

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penerapan Metode *Problem Solving*

Berbicara tentang pemecahan masalah tidak bisa dilepaskan dari tokoh utamanya, yaitu George Polya. Menurut Polya, dalam memecahkan suatu masalah terdapat empat langkah yang harus dilakukan yaitu: (1) Memahami masalah, (2) Merencanakan pemecahannya, (3) Menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua, dan (4) Memeriksa kembali hasil yang diperoleh (*looking back*).¹

cara menerapkan metode problem solving adalah dengan dibentuk kelompok kemudian masing-masing kelompok diberi suatu masalah yang kemudian didiskusikan bersama dengan anggota kelompoknya dan dikerjakan dengan kelompoknya masing-masing, setelah itu masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya atau kalau waktunya tidak cukup biasanya saya minta untuk masing-masing kelompok menempelkan hasil diskusinya dipapan tulis, jadi teman-temannya dari kelompok lain bisa langsung melihat hasil diskusi kelompok lain.

¹ Erman Suherman dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Jica: 2003), hal. 99

Berdasarkan paparan data di atas ada kesesuaian antara teori yang dikemukakan oleh Polya dengan hasil penelitian. Hal tersebut dapat dilihat dari tahap seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah seperti berikut:

Menurut Polya tahap pertama dalam menyelesaikan masalah adalah memahami masalah, sedangkan tahap kedua adalah merencanakan penyelesaian. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian, yaitu cara menerapkan metode problem solving adalah dengan dibentuk kelompok kemudian masing-masing kelompok diberi suatu masalah yang kemudian didiskusikan.

Menurut Polya tahap ketiga dalam menyelesaikan masalah adalah Menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua dan tahap keempat adalah melihat kembali hasil yang diperoleh. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian, yaitu siswa menyelesaikan masalah bersama dengan kelompoknya masing-masing, setelah itu masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan metode problem solving kelas IX-D SMP Islam Al-Azhaar Kedungwaru Tulungagung sudah berjalan dengan baik, meskipun terdapat beberapa kendala pada siswa namun dapat diatasi oleh guru. Kemudian dalam penerapan metode problem solving siswa cukup kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Maka problem solving berpengaruh terhadap kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah.

B. Tingkat Kreatifitas Siswa

1. Tingkat kreatifitas siswa kelompok tinggi adalah sebagai berikut:

Tingkat kreatifitas subjek kelompok tinggi berdasarkan: (1) kefasihan: subjek kelompok tinggi memenuhi indikator kefasihan, (2) fleksibilitas: subjek kelompok tinggi memenuhi indikator fleksibilitas, dan (3) kebaruan: subjek kelompok tinggi memenuhi indikator kebaruan. Sehingga siswa kelompok tinggi memenuhi kreatifitas tingkat 4 atau sangat kreatif.

2. Tingkat kreatifitas siswa kelompok sedang adalah sebagai berikut:

Tingkat kreatifitas subjek kelompok sedang berdasarkan: (1) kefasihan: subjek kelompok sedang memenuhi indikator kefasihan, yaitu dapat mengerjakan soal dengan lancar dan benar, (2) fleksibilitas: subjek kelompok sedang memenuhi indikator fleksibilitas, yaitu dapat menyelesaikan soal dengan dua cara, yaitu dengan cara eliminasi kemudian diteruskan dengan cara substitusi, dan (3) kebaruan: subjek kelompok sedang tidak memenuhi indikator kebaruan, yaitu belum mampu menjawab soal dengan caranya sendiri atau cara baru atau berbeda. Sehingga siswa kelompok tinggi memenuhi kreatifitas tingkat 3 atau kreatif.

3. Tingkat kreatifitas siswa kelompok rendah adalah sebagai berikut:

Tingkat kreatifitas subjek kelompok tinggi berdasarkan: (1) kefasihan: subjek kelompok rendah memenuhi indikator kefasihan, yaitu dapat mengerjakan soal dengan lancar dan benar, (2) fleksibilitas: subjek kelompok rendah memenuhi indikator fleksibilitas, yaitu mampu

mengerjakan soal dengan caranya sendiri dan diteruskan dengan cara substitusi, dan (3) kebaruan: subjek kelompok rendah tidak memenuhi indikator kebaruan, yaitu belum mampu menjawab soal dengan caranya sendiri. Sehingga siswa kelompok tinggi memenuhi kreatifitas tingkat 3 atau kreatif.

Analisis kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah tersebut didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Silver yang memberikan indikator untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa (kefasihan, fleksibilitas, kebaruan) menggunakan pemecahan masalah.² Teori tersebut adalah untuk mengelompokkan siswa berdasarkan indikator kefasihan, yaitu Siswa memecahkan masalah dengan bermacam-macam interpretasi, metode penyelesaian atau jawaban masalah, fleksibilitas, yaitu siswa memecahkan masalah dalam satu cara, kemudian dengan menggunakan cara yang lain , dan kebaruan, yaitu siswa memeriksa beberapa metode penyelesaian atau jawaban kemudian membuat yang lainnya berbeda. Hubungan tersebut merupakan acuan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika. Ketiga komponen itu untuk menilai kreatifitas siswa dalam menyelesaikan soal matematika.

Siswono merumuskan tingkat kemampuan berpikir kreatif dalam matematika didasarkan produk kreatif.³ Teori tersebut adalah untuk mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kreatifitas siswa, yaitu tingkat 4 (sangat kreatif): siswa mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan atau kebaruan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah

² Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pegajian dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008) hal. 44

³ *Ibid*, hal 31

maupun mengajukan masalah, tingkat 3 (kreatif): siswa mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan atau kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan maupun mengajukan masalah, tingkat 2 (cukup kreatif): siswa mampu menunjukkan kebaruan atau fleksibilitas dalam memecahkan maupun mengajukan masalah, tingkat 1 (kurang kreatif): siswa mampu menunjukkan kefasihan dalam memecahkan maupun mengajukan masalah, tingkat 0 (tidak kreatif): siswa tidak mampu menunjukkan ketiga aspek indikator berpikir.