyaan – pertanyaan yang guru berikan.



Problem Based Learning (PBL) dengan Strategi *Think-Pair-Share*

Share

1. Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan persoalan matematika.
2. Membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri.
3. Menambah partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
4. Membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan untuk memberikan ide atau gagasan.



Indikator Berpikir Kreatif

1. Berpikir Lancar (*Fluency*)
2. Berpikir Luwes (*Flexisibility*)
3. Berpikir Orisinil
4. Kemampuan mengelaborasi (*Elaboration*)

Kondisi awal yang dialami siswa adalah siswa terpeku pada penyelesaian permasalahan dengan cara konvensional, cenderung kurang dapat memahami permasalahan dari berbagai sudut pandang dalam hal ini siswa membutuhkan kemampuan berpikir kreatif yang cukup agar dapat memecahkan masalah dengan cara mereka. Kondisi siswa yang selanjutnya adalah siswa tidak lancar menggunakan strategi penyelesaian masalah yang bervariasi, hal ini bertolak belakang dengan hakikat dari berpikir kreatif, dalam penyelesaian masalah atau persoalan matematika siswa harus memikirkan kemungkinan-kemungkinan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang mereka hadapi jadi siswa membutuhkan tingkat berfikir kreatif yang cukup baik agar mampu menyelesaikan permasalahan tersebut. Adapun indikator dari kemampuan berpikir kreatif yaitu :1) Berpikir Lancar (*Fluency*); 2) Berpikir Luwes (*Flexisibility*); 3) Berpikir Orisinil ; 4) Kemampuan mengelaborasi (*Elaboration*).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada kelas VIII B SMP Muhammadiyah 02 Sirampog, keempat indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut masih tergolong rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan perlakuan yang tepat, yaitu dengan menggunakan *Problem Based Learning (PBL)* dengan strategi *Think-Pair-share*. Tahapan dari pembelajaran tersebut terdiri dari lima fase yaitu:

Fase 1 Orientasi siswa pada masalah dan tahap *Thinking*, pembelajaran ini dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. Pada tahap ini siswa secara individu sebelum berpasangan dengan timnya akan

didorong untuk menyatakan ide-idenya sendiri sebelum mendiskusikannya dengan pasangan kelompoknya dengan penuh kebebasan dan keterbukaan. Semua siswa diberi peluang untuk menyumbang kepada penyelidikan dan menyampaikan ide-ide mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk dapat menyatakan pendapatnya sendiri seperti indikator berpikir kreatif yang ketiga yakni berpikir orisinal.

Fase 2 Mengorganisasi siswa, pada fase ini siswa diorganisasikan pada tugas yang telah disiapkan oleh guru. Pada tahap ini disamping siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar berkolaborasi. Lebih lanjut pada tahap ini siswa sudah berpasangan dengan tim/kelompoknya. Pasangan tim mulai mendiskusikan ide-ide mereka yang mereka dapat pada tahap sebelumnya. Masing-masing dari mereka akan memberikan ide-ide yang mereka dapat. Ide-ide tersebut mulai dikembangkan sedemikian sehingga memungkinkan siswa secara berpasangan untuk mengembangkan ide tersebut menjadi lebih terarah pada konsep masalah. Dari ide atau gagasan yang sudah ada yakni yang mereka dapat, kemudian mereka mengembangkannya. Hal ini memungkinkan mengembangkan indikator berpikir kreatif yang keempat yakni Kemampuan mengelaborasi (*Elaboration*).

Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, pada fase ini penyelidikan merupakan salah satu faktor yang paling inti dari pembelajaran ini. Guru harus mendorong siswa untuk mengumpulkan dan menyelidiki informasi sebanyak mungkin untuk mendukung penyelidikan tersebut. Pada fase ini siswa akan menyelidiki ide atau gagasan yang telah

mereka peroleh pada tahap sebelumnya, penyelidikan tersebut bertujuan untuk memilih ide atau gagasan mana yang sesuai dengan permasalahan yang diberikan oleh guru. Pada tahap penyelidikan ini siswa secara berkelompok berbagi tugas untuk melakukan penyelidikan. Hal ini memungkinkan munculnya sudut pandang dan cara yang berbeda dalam menyelidiki ide atau gagasan. Dengan demikian siswa akan memperoleh cara yang berbeda atau solusi yang berbeda pada masing-masing masalah tersebut, dengan masalah yang sama memperoleh hasil penyelidikan dengan cara yang berbeda atau mendapat solusi permasalahan yang berbeda memungkinkan siswa memperoleh lebih banyak penyelesaian masalah. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan indikator yang pertama dan kedua yakni Berpikir Lancar (*Fluency*) dan Berpikir Luwes (*Flexibility*)

Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta tahap *Sharing*. Setelah melakukan penyelidikan siswa secara berpasangan mulai menyusun hasil penyelidikan yang telah mereka lakukan yakni dengan menyusun dan menetapkan solusi-solusi dari permasalahan yang telah mereka pecahkan secara tertulis. Kemudian langkah selanjutnya adalah mempresentasikan hasilnya kepada seluruh siswa yang lain, siswa yang tidak mempresentasikan atau siswa yang menjadi penonton dapat menganalisis dan mengkritisi hasil yang telah dipresentasikan.

Fase 5 Menganalisis, mengevaluasi proses pemecahan masalah . fase ini adalah fase terakhir pada pembelajaran ini, dimana pada fase ini dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dalam keterampilan penyelidikan dan proses diskusi yang

mereka gunakan. Kemudian siswa bersama-sama dengan guru mengambil kesimpulan dari pembelajaran yang telah mereka lakukan.

C. Hipotesis

Strategi *Think-Pair-Share* pada model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 02 Sirampog.

