

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



**MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM POSING PADA KEMAMPUAN
BRPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA KELAS XI SMA**

MASRI

NIDN: 0005016801

MARDIAH SYOFIANA

NIDN: 0220038501

IZZAH AFRIYANTI

NPM: 2084202007

ASTI PARWATI

NPM: 2084202009

**Dibiaya dari DIPA LPPM Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Kegiatan SKIM Penelitian Pemula Sumber Pendanaan Institusi
Universitas Muhammadiyah Bengkulu tahun Anggaran 2022/2023
No Kontrak: 153.1.P/LPPM UMB/2022**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Model Pembelajaran Problem Posing pada Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas XI SMA

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Drs. Masri, M.Si
NIDN : 0005016801
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Pendidikan Matematika
Nomor HP : 081273565617
Alamat surel (e-mail) : masritan@gmail.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : Mardiah Syofiana, M.Pd
NIDN : 0220038501
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Anggota (2)

Nama Lengkap : Izzah Afriyanti
NPM : 2084202007
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Anggota (3)

Nama Lengkap : Asti Parwati
NPM : 2084202009
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Tahun Pelaksanaan : 2022
Biaya Tahun Berjalan : Rp 15.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 15.000.000,00

Bengkulu, 03 September 2022

Ketua



Drs. Masri, M.Si
NIDN. 0005016801

Mengetahui,
Dekan FKIP



Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004

Mengetahui,
Ketua LPPM UMB



Dr. Risnanosanti, M.Pd
NIP. 196801211992022001

RINGKASAN

Eksperimen ini akan membandingkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran model *problem posing* dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran konvensional. Eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui model manakah yang lebih baik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Populasi pada eksperimen ini yaitu siswa kelas XI semester ganjil SMA Negeri 09 Kota Bengkulu. Sampel eksperimen ini adalah kelas populasi yang dipilih secara acak(*sample random sampling*). Data eksperimen diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*. Analisis data eksperimen ini menggunakan uji hipotesis dan uji lanjutan. Hasil eksperimen ini menunjukkan bahwa model *problem posing* mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa lebih baik dibandingkan model konvensional.

Kata kunci : Problem Posing, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.

PRAKATA

Alhamdulillah puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proses penelitian dan penulisan Laporan hasil penelitian dengan judul “**Model Pembelajaran Problem Posing Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas XI SMA**”. Peneliti sangat menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki peneliti sehingga banyak kendala dan kesulitan yang dihadapi dalam menyelesaikan penelitian ini. Namun berkat dorongan, serta bantuan baik moral maupun materil dari beberapa pihak, akhirnya semua kesulitan dapat diatasi. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan perkenankan peneliti menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih, kepada yang terhormat:

1. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mensupport baik moral maupun material dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan.
2. Kepala SMA Negeri 09 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin dan memfasilitas kami untuk melakukan penelitian.
3. Siswa SMA Negeri 09 Kota Bengkulu yang telah ikut berpartisipasi dan antusiasnya dalam mengikuti kegiatan penelitian.

Bengkulu, 03 September 2022

Ketua Penelitian

Drs. Masri, M.Si

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1. PENDAHULUAN.....	6
1.1 Latar Belakang	6
1.2 Rumusan Masalah.....	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	10
BAB 4. TARGET DAN LUARAN	11
BAB 5. METODE PENELITIAN	12
BAB 6. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	14
6.1 Hasil	14
6.2 Luaran yang Dicapai.....	17
BAB 7. KESIMPULAN.....	18
DAFTAR PUSTAKA	19

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Damayana, Andinasari, dan Lusiana (2019:224) yang mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru yang dilakukan secara terus menerus mengakibatkan siswa cenderung pasif dan kurang kreatif dalam mengutarakan ide-ide dan siswa seringkali mengalami kesulitan belajar dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran konvensional itu tidak dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa, dimana kemampuan berpikir kreatif ini siswa diminta untuk menghasilkan sebuah jawaban yang bersifat baru dari permasalahan yang diberikan dengan menggunakan berbagai macam strategi penyelesaian. Hal ini sejalan dengan pendapat Risnanosanti *et al.* (2020: 169) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu ciri dari kemampuan berpikir tinggi yaitu suatu kemampuan untuk berpikir logis dan divergen dalam membangun ide-ide baru yang didasari pada masalah yang menantang dan bersifat non-rutin.

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang ada pada kompetensi kecakapan abad 21, yaitu peserta didik baik secara mandiri maupun kelompok diharapkan dapat menghasilkan, mengembangkan, dan mengimplementasikan ide secara kreatif (Kemdikbud, 2018). Namun, kemampuan berpikir kreatif di Indonesia masih tergolong rendah. Kreativitas Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara berdasarkan data pada Global Creativity Index (Florida, dkk., 2015). Selain itu juga terdapat penelitian yang hasilnya mengatakan bahwa hasil dari kemampuan berpikir kreatif siswa sebanyak 77,5% masih tergolong rendah (Safaria & Sangila, 2018). Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa mengakibatkan siswa tidak bisa menyelesaikan permasalahan, terutama yang berkaitan pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif perlu dimiliki oleh siswa.

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran seperti contohnya siswa mengajukan pertanyaan pada materi yang disampaikan oleh guru, menurut Huda (2014) menyatakan bahwa *Problem Posing* merupakan istilah yang pertama kali dikembangkan oleh ahli pendidikan asal Brazil, Paulo Freire. Suryanto (Thobroni dan Mustofa 2012 : 343)

mengartikan bahwa kata *Problem* sebagai masalah atau soal sehingga pengajuan masalah dipandang sebagai suatu tindakan merumuskan masalah atau soal dari situasi yang diberikan. Selanjutnya, Herawati (2014) mengatakan pembelajaran dengan pendekatan *Problem Posing* adalah pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk membentuk/mengajukan soal berdasarkan informasi atau situasi yang diberikan. Informasi yang ada diolah dalam pikiran dan setelah dipahami makapeserta didik akan bisa mengajukan pertanyaan. Dengan adanya tugas pengajuan soal *Problem Posing* dengan materi yang di berikan maka akan menyebabkan terbentuknya kreativitas siswa dalam suatu proses pembelajaran. Kegiatan tersebut akan membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam membentuk pengetahuannya dan pada akhirnya kemampuan berpikir kreatif siswa akan jauh lebih baik lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian tentang “Model Pembelajaran Problem Posing pada Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas XI SMA” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik model pembelajaran problem posing yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas XI SMA?
2. Bagaimana prosedur implementasi model pembelajaran problem posing dalam pembelajaran matematika di kelas XI SMA?

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Matematika

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pendidikan matematika. Menurut Guilford (1967), berpikir kreatif mencakup fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (kebaruan), dan elaboration (perincian). Dalam konteks matematika, kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk menemukan berbagai cara penyelesaian masalah, membuat generalisasi, dan mengembangkan konsep-konsep baru (Silver, 1997).

2.2 Model Pembelajaran Problem Posing

Problem Posing adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa untuk mengajukan dan merumuskan masalah. Menurut Brown dan Walter (2005), Problem Posing melibatkan tiga kegiatan utama: (1) merumuskan masalah baru dari situasi yang diberikan, (2) merumuskan kembali masalah yang ada, dan (3) menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan. Model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika.

2.3 Penerapan Problem Posing dalam Pembelajaran Matematika

Penerapan model pembelajaran Problem Posing dalam pembelajaran matematika telah menunjukkan berbagai manfaat. Silver dan Cai (1996) menyatakan bahwa Problem Posing dapat meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan problem-solving, dan motivasi belajar siswa. Proses pengajuan masalah memungkinkan siswa untuk melihat matematika dari berbagai perspektif dan mengembangkan kemampuan berpikir divergen (Cai, 2003).

2.4 Metode Implementasi Problem Posing di Kelas XI SMA

Implementasi model pembelajaran Problem Posing dalam kelas XI SMA memerlukan perencanaan yang matang dan strategi yang tepat. Menurut Crespo (2003), langkah-langkah yang dapat dilakukan meliputi: (1) pengenalan konsep dasar matematika yang relevan, (2) pemberian contoh-contoh masalah, (3) pelatihan siswa dalam merumuskan masalah, (4) diskusi kelas untuk membahas masalah yang diajukan, dan (5) refleksi dan evaluasi proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa

dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk mengajukan dan menyelesaikan masalah.

2.5 Studi Empiris tentang Problem Posing dan Berpikir Kreatif Matematis

Beberapa penelitian empiris telah mengkaji efektivitas model pembelajaran Problem Posing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian oleh Rosli et al. (2013) menemukan bahwa siswa yang diajarkan dengan model Problem Posing menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Penelitian lainnya oleh Leikin (2009) menunjukkan bahwa Problem Posing dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide-ide baru dan solusi inovatif dalam matematika.

2.6 Kendala dalam Implementasi Problem Posing dan Solusinya

Meskipun model pembelajaran Problem Posing memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa kendala dalam implementasinya. Menurut Kwon (2006), kendala tersebut meliputi keterbatasan waktu, kurangnya keterampilan guru dalam menerapkan model ini, dan resistensi siswa terhadap metode pembelajaran yang baru. Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan pelatihan dan dukungan bagi guru, penyesuaian kurikulum, dan pendekatan yang lebih fleksibel dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik dan efektivitas model pembelajaran Problem Posing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas XI SMA, serta untuk mengevaluasi kendala yang dihadapi selama implementasinya dan mencari solusi yang efektif. Manfaat penelitian ini meliputi kontribusi teoritis terhadap pengembangan model pembelajaran yang inovatif, panduan praktis bagi guru dalam menerapkan metode Problem Posing untuk mengembangkan kreativitas matematis siswa, dan masukan bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang kurikulum yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

BAB 4. TARGET DAN LUARAN

No.	Jenis luaran	Target capaian (<i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i>)	Status capaian dan keterangan (url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya)
1.	Artikel di Jurnal Nasional terakreditasi sinta 1-6.	<i>Published</i>	Jurnal AdMathEduSt, Universitas Ahmad Dahlan http://dx.doi.org/10.12928/admathedust.v9i3.24644

BAB 5. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Tujuan penelitian semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan sedemikian ketat seperti eksperimen sejati untuk itu dilakukan dengan desain eksperimen dengan pengontrol sesuai dengan kondisi yang ada. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 09 kota Bengkulu pada semester ganjil pada bulan juli tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 09 kota Bengkulu yang terdiri dari 90 siswa. Adapun instrumen yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Belajar (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta lembar observasi yang diberikan di awal pembelajaran (*pre-test*) dan lembar observasi yang diberikan diakhir pembelajaran (*post-test*). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu diadakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes ini bertujuan untuk melihat skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal yang digunakan merupakan soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang telah terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli yaitu dosen dan guru mata pelajaran matematika. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*.

Tabel 1. Rancangan Eksperimen dalam Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen I	O1	Y1	O2
Eksperimen II	O1	Y2	O2
Kontrol	O1	Y3	O2

(Sumber: Yusuf, Muri, 2014:181)

Keterangan:

O1 :Tes awal kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Y1: perlakuan kelas eksperimen pada model pembelajaran *Problem posing*.

Y2 : perlakuan kelas eksperimen pada model pembelajaran *Problem Based Learning*

Y3 : perlakuan kelas Kontrol pada model pembelajaran Konvensional. O2 : Tes akhir kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif yaitu suatu teknik analisis yang analisisnya dilakukan dengan perhitungan karena berhubungan dengan angka yaitu dari hasil tes kemampuan representasi matematis yang diberikan.

BAB 6. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

6.1 Hasil

Data kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari pelaksanaan *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) yang diberikan kepada ketiga kelas yaitu dua kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tes akhir tersebut digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara kelas eksperimen I yang diajar melalui model pembelajaran Problem Posing, kelas eksperimen II yang diajar melalui model pembelajaran Problem Based Learning dan kelas kontrol yang diajar melalui model pembelajaran Kovenisional.

Tabel 2. Hasil Data *Pre-Test Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Eksperimen I		Eksperimen II		Kontrol	
	Tes awal	Tes akhir	Tes awal	Tes akhir	Tes awal	Tes akhir
Jumlah	190	555	192	527	186	318
Rata-rata	6,3	18,50	6,4	17,567	6,2	11
Skor tertinggi	15	25	10	26	11	15
Skor terendah	5	10	4	8	5	5
Varian	4,714	20,052	3,145	21,220	2,8551	6,206897
Simpangan baku	2	4,478	1,773	4,606	1,689	2,491364

Berdasarkan Tabel 2 post-test kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, rata-rata tertinggi diperoleh oleh kelas eksperimen I sedangkan kelas yang memperoleh rata-rata terendah yaitu kelas kontrol. Selain itu tabel tersebut juga menunjukkan bahwa setelah perlakuan skor masing-masing kelas hingga mencapai skor total tertinggi dan juga menjelaskan bahwa jumlah skor post-test siswa menjadi berbeda setelah mendapat berbagai perlakuan yang diberikan.

Pada kelas eksperimen I diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Posing* yaitu pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk membentuk/mengajukan soal berdasarkan informasi atau situasi yang diberikan. Sebelum mengerjakan lembar kerja siswa secara berkelompok, guru memberikan penjelasan sedikit mengenai materi matriks yang di ajarkan,

kemudian guru meminta siswa untuk membuat pertanyaan terhadap materi yang disampaikan. Setelah itu guru memberikan lembar kerja siswa pada setiap kelompok yang sudah di tentukan, lalu setelah selesai mengerjakan, guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas. Pada kelas eksperimen I hasil kemampuan berpikir kreatif karena menunjukkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis yang menunjukkan dari 6,3 (*pre-test*) menjadi 18,50 (*post-test*).

Pada kelas eksperimen II diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu guru memberikan lembar kerja siswa pada setiap kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya untuk mereka diskusikan dan kerjakan bersama hingga selesai. Setelah selesai, mereka diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka kedepan kelas. Pada kelas eksperimen II hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kemampuan berpikir kreatif menunjukkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menunjukkan dari 6,4 (*pre-test*) menjadi 17,567 (*post-test*). Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran lebih terpusat pada guru. Guru menjelaskan materi secara urut, memberikan contoh soal, kemudian siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan selanjutnya disuruh mengerjakan soal. Pada kelas kontrol, nilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menunjukkan nilai rata-rata dari 6,2 (*pre-test*) menjadi 11 (*post-test*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Posing* (eksperimen I) dan pembelajaran *Problem Based Learning* (eksperimen II) mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. hal ini dapat dilihat pada masing-masing perlakuan ketiga kelas telah teruji. Berdasarkan hasil perhitungan Anava diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas eksperimen I, eksperimen II dan kontrol. Dimana terlihat pada jumlah skor total yang dihasilkan oleh ketiga kelas memiliki rentang yang berbeda. Sehingga pada saat uji anava hal ini menunjukkan bahwa nilai Fhitung yang artinya hipotesis yang dibuat terbukti. Dengan demikian setidaknya ada sepasang perlakuan yang memberikan hasil berpikir kreatif matematis siswa yang berbeda, hal ini dapat diketahui dengan uji Beda Nyata Terkecil (BNT).

Uji BNT merupakan uji lanjut dari perhitungan Anava. Dari uji BNT diketahui bahwa hasil belajar berpikir kreatif matematis siswa yang di ajarkan dengan model *Problem Posing* dengan hasil belajar menggunakan *Problem Based Learning* tidak ada perbedaan, sedangkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan hasil

belajar dengan menggunakan model konvensional terdapat perbedaan. Secara empiris rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *Problem Based Learning* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini karena proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* siswa lebih kreatif, lebih aktif dan memiliki kerjasama yang baik pada kelompok kerja. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian suparman *et al* (2015) “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Penerapan Model *Problem Based Learning*” sangat berdampak baik pada peningkatan berpikir kreatif siswa. Cahyaningsih *et al* (2016) “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan karakter kreatif dan kemampuan berpikir kritis matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*”.

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Posing dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan model Konvensional terdapat perbedaan. Secara empiris rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan menggunakan model Problem Posing lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini karena proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Problem Posing, siswa lebih aktif, lebih kreatif dan memiliki kerjasama yang baik pada kelompok kerja serta dapat menimbulkan ide-ide baru yang mereka keluarkan. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian pada hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan Sasmita,dkk dapat disimpulkan secara umum bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Problem Posing lebih baik digunakan untuk kemampuan berpikir kreatif dan lebih baik dari model pembelajaran konvensional.

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Posing dan model pembelajaran Problem Based Learning lebih baik dari model pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan kedua model pembelajaran tersebut lebih menekankan pada hubungan kerjasama, keaktifan, keaktifan serta mampu memunculkan ide-ide baru. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, guru yang lebih aktif dibandingkan siswa. Akan tetapi pada soal tes awal (*Pre- test*) dan soal tes akhir (*Post-test*) serta soal pada LKS yang saya gunakan disini belum optimal untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, hal ini dikarenakan pada soal belum memenuhi semua indikator yang ada pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

6.2 Luaran yang Dicapai

Publikasi di Jurnal:

Tahun	2022
Jenis Luaran*	Artikel
Judul Artikel	Model Pembelajaran Problem Posing pada Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas XI SMA
Nama Jurnal	Jurnal AdMathEduSt : Jurnal Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika, dan Matematika Terapan
P-ISSN	2355-8199
E-ISSN	2775-5746
Vol	9
Nomor	3
Halaman (...sd...)	
URL	http://dx.doi.org/10.12928/admathedust.v9i3.24644
Nama Seluruh Author	Masri, Mardiah Syofiana

BAB 7. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan adanya perbedaan pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Posing*, model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran konvensional di kelas XI SMAN 09 Kota Bengkulu. Model Problem Posing memberikan hasil lebih baik dari model problem based learning dan model konvensional untuk meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas XI SMAN 09 Kota Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, Adi. 2014. *Model-Model Pembelajaran Konstruktivis*. Bengkulu : Tidak Diterbitkan.
- Damayana, R., Andinasari, dan Lusiana. 2019. *Peningkatan Pemahaman Konsep Peluang Melalui Model Discovery Learning*. Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 22(2), 223-232.
- Florida, Richard, Mellander, C., & King. (2015). The global creativity index. Martin Prosperity Institute Huda, Miftahul. 2013. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- Kemdikbud. (2018). Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. dirjen guru dan tenaga kependidikan kemendikbud. Jakarta: Kemdikbud.
- Risnanosanti, Syofiah, M., & Hasdelyati.(2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dan Model Pembelajaran Problem Solving Berbasis Lesson Study. *INDIKTIKA(jurnal Inovasi Pendidikan Matematika)*, 2(20, 168-178.
- Safaria, S., & Sangila, M. (2018). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP Negeri 9 Kendari pada materi bangun datar. Jurnal Al-Ta'dib, 11(2), 73-90.
<https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.220>
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2012. *Belajar dan pembelajaran: pengembangan wacana dan*