

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar adalah usaha atau suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar supaya mengetahui atau dapat melakukan sesuatu. Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan hasil proses belajar. Perubahan yang dialami seseorang dari belum bisa mengerjakan sesuatu menjadi bisa mengerjakan sesuatu disebabkan karena proses latihan yang bersifat kontinu dan fungsional. Berbagai macam perubahan yang diakibatkan hasil belajar ini memiliki tujuan dan terarah.

Berikut dapat didefinisikan ciri-ciri kegiatan belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial.
- 2) Perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru dan ditempuh dalam jangka waktu yang lama.
- 3) Perubahan terjadi karena ada usaha dari dalam diri setiap individu.

Gagne dalam Kokom (2013, hlm.2) mendefinisikan “belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat atau nilai dan perubahan kecenderungannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja)”.

Menurut Sunaryo dalam kokom (2013, hlm.2) “belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan”.

Senada dengan yang dikemukakan Antony Robbins, Jerome Brunner dalam Trianto (2013, hlm.15) bahwa “belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya”.

Definisi belajar secara lengkap dikemukakan oleh Slavin dalam Trianto (2013, hlm.16), yang mendefinisikan belajar sebagai:

Learning is usually defined as a change in a individual caused by experience. Change caused by development (such as growing taller) are not instance of learning. Neither are characteristics of individuals that are present at birth (such as reflexes and respons to hunger or pain). However, humans do so much learning from the day of their birth (and some say earlie) that learning and development are inseparably linked.

Definisi belajar menurut Benyamin Bloom dalam Jumanta (2016, hlm.30) “Taksonomi belajar adalah pengelompokkan tujuan belajar berdasarkan domain atau kawasan belajar” .

Jadi, berdasarkan uraian diatas belajar adalah suatu proses perjalanan yang ditempuh seorang manusia dengan berbagai cara yang dilaluinya, baik jatuh bangun dalam kegagalan sampai akhirnya manusia itu bisa berhasil untuk mencapai tujuan yang di targetkannya.

b. Prinsip-prinsip Belajar

Dalam melaksanakan pembelajaran agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pembelajaran bila diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang optimal. Selain itu, akan meningkatkan kualitas pembelajaran sistem instruksional yang berkualitas tinggi.

Perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk hidup (life skills) bermasyarakat melalui keterampilan berpikir (memecahkan masalah) dan keterampilan sosial, juga yang tidak kalah pentingnya adalah nilai dan sikap.

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam belajar meliputi:

1) Prinsip Kesiapan

Tingkat keberhasilan belajar tergantung pada kesiapan pelajar. Apakah dia sudah dapat mengonsentrasikan pikiran atau apakah kondisinya sudah siap untuk belajar

2) Prinsip Asosiasi

Tingkat keberhasilan belajar juga tergantung pada kemampuan pelajar mengasosiasikan atau menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah ada dalam ingatannya pengetahuan yang sudah dimiliki, pengalaman, tugas yang akan datang, masalah yang pernah dihadapi, dll.

3) Prinsip Latihan

Pada dasarnya mempelajari sesuatu itu perlu berulang-ulang atau diulang-ulang, baik mempelajari pengetahuan maupun keterampilan, bahkan juga dalam kawasan afektif. Makin sering diulang makin baiklah hasil belajarnya.

4) Prinsip Efek (Akibat)

Situasi emosional pada saat belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Situasi emosional itu dapat disimpulkan sebagai perasaan senang atau tidak senang selama belajar.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Usaha dan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, yakni faktor dalam diri individu dan faktor lingkungan.

1) Faktor-faktor dalam diri individu

Banyak faktor dalam diri individu yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar. Faktor tersebut menyangkut aspek jasmaniah maupun rohaniah.

Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani individu. Kondisi fisik menyangkut pula kelengkapan dan kesehatan panca indra. Karena itu semua berpengaruh terhadap usaha dan hasil belajarnya. Oleh sebab itu kesehatan merupakan syarat mutlak bagi keberhasilan belajar.

Aspek psikis atau rohaniah tidak kalah pentingnya dalam mendukung keberhasilannya proses belajar. Aspek psikis menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, sosial, psikomotor serta kondisi afektif dan konatif dari individu.

2) Faktor-faktor lingkungan

Keberhasilan belajar juga sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor diluar individu siswa, baik faktor fisik maupun social-psikologis yang berada pada lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat. Faktor-faktor fisik dan sosial psikologis yang ada dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar anak.

Lingkungan sekolah juga memegang peranan penting dalam perkembangan belajar para siswanya. Lingkungan ini mencakup lingkungan fisik sekolah seperti lingkungan kampus sarana prasarana, sumber belajar dll.

Lingkungan masyarakat dimana siswa atau individu berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktivitas belajarnya. Lingkungan masyarakat dimana warganya memiliki latar belakang pendidikan yang cukup akan memberikan pengaruh yang positif terhadap semangat dan perkembangan belajar.

2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tidak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan)

Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut meliputi:

- a. Persiapan, dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester dan penyusunan persiapan mengajar (lesson plan) berikut penyiapan perangkat kelengkapannya, antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasi. Persiapan pembelajaran ini juga mencakup kegiatan guru untuk membaca buku-buku atau media cetak lainnya. Yang akan disajikannya kepada para siswa dan mengecek jumlah dan keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini, struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi kerja dan komitmen guru, persepsi dan sikapnya terhadap siswa.
- c. Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk *enrichment* (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan *remedial teaching* bagi siswa yang berkesulitan belajar.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Jadi pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik,

dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam melaksanakan pembelajaran agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks inilah kemudian diperlukan kurikulum atau pengetahuan apa yang diinginkan siswa dan bagaimana arah yang efektif untuk mendapatkannya.

a. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Atwi Suparman dengan beradaptasi pemikiran Fillbeck dalam Jumanta (2016, hlm.32)

- 1) Respons baru (new responses) diulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya. Implikasinya adalah perlunya pemberian umpan balik positif dengan segera atas keberhasilan atau respons yang bebas dari siswa, siswa harus aktif membuat respons, tidak hanya duduk, diam dan mendengarkan saja.
- 2) Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda di lingkungan siswa. Implikasinya adalah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran secara jelas kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai agar siswa bersedia belajar lebih giat lagi. Selain itu, penggunaan berbagai metode dan media agar mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Perilaku yang ditimbulkan dari tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan hal yang menyenangkan. Implikasinya adalah pemberian isi pembelajaran yang berguna pada siswa di dunia luar ruangan kelas dan memberikan balikan (feedback) berupa penghargaan terhadap keberhasilan siswa.
- 4) Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer pada situasi lain yang terbatas pula. Implikasinya adalah pemberian kegiatan belajar kepada siswa yang melibatkan tanda-tanda

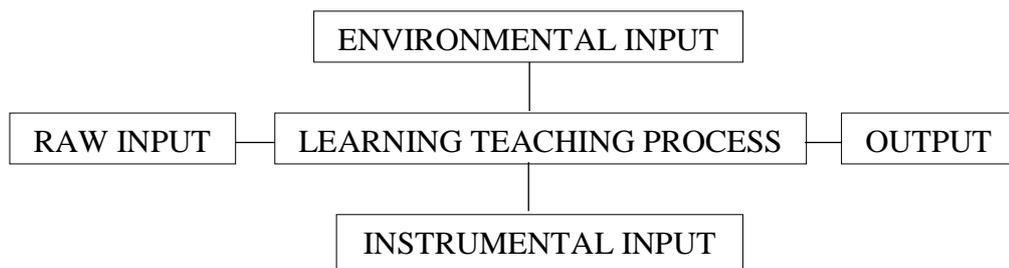
atau kondisi yang mirip dengan kondisi dunia nyata. Selain itu, penyajian isi pembelajaran perlu diperkaya dengan penggunaan berbagai contoh penerapan apa yang telah dipelajarinya. Penyajian isi pembelajaran perlu menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar, diagram, film, rekaman audio/video, komputer, serta berbagai metode dalam pembelajaran seperti simulasi dan bermain peran.

- 5) Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah. Implikasinya adalah perlu digunakan secara luas bukan saja contoh positif, melainkan juga contoh negatif
- 6) Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian siswa untuk mempelajari isi pembelajaran, antara lain dengan menunjukkan apa yang akan dikuasai siswa setelah selesai proses pembelajaran, bagaimana menggunakan apa yang dikuasainya dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana prosedur yang harus diikuti atau kegiatan yang harus dilakukan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran.
- 7) Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan setiap langkah-langkah, akan membantu siswa. Implikasinya adalah guru harus menganalisis pengalaman belajar siswa menjadi kegiatan-kegiatan kecil, disertai latihan dan balikan terhadap hasilnya.
- 8) Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkannya dalam suatu model. Implikasinya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang realita, film, program video, komputer dan drama.
- 9) Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.

b. Keterkaitan Belajar dengan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keterkaitan belajar dengan pembelajaran dapat

digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar (raw input) yang merupakan bahan pegalaman belajar dalam proses belajar mengajar (learning teaching process) dengan harapan berubah menjadi keluaran (output) dengan kompetensi tertentu. Selain itu, proses belajar dan pembelajaran dipengaruhi pula oleh faktor lingkungan yang menjadi masukan lingkungan (environment input) dan faktor instrumental (instrumental input) yang merupakan faktor yang secara sengaja dirancang untuk menunjang proses belajar mengajar dan keluaran yang ingin dihasilkan. Secara skematik uraian diatas dapat digambarkan sebagai berikut:



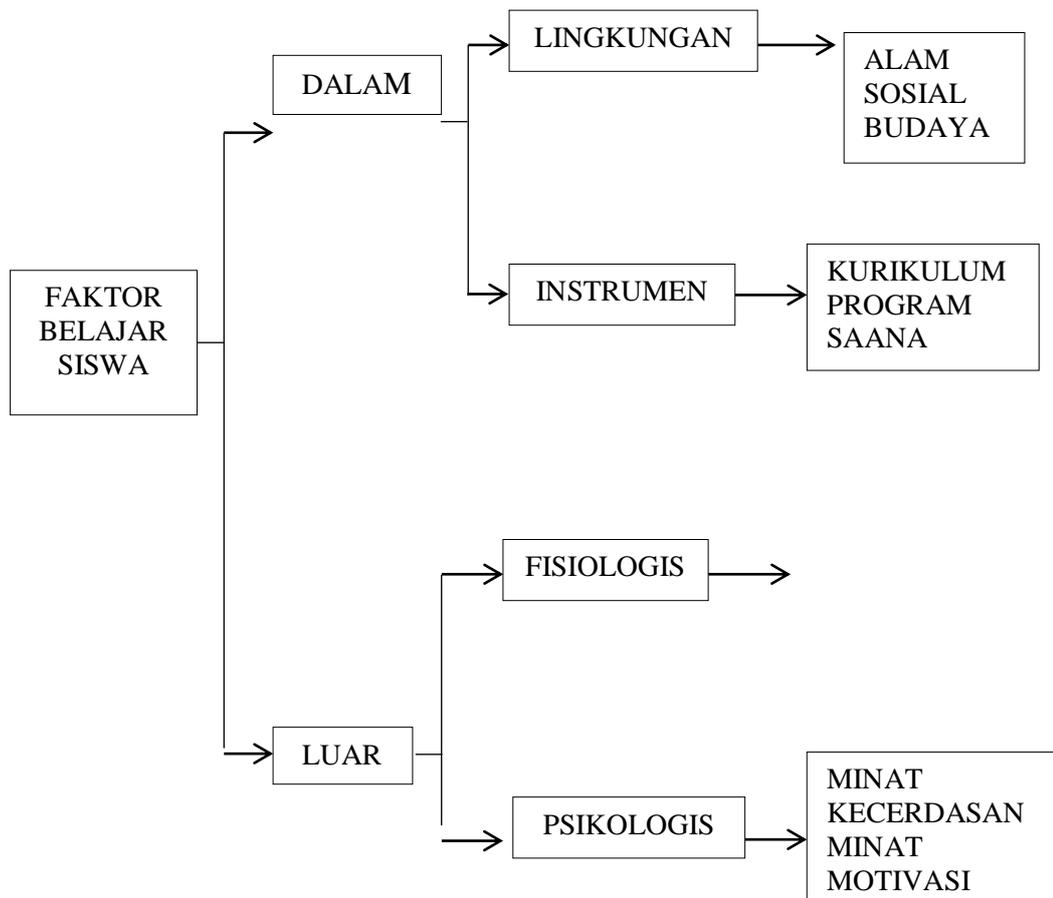
Sumber: Komalasari 2013

Bagan 2.1

Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap Pembelajaran

Faktor-faktor pendukung proses belajar dan pembelajaran diatas tidak dapat dipisahkan sehingga akan menghasilkan *output* yang diinginkan. Jika diuraikan lebih lanjut maka unsur *environmental input* (masukan dari lingkungan) dapat berupa alam dan sosial budaya, sedangkan *instrumental* berupa

kurikulum, program, sumber daya guru dan fasilitas pendidikan. *Raw input* merupakan kondisi siswa, seperti unsur fisiologis dan psikologis siswa. Unsur fisiologis siswa berupa kondisi fisiologis secara umum serta kondisi pancaindera. Sedangkan unsur psikologis berupa minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif. Secara sistematis uraian diatas dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Komalasari 2013

Bagan 2.2
Faktor-faktor Belajar Siswa

3. Metode Pembelajaran Berbasis Masalah

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan salah satu bagian dari tipe belajar yang dikemukakan oleh Robert. M. Gagne yakni belajar pemecahan masalah (*problem solving*). Pemecahan masalah merupakan kegiatan belajar yang paling kompleks. Untuk dapat memecahkan suatu masalah, seseorang memerlukan pengetahuan-pengetahuan dan kemampuan-kemampuan yang ada

kaitannya dengan masalah tersebut. Pengetahuan dan kemampuan tersebut harus diramu dan diolah secara kreatif dalam rangka memecahkan masalah yang bersangkutan. Tan (dalam Rusman, 2010: 229) mengemukakan bahwa

“Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.”

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah adalah suatu proses pembelajaran yang menggunakan masalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi peserta didik.

Melalui pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah siswa mempresentasikan gagasannya, siswa terlatih merefleksikan persepsinya, mengargumentasikan dan mengomunikasikan ke pihak lain sehingga guru dapat membimbing serta mengintervensikan ide baru berupa konsep dan prinsip (Rusman, 2010: 245).

b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah

Arends (dalam Riyanto, 2010: 287) mengidentifikasi karakteristik Pembelajaran Berbasis masalah yakni:

1) Pengajuan masalah

Langkah awal dari Pembelajaran Berbasis Masalah adalah mengajukan masalah yang diajukan menghindari jawaban yang sederhana tetapi memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk menyelesaikan masalah itu.

2) Keterkaitan antar disiplin ilmu

Walaupun Pembelajaran Berbasis Masalah ditujukan pada suatu ilmu bidang tertentu tetapi dalam pemecahan masalah-masalah aktual, peserta didik dapat menyelidiki dari berbagai ilmu.

3) **Menyelidiki masalah autentik**

Peserta didik diharuskan melakukan penyelidikan autentik untuk menyelesaikan masalah meliputi: menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan meramalkan, melaksanakan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi (acuan) dan menyimpulkan.

4) **Memamerkan hasil kerja**

Model ini membelajarkan peserta didik untuk menyusun dan memamerkan hasil kerja sesuai kemampuannya.

5) **Kolaborasi**

Kerjasama dalam menyelesaikan tugas-tugas dan meningkatkan temuan dan dialog pengembangan keterampilan berfikir dan keterampilan sosial.

Menurut Riyanto (2010: 290), karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah seperti berikut:

“Pertama, ide pokok dibalik Pembelajaran Berbasis Masalah adalah titik awal pembelajaran sebaiknya sebuah masalah; kedua, adalah sifat model Pembelajaran Berbasis Masalah berpusat pada peserta didik yang menekankan pembelajaran mandiri (self directed learning); ketiga, Pembelajaran Berbasis Masalah ditunjukkan untuk kelompok kecil.”

Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah dari Oon Seng Tan (dalam Rusman, 2010: 242) yaitu:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah (memahami masalah);
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin;
- 3) Penyelidikan autentik;
- 4) Menghasilkan produk atau karya yang kemudian dipamerkan;
- 5) Kerja sama.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu: dimulai dengan pengajuan masalah, adanya keterkaitan antar disiplin,

kemudian dilakukan penyelidikan masalah autentik, menghasilkan hasil kerja (laporan) serta mempresentasikannya, dan adanya kerja sama antar anggota kelompok.

c. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Riyanto (2010: 286) kelebihan Pembelajaran Berbasis Masalah adalah:

1. Peserta didik dapat belajar, mengingat, menerapkan, dan melanjutkan proses belajar secara mandiri. Prinsip-prinsip “mempelajari” seperti ini tidak bisa dilayani melalui pembelajaran tradisional yang banyak menekankan pada kemampuan menghafal.
2. Peserta didik diperlakukan sebagai pribadi yang dewasa. Perlakuan ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki untuk memecahkan masalah.

4. Kemampuan Berfikir Kreatif

a. Kemampuan Berfikir Kreatif

Menurut model struktur intelek oleh Guilford (dalam Munandar, 2009: 167), “Berfikir divergen (disebut juga berfikir kreatif) ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian”.

Pemikiran kreatif akan membantu orang untuk meningkatkan kualitas dan keefektifan pemecahan masalah dan hasil pengambilan keputusan yang dibuat (Evans, 1991: 29).

“Definisi kemampuan berfikir secara kreatif (dalam Iskandar, 2009: 88) dilakukan dengan menggunakan pemikiran dalam mendapatkan idea-idea yang baru, kemungkinan yang baru, ciptaan yang baru berdasarkan kepada keaslian dalam penghasilannya.”

Menurut Supriadi (dalam Riyanto, 2010: 229), “ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan ke dalam ciri kognitif dan non kognitif. Ke dalam

ciri kognitif termasuk empat ciri berfikir kreatif yaitu *orisinalitas*, *fleksibel*, kelancaran dan elaborasi”.

Berdasarkan pada uraian yang telah dikemukakan dapat dirumuskan pengertian berfikir kreatif matematika adalah kemampuan berfikir yang sifatnya baru yang diperoleh dengan mencoba-coba dan ditandai dengan keterampilan berfikir lancar (*fluency*), berfikir luwes/lentur (*flexibility*), berfikir asli (*originality*), dan berfikir memerinci (*elaboration*).

b. Indikator Berfikir Kreatif

Kepekaan berfikir kreatif dapat diukur dengan indikator-indikator yang telah ditentukan para ahli, salah satunya menurut Torrance dalam Herdian (2010), kemampuan berfikir kreatif terbagi menjadi tiga hal yaitu:

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu menghasilkan banyak ide dalam berbagai kategori/bidang
2. *Originality* (keaslian), yaitu memiliki ide-ide baru untuk memecahkan persoalan
3. *Elaboration* (penguraian), yaitu kemampuan memecahkan masalah secara detail.

Menurut model Williams (dalam Munandar, 2009 : 192) perilaku siswa yang termasuk dalam keterampilan kognitif kreatif sebagai berikut :

Tabel 2.1

INDIKATOR KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF

PENGETIAN	PERILAKU
<p>Berfikir Lancar (<i>fluency</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau jawaban. 2. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan sebagai hal. 3. Selalu memikirkan lebih dari satu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan banyak pertanyaan 2. Menjawab dengan sejumlah jawaban 3. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah 4. Lancar mengungkapkan gagasan-

<p>jawaban.</p>	<p>gagasannya</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari orang lain 6. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi.
<p>Berfikir Luwes (<i>flexibility</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. 2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. 3. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda. 4. Mampu mengubah cara pendekatan dan pemikiran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tak lazim terhadap suatu objek. 2. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah. 3. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. 4. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain. 5. Dalam membahas, mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang bertentangan dengan mayoritas kelompok. 6. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara untuk menyelesaikannya. 7. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda. 8. Mampu mengubah arah berfikir secara spontan.

<p>Berfikir Orisinal (<i>Originality</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. 2. Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri. 3. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terpikirkan orang lain. 2. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru. 3. Memilih asimetri dalam mrngambarkan atau membuat desain. 4. Memilih cara berfikir lain dari pada yang lain. 5. Mencari pendekatan yang baru dari yang klise. 6. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru. 7. Lebih senang mensintesa dari pada menganalisis sesuatu.
<p>Berfikir Elaboratif (<i>elaboration</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. 2. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalahdengan melakukan langkah-langkah yang terperinci. 2. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. 3. Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan

	<p>ditempuh.</p> <p>4. Mempunyai rasa keindahan yang kuat, sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.</p> <p>5. Menambah garis-garis, warna-warna, dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarannya sendiri atau gambar orang lain.</p>
--	--

5. Hubungan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Kemampuan Siswa Berfikir Kreatif

Guru sebagai salah satu komponen penting yang mendukung dalam proses belajar mengajar berkewajiban menciptakan suasana proses belajar mengajar yang baik agar tujuan pendidikan dapat berhasil. Guru yang baik adalah guru yang mempunyai kemampuan dalam mengolah proses pendidikan. Dalam penelitian ini akan diterapkan Pembelajaran Berbasis Masalah.

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pembelajaran dengan ciri utamanya meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerja sama, dan menghasilkan karya atau hasil peraga (Riyanto, 2010: 287). Pembelajaran ini didasarkan pada anggapan dasar bahwa situasi teka-teki atas masalah yang tidak terdefinisi secara ketat akan merangsang rasa ingin tahu peserta didik sehingga melibatkan mereka secara inkuiri (Arends dalam Riyanto, 2010: 298). Di sini guru mengajukan masalah, membimbing dan memberikan petunjuk minimal kepada siswa dalam memecahkan masalah. Anak didik yang terbiasa dihadapkan pada masalah dan berusaha memecahkannya akan cepat tanggap dan kreatif (Djamarah dalam Indriati,

2009: 46). Oleh karena itu, dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah diharapkan akan memperoleh gambaran kemampuan siswa berfikir kreatif.

B. PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 2.2

Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti	Judul	Hasil penelitian
1	Ulya brilian	Penerapan Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya, Kemampuan Menjawab Pertanyaan dan Hasil Belajar Siswa kelas XI- IS 4 SMA Negeri 2 Blitar	Siklus II memiliki prosentase rata – rata kemampuan menjawab pertanyaan siswa meningkatda ri siklus I sebesar 5,92% (dari 79,84% menjadi 85,76%). Sedangkan prosentase rata – rata hasil belajar siswa meningkat dari 68,86% menjadi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Pencapaian peneliti untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa, sedangkan Ulya untuk meningkatkan kemampuan

			bertanya, menjawab pertanyaan dan hasil belajar siswa 48 11,88%
2	Karimah	Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based LearningPBL)Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Gugus Hasanudin Salatiga Semester II Tahun Ajaran 2011/2012	Adanya perbedaan rata-rata dari hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan perolehan rata-rata nilai tes siswa kelas kontrol lebih rendah daripada rata-rata nilai tes siswa kelas eksperimen, yaitu $74,53 < 83,38$ dengan perbedaan rata-rata (mean difference) sebesar 8,851

C. Kerangka Pemikiran

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dimiliki oleh siswa SMA atau sederajat. Namun, fakta di SMA Negeri 1 Katapang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif terutama berpikir lancar (fluency) dan luwes (flexibility) oleh siswa masih tergolong rendah. Aspek berpikir lancar meliputi mencetuskan banyak gagasan, memberikan banyak cara atau saran, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Sedangkan yang termasuk ke dalam berpikir luwes adalah menghasilkan gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang beragam, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. Kemungkinan hal ini terjadi karena selama ini guru

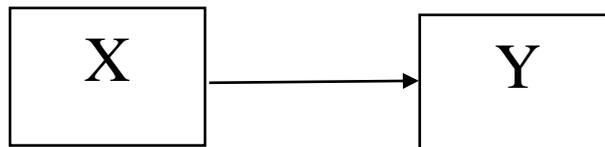
menggunakan model pembelajaran yang kurang menggali kemampuan tersebut. Oleh karena itu, 8 diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu model yang diduga dapat mengembangkan kemampuan ini adalah metode berbasis masalah (PBL). Salah satu karakteristik model pembelajaran ini adalah penyajian masalah terbuka atau open-ended dan ill-structured sebagai stimulus belajar. Guru berpeluang untuk membantu siswa dalam memahami dan mengelaborasi ide-ide kreatif siswa untuk mengidentifikasi masalah, menemukan alternatif-alternatif rumusan dan juga solusi permasalahan. Siswa diberi kebebasan berpikir dalam memahami suatu topik dan keterkaitannya dengan topik lain, baik dalam pelajaran IPA maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, model pembelajaran ini dapat mengembangkan aspek-aspek kemampuan berpikir lancar dan luwes melalui fase-fase kegiatannya. Fase-fase kegiatan dalam PBL diawali dengan mengorientasikan siswa pada masalah. Pada fase ini siswa akan diberikan suatu permasalahan autentik dan sesuai dengan dunia nyata yang dapat menimbulkan pertanyaan dalam diri sehingga diharapkan siswa dapat menghasilkan banyak pertanyaan yang beragam. Fase kedua yaitu mengorganisasi siswa untuk belajar dan fase ketiga membimbing penyelidikan individu dan kelas. Pada kedua fase ini siswa didorong untuk mengumpulkan informasi dan mencari penjelasan untuk memecahkan permasalahan, sehingga diharapkan siswa dapat mencetuskan banyak gagasan, menghasilkan lebih dari satu jawaban, menghasilkan gagasan yang bervariasi dan dapat melihat dari sudut pandang yang berbeda. Fase keempat adalah mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan melakukan persentasi, diharapkan siswa dapat menghasilkan 9 gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang bervariasi serta memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal. Fase kelima yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada fase ini siswa diminta untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya, sehingga diharapkan mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu mengubah

pendekatan dan cara pemikirannya. Penelitian ini mengenai pengaruh PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model PBL, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif. Hubungan antara kedua variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut:

Keterangan:

X = Metode berbasis masalah (PBL)

Y = Kemampuan berpikir kreatif



Gambar 2.1

Variabel bebas dan terikat

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Pentingnya merumuskan asumsi bagi peneliti yaitu agar ada dasar berpijak yang kokoh bagi masalah yang sedang diteliti guna menentukan dan merumuskan hipotesis. Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai asumsi sebagai berikut:

- 1) Guru mata pelajaran ekonomi menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah.
- 2) Penerapan pembelajaran dengan metode berbais masalah dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa

2. Hipotesis

Hipotesisi bisa dikatakan sebagai kesimpulan sementara atas masalah penelitian. Berdasarkan kajian teori, kerangka berfikir dan

permasalahan yang diajukan, dalam penelitian ini adapun Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. $H_0: H_1 = H_2$: Tidak ada pengaruh positif Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap tingkat kemampuan siswa berfikir kreatif di SMA Negeri 1 Katapang.
2. $H_1: H_1 \neq H_2$: Terdapat pengaruh besar tingkat berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis masalah di SMA Negeri 1 Katapang.