

Keefektifan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dengan Teknik *Probing Prompting* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sd Negeri 4 Dampit Kecamatan Dampit Kabupaten Malang

Siska Puji Rahayu¹, Farida Nur Kumala², Denna Delawanti C³

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kanjuruhan Malang

^{2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kanjuruhan Malang

E-mail: Pujisisca123@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the effectiveness of learning Creative Problem Solving with the Probing Prompting technique on students' creative thinking skills in thematic learning in class V students at 4 Dampit elementary school. This type of research is Quasi Experimental Design with the design of Non Equivalent Control Group Design. The sample used was all classes 5A as the experimental class and class 5B as the control class. Data collection techniques in this study are observation, tests and documentation. The research hypothesis test was carried out by independent sample t-test with a significance level of 5% and gain index test. The results of the study show a significance of less than 0.05 which is equal to 0,000. This there is a significant difference in the Creative Problem Solving model with the Probing Prompting technique on the ability to think creatively with conventional learning. Learning the Creative Problem Solving model with the Probing Prompting technique is quite effective to be applied to learning as evidenced by the 21 student gain index test, the average value obtained is 65%. This the use of the Creative Problem Solving model with the Probing Prompting technique is effective against the ability to think creatively. It is expected that by using a creative-based model, the teacher has to apply or find new innovations to apply pleasant learning according to their characteristics.*

Keywords: *Creative Problem Solving model, Probing Prompting Technique, Creative Thinking Ability, Thematic Learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 4 Dampit. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *Non Equivalent Control Group Design*. Sampel yang digunakan adalah seluruh kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan kelas 5B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan *independent sample t-test* dengan taraf signifikan 5% dan uji *indeks gain*. Hasil penelitian menunjukkan signifikansi kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* cukup efektif diterapkan pada pembelajaran dibuktikan dengan uji *indeks gain* 21 siswa rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 65%. Dengan demikian penggunaan model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif. Diharapkan dengan menggunakan model berbasis kreatif, guru mempunyai menerapkan atau menemukan inovasi baru untuk menerapkan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristiknya.

Kata Kunci: Model *Creative Problem Solving*, Teknik *Probing Prompting*, Kemampuan Berpikir Kreatif, Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa serta guru yang didalamnya ada proses belajar untuk mempersiapkan siswa hidup dimasa yang akan datang. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dikelas guru sebagai kunci utamanya. Perkembangan teknologi dalam era globalisasi saat ini semakin pesat. Peserta didik dalam pendidikan dituntut memiliki kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Keterampilan berfikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah sangat penting untuk dimiliki. Menurut Al-khatib (2012:29) menyatakan setiap manusia harusnya dilatih keterampilan berpikir kreatifnya agar bisa lancar dan kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah. Siswa yang kreatif dalam berfikir untuk memecahkan masalah merupakan penerapan yang harus dicapai dari pembelajaran kurikulum 2013. Tematik merupakan pembelajaran dari beberapa mata pelajaran yang memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Hidayah, 2015:35). Guru yang sebagai fasilitator dituntut harus mampu menguasai materi, mengembangkan potensi peserta didik dan menyampaikan pembelajaran tematik dengan tepat. Depdiknas (2006:6) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan atau pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Tematik menuntut siswa dalam kemampuan belajar agar lebih baik dalam aspek kecerdasan dan kreativitasnya. Hal tersebut diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik.

Proses pembelajaran pada kelas V kurang mengembangkan kreativitas pada siswa, model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan kurang menarik. Pada pembelajaran guru hanya terpaut dengan terselesainya materi sehingga siswa lebih banyak mendengarkan saja apa yang dijelaskan oleh guru serta sering menggunakan metode mengulang, menghafal dan hanya mencari jawaban yang benar. Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengarang, mengevaluasi serta mencari solusi dengan cara yang berbeda. Terkadang guru selalu menunjuk siswa pandai daripada yang kurang pandai karena siswa tersebut selalu diam dan tidak menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Padahal siswa butuh alat untuk membantu menjadi individu yang mandiri dan kreatif. Alat bantu yang dimaksud salah satunya yaitu menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa mendorong untuk membangun pengetahuannya. Menurut Daties (dalam Mayasari dkk, 2013:58-59) ada beberapa alasan

memilih model *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran. Pertama, model pembelajaran *Creative Problem Solving* termasuk dalam pendekatan kontekstual yang mampu mengaktifkan siswa. Kedua, model pembelajaran *Creative Problem Solving* tidak memisahkan antara kecerdasan kemampuan seorang anak. Ketiga, model pembelajaran *Creative Problem Solving* melatih siswa untuk menganalisa masalah serta memecahkannya. Keempat, model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan dan pada materi pembelajaran.

Model *Creative Problem Solving* dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa mendorong untuk membangun pengetahuannya sendiri, tetapi *Creative Problem Solving* dalam menerapkan pembelajarannya membutuhkan waktu yang lama, hal tersebut membuat pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan efisien. Penerapan model *Creative Problem Solving* agar lebih maksimal dibutuhkan teknik pembelajaran yang membuat aktivitas berpikir yaitu dengan teknik *Probing Prompting*. Teknik *Probing Prompting* adalah yang dilakukan guru dalam memberikan pertanyaan untuk membantu siswa dalam proses berpikir yang sedang dipelajari dengan mengaitkan antara pengetahuan dan pengalamannya. Teknik *Probing Prompting* dilakukan tanya jawab dengan menunjuk siswa secara acak yang membuat siswa tidak langsung dituntut untuk aktif. Guru memberikan pertanyaan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan dapat mengarahkan cara belajar. Model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* dapat dijadikan suatu pembelajaran yang efisien untuk siswa dapat berpikir kreatif. Menurut Suherman (dalam Widyastuti,2014:3) menyatakan bahwa siswa dalam pembelajaran *Probing Prompting* dapat meningkatkan aktivitas belajar seperti aktivitas berpikir, aktivitas yang membangun pengetahuannya, dan aktivitas guru yang membimbing siswa dengan beberapa pertanyaan dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi.

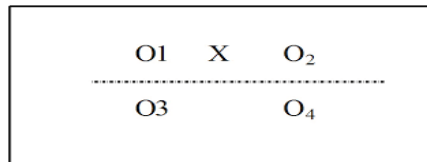
Teknik *Probing Prompting*, guru membantu siswa dengan membimbingnya untuk menumbuhkan percaya diri siswa dan melatih siswa untuk mengungkapkan ide maupun gagasan serta meningkatkan rasa ingin tahu terhadap pertanyaan yang diberikan guru.

Creative Problem Solving memiliki beberapa kelebihan yakni memiliki penilaian yang positif dengan menggunakan *Probing prompting* (Pratiwi dkk, 2016); *Creative Problem Solving* berbasis eksperimen lebih efektif (Busyairi, 2015); *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* dapat meningkatkan siswa berfikir kreatif (Kuneni, Isnarto dan Sugiarto, 2015).

Berdasarkan uraian sebelumnya, penulis mengambil judul “Keefektifan Model *Creative Problem Solving* dengan Teknik *Probing Prompting* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri 4 Dampit Kecamatan Dampit Kabupaten Malang”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Adapun skema model penelitian menggunakan pola seperti dibawah ini :



Sumber: Sugiyono, 2016:116

Gambar 1 Skema Model Penelitian

Keterangan :

- O₁ : Pemberian *Pre-test* kelas eksperimen sebelum perlakuan
- O₂ : Pemberian *Post-test* kelas eksperimen sesudah perlakuan
- O₃ : Pemberian *Pre-test* kelas kontrol sebelum tanpa ada perlakuan
- O₄ : Pemberian *Post-test* kelas kontrol sesudah tanpa ada perlakuan
- X : Pemberian Perlakuan (Model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting*)

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 4 Dampit yang berjumlah 42 Sampel yang digunakan penelitian yaitu menggunakan teknik sampling jenuh atau pengambilan semua anggota populasi yang digunakan sebagai sampel. Peneliti mengambil sampel kelas VA berjumlah 21 siswa dan kelas VB berjumlah 22 siswa.

Dalam penelitian ini tes subyektif (*essay*) untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dengan jumlah soal sebesar 20 soal yang mengarah pada kognitif siswa pada revisi

Taksonomi Bloom C6 (mencipta). Sebelum instrumen tes diberikan maka, peneliti menguji kelayakan soal tes dengan uji validasi dan reliabilitas.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi pelaksanaan sintaks, tes kemampuan berpikir kreatif, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji t, dan uji *indeks gain*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Dampit dan diterapkan di kelas V. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 42 siswa, yaitu 21 siswa pada kelas kontrol dan 21 siswa pada kelas eksperimen.

Data hasil analisa uji validitas menggunakan korelasi *product moment* oleh *pearson* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010* dengan jumlah responden 20 siswa kelas VI dan 20 item soal kemampuan berpikir kreatif terdapat hasil bahwa 14 item soal valid dan 6 item soal tidak valid sehingga item yang dapat digunakan sejumlah 14 item soal dan dilakukan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan *Microsoft Excel* sebesar 0,809 dengan interpretasi tinggi.

Uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sampel T-test* dengan bantuan program *SPSS 24,0 for Windows*. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk memberikan pembuktian secara statistik, apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima atau ditolak dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis Data Pretest

<i>Independent Samples Test</i>						
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Ke ma mp uan Ber	<i>Equal variances assumed</i>	0,362	0,551	-,330	40	0,743

piki r Kre atif	<i>Equal varianc es not assume d</i>			- ,3 30	39 ,2 49	0.74 3
--------------------------	--	--	--	---------------	----------------	-----------

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) adalah $0,743 > 0,05$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima, yang artinya tidak ada perbedaan yang menunjukkan bahwa penelitian dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki karakteristik kemampuan berpikir kreatif yang sama.

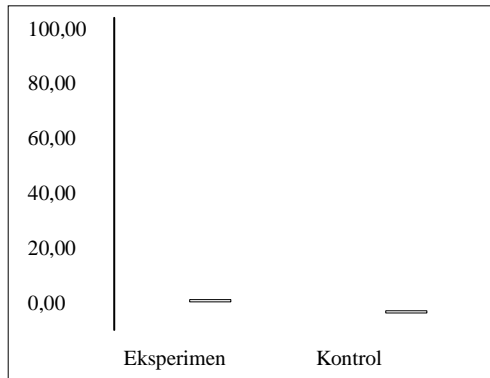
Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest*

<i>Independent Samples Test</i>						
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Ke ma mp uan Ber piki r Kre atif	<i>Equal varianc es not assume d</i>	0, 15 9	0, 69 3	- 6, 89 9	40	0,00 0
	<i>Equal varianc es not assume d</i>			- 6, 89 9	38 ,9 65	0.00 0

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) adalah $0,000 < 0,05$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik. Dari hasil *posttest* yang diperoleh dari kedua kelas diketahui bahwa nilai rata-rata kedua kelas tidak sama atau berbeda. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 78,333 dibandingkan dengan 50,238. Untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas maka dilakukan uji *indeks gain*.

Pengujian *indeks gain* (*uji N-gain score*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yang dilakukan pada proses pembelajaran. Untuk mengetahui

kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh dari selisih nilai *post-test* dan nilai *pretest* pada diagram batang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Uji Indeks Gain

Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gains Score* untuk kelas eksperimen adalah 65% termasuk kategori cukup efektif. Dengan nilai uji *N-Gain Score* minimal 23,81% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas kontrol adalah 18% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimal 5,17% dan maksimal 44,83%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* cukup efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V SD negeri 4 Dampit.

Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian kelas eksperimen yaitu siswa yang mendapat perlakuan khusus menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* dilihat dari nilai *pre-test* tertinggi 78 dan nilai terendah 20 sehingga diperoleh rata-rata sebesar 41,1. Sedangkan nilai *post-test* tertinggi 100 dan terendah 62 dengan rata-rata sebesar 78,3. Berdasarkan hasil *pre-test* siswa yang menggunakan model konvensional pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 74 dan nilai terendah 20 sehingga diperoleh rata-rata sebesar 39,5. Untuk *post-test* nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 28 dengan rata-rata 50,2 hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji *independen sampel t test* yang diperoleh dari *pre-test* menunjukkan bahwa $t = -330$ dengan signifikansi sebesar 0,743. Signifikansi yang diperoleh lebih dari ketetapan 0,05 sehingga hipotesis dari *pre-test* ditolak. Sedangkan hasil uji hipotesis *post-test* menunjukkan bahwa $t = -6,899$ dengan signifikansi 0,000, karena signifikansi memiliki nilai kurang dari 0,05 maka hipotesis *post-test* diterima.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan-perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* dengan pembelajaran model konvensional. Dari hasil *post-test* yang diperoleh dari kedua kelas diketahui bahwa nilai rata-rata kedua kelas tidak sama atau berbeda. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 78,3 dibandingkan dengan 50,2.

Dalam hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol hal ini disebabkan karena kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* yang memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir kreatif siswa tidak akan berkembang dengan sendirinya sejalan dengan perkembangan usianya namun akan berkembang dengan baik apabila dilakukan secara sengaja. Hal ini didukung oleh Johnson (dalam Siswono, 2004) berpikir kreatif mengisyaratkan ketekunan, disiplin, dan perhatian melibatkan aktivitas mental dalam menerapkan imajinasi pada setiap situasi yang membangkitkan ide baru yang berbeda.

Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diuji menggunakan uji *independen sampel t test* menyatakan ada perbedaan. Selanjutnya peneliti melakukan uji *gain* untuk mengetahui tingkat keefektifan. Hasil uji *gain* menyatakan bahwa dari 21 siswa berasal dari kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai yang diperoleh 18,4 dengan presentase sebesar 18% dikategorikan tidak efektif. Hasil pengujian untuk kelas eksperimen diperoleh dari 21 siswa rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 65,1 dengan presentase 65% dikategorikan cukup efektif. Hasil keseluruhan data dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data yang diperoleh pada kelas kontrol dan kelas eksperimen rata-rata tingkat keefektifan penggunaan model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* cukup efektif dalam proses pembelajaran dibandingkan model konvensional dikategorikan tidak efektif. Karena banyak siswa memiliki nilai di atas KKM (kriteria ketuntasan minimum) pada kelas kelas eksperimen. Terbukti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional dengan kelas eksperimen menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* sehingga pemberian perlakuan cukup efektif digunakan pada proses pembelajaran.

Menurut Shoimin (2017:57) model *Creative Problem Solving* memiliki beberapa kelebihan yang antara lain sebagai berikut: (a) melatih siswa untuk merancang suatu

pertemuan baru, (b) bertindak kreatif dan berpikir, (c) dapat memecahkan masalah, (d) mendorong cara berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah dengan tepat, (e) mempersiapkan dalam dunia kerja. Tetapi model *Creative Problem Solving* dalam menerapkan pembelajarannya membutuhkan waktu yang lama, agar lebih maksimal dibutuhkan teknik pembelajaran yang membuat aktivitas berpikir yaitu dengan teknik *Probing Prompting*. Model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* mengutamakan keterampilan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dengan bimbingan guru dalam memberikan pertanyaan yang mengaitkan antara pengetahuan dan pengalaman untuk proses berpikir siswa. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Creative Problem Solving* dengan teknik *Probing Prompting* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 4 Dampit dengan nilai sig. $0,00 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji *indeks gain* pada kelas eksperimen dinyatakan cukup efektif dengan rata-rata 65%, pada kelas kontrol dinyatakan tidak efektif dengan rata-rata 18%. Terbukti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Saran

Diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran yang tepat dalam pemilihan model pembelajaran serta dapat mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi khususnya mengutamakan keterampilan melatih kemampuan berpikir kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-khatib, Bilal Adel. 2012. The Effect of Using Brainstorming Strategy in Developing Creative Problem Solving Skills among Female Students in Princess Alia University College. *American International Journal of Contemporary Research*. Vol.2 No.10.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Strategi Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol.2 No.1, 34–49.
- Mayasari, Putri, A. Halim., dan Suhrawardi Ilyas. 2013. Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Generik Sains Siswa SMP. *Pendidikan Sains Indonesia (JPSI)*, 57–67.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. 2004. Identifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajuan Masalah (Problem Posing) Matematika Berpandu dengan Model Wallas dan Creative Problem Solving (CPS). *Buletin Pendidikan Matematika*, Vol 6 No 2, hlm 1–16.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Widyastuti, D. A., Ni Nyoman G., dan I Ketut A. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Antosari Kecamatan Selemadeg Barat. *e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.2 No.1.