BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

Menurut Khodijah (2006: 39) belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia berbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar. Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses penting yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. Karenanya pemahaman yang benar tentang konsep belajar sangat diperlukan, terutama bagi kalangan pendidik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2003: 28) menyatakan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Pada umumnya proses belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik terjadi pada individu ke arah positif, yaitu keadaan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik berorientasi lebih maju dari keadaan yang sebelumnya.

Gagne dan Briggs (1979) dalam buku yang berjudul *Principles of Instructional Design* mendefinisikan belajar sebagai rangkaian proses kognitif yang mentransformasikan stimulasi dari lingkungan fase pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk memperoleh suatu kapabilitas yang baru.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Belajar bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan, penalaran dan keterampilan, cara-cara yang dipakai itu akan menjadi kebiasaan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang telah dikatakan belajar apabila pada dirinya telah terjadi perubahan tingkah laku maupun telah memperoleh kecakapan, keterampilan dan sikap, yang semuanya diperoleh berdasarkan pengalaman yang dialaminya.

B. Pengertian Pembelajaran Matematika

Menurut Abdurrahman (2003: 252) ide manusia tentang matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Ide tersebut ada yang mengatakan bahwa matematika hanya perhitungan yang mencakup tambah, kurang, kali, bagi, tetapi juga melibatkan topik-topik seperti geometri, aljabar dan trigonometri. Penyelenggaraan pembelajaran matematika tidaklah mudah karena fakta menunjukkan bahwa para siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika.

Pandangan tentang hakekat dan karakteristik matematika sekolah akan memberikan karakteristik mata pelajaran matematika secara keseluruhan. Depdiknas (2007: 1036) definisi matematika sekolah yang selanjutnya disebut sebagai matematika, sebagai berikut:

- a. Matematika sebagai kegiatan penelusuran pola dan hubungan.
- b. Matematika sebagai kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi, dan penemuan.
- c. Matematika sebagai kegiatan pemecahan masalah.
- d. Matematika sebagai alat komunikasi.

Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau siswa di sekolah. Sedangkan menurut Hamalik (2005: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, pelengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Yang terlibat dalam sistem pembelajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Sedangkan prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi praktek, belajar, ujian dan sebagainya.

C. Pendekatan Pembelajaran *Problem Posing*

Problem posing mulai dikembangkan pada tahun 1997 oleh Lynn D. English dan awal mulanya diterapkan dalam mata pelajaran matematika. *Problem posing* merupakan istilah dalam bahasa Inggris, sebagai padanan katanya digunakan istilah “merumuskan masalah (soal)” atau “mambuat masalah (soal)”. *Problem posing* yaitu pemecahan masalah yang melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagian-bagian yang simple sehingga dipahami. Sintaknya adalah : pemahaman, jalan keluar

identifikasi kekeliruan, minimalisasi tulisan-hitungan, cara alternative, menyusun soal-pertanyaan.

Problem posing memiliki beberapa pengertian. Pertama, *Problem posing* adalah perumusan soal sederhana atau perumusan ulang soal yang ada dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dipahami dalam rangka memecahkan soal yang rumit (*Problem posing* sebagai salah satu langkah *Problem solving*). Kedua, *Problem posing* adalah perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat soal yang telah diselesaikan dalam rangka mencari alternatif pemecahan lain (sama dengan mengkaji kembali langkah *Problem solving* yang telah lakukan). Ketiga, *Problem posing* adalah merumuskan atau membuat soal dari situasi yang diberikan (Suyatno, 2009: 61-62). Pada prinsipnya, metode pembelajaran *Problem posing* adalah metode pembelajaran yang mewajibkan para siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar (berlatih soal) secara mandiri.

Menurut Suryosubroto (2009: 203), “ Salah satu metode yang dapat memotivasi siswa untuk berfikir kritis sekaligus dialogis, kreatif dan interaktif yakni *Problem posing* atau pengajuan masalah dalam bentuk pertanyaan. Pendekatan *Problem posing* diharapkan memancing siswa untuk menemukan pengetahuan yang bukan diakibatkan dari ketidaksejangan melainkan melalui upaya mereka untuk mencari hubungan-hubungan dalam informasi yang dipelajarinya. Pada akhirnya, penemuan pertanyaan serta jawaban yang dihasilkan terhadapnya menyebabkan perubahan dan ketergantungan pada pengetahuan luar pada rasa puas akibat

keberhasilan menemukannya sendiri, baik berupa pertanyaan atau masalah maupun jawaban atas permasalahan yang diajukan.

1. Langkah-Langkah *Problem Posing*

Menurut Suryosubroto (2009: 212) penerapan metode pembelajaran *Problem posing* adalah sebagai berikut:

a. Tahap I

- a) Penyusunan rancangan kegiatan dan bahan pelajaran.
- b) Guru mengorganisasikan bahan pembelajaran dan persiapannya.
- c) Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.

b. Tahap II

- a) Guru menjelaskan tentang pembelajaran kepada siswa dengan harapan mereka dapat memahami tujuan serta dapat mengikuti dengan baik proses pembelajaran.
- b) Guru melakukan tes awal yang hasilnya digunakan untuk mengetahui tingkat daya kritis siswa. Hasil tes tersebut akan menjadi dasar pengajar membagi peserta didik ke dalam sejumlah kelompok. Apabila jumlah siswa dalam satu kelas berjumlah 30 orang. Agar kegiatan dalam kelompok berjalan dengan proporsional maka setiap kelompok dibagi menjadi 5 orang sehingga ada 6 kelompok.
- c) Pengajar kemudian menugaskan setiap kelompok belajar untuk meresume beberapa buku yang berbeda dengan sengaja dibedakan antar kelompok.

- d) Masing-masing kelompok membentuk pertanyaan berdasarkan hasil resume yang telah dibuat dalam lembar *problem posing* 1 yang telah disiapkan.
- e) Kesemua tugas membentuk pertanyaan dikumpulkan kemudian dilimpahkan kepada kelompok lainnya. Misalnya tugas membentuk kelompok 1 diserahkan kepada kelompok 2 untuk dijawab, tugas kelompok 2 diserahkan kepada kelompok 3 dan seterusnya hingga kelompok 6 kepada kelompok 1.
- f) Setiap siswa dalam kelompoknya melakukan diskusi internal untuk menjawab pertanyaan mereka terima dari kelompok lain tersebut. Setiap jawaban atas pertanyaan ditulis pada lembar *problem posing* II.
- g) Pertanyaan yang telah ditulis pada lembar *problem posing* I dikembalikan pada kelompok asal untuk kemudian diserahkan pada guru dan jawaban yang terdapat pada lembar *problem posing* II diserahkan kepada guru.
- h) Setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkuman dan pertanyaan yang telah dibuatnya pada kelompok lain.

2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Problem Posing*

Menurut Trisnawati (2005) menyatakan kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran *problem posing* adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan pembelajaran *Problem Posing*

- a) Cara ini dapat membuat belajar siswa lebih relevan.

- b) Belajar pemecahan masalah dapat membiasakan siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil.
- c) Cara ini merangsang perkembangan kemampuan belajar siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam belajar banyak melakukan proses mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencapai permasalahannya.
- d) Daya ingat siswa terhadap isi materi yang diberikan akan bertahan lama.

b. Kekurangan pembelajaran *Problem Posing*

- a) Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sendiri.
- b) Proses belajar dengan menggunakan cara ini sering memerlukan waktu yang cukup banyak dan sering menggunakan waktu bidang studi yang lain.
- c) Mengubah kebiasaan siswa dengan mendengar dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berfikir memecahkan permasalahan sendiri atau ke kelompok yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa.

D. Berfikir Kreatif

1. Hakikat Berfikir Kreatif

Edward (2007 : 24) mendefinisikan berpikir sebagai mental yang memadukan kecerdasan dengan pengalaman. Sehingga dapat dikatakan

tidak setiap orang yang cerdas memiliki tingkat berpikir yang bagus pula, karena keterampilan berpikir yang bagus didapat juga karena adanya kebiasaan atau pengalaman. Sedangkan definisi kreatifitas dirumuskan berdasarkan beberapa sudut pandang. Ada yang mendefinisikan kreativitas berdasarkan sudut pandang yang ditekankan pada kepribadian, dan ada juga mendefinisikan kreativitas dari sudut pandang yang berkaitan dengan produk yang dihasilkan. Sementara pandangan lain mendefinisikan kreativitas sejajar dengan kemampuan berpikir divergen. Kemampuan berpikir divergen adalah kemampuan yang mampu menghasilkan jawaban yang bervariasi dari suatu masalah.

Aryana (2009 : 498-499) mendefinisikan berpikir kreatif sendiri adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estesis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskannya dengan perspektif asli pemikir.

Jadi, berpikir kreatif sesungguhnya adalah suatu kemampuan berpikir yang berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa di dalam situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin atau harus diselesaikan.

Johnson (2009: 214-215) mengemukakan bahwa berpikir kreatif bukanlah sebuah proses yang sangat terorganisasi. Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi,

menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang menakjubkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif yang membutuhkan ketekunan, disiplin, dan perhatian penuh, meliputi aktivitas mental seperti:

- a) Mengajukan pertanyaan.
- b) Mempertimbangkan informasi baru dan tidak lazim dengan pikiran terbuka.
- c) Membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda.
- d) Menghubungkan-hubungkan berbagai hal dengan bebas.
- e) Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.
- f) Mendengarkan intuisi.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan indikator-indikatornya, diperlukan latihan pemikiran yang mendalam. Salah satunya adalah dengan seringnya mengajukan pertanyaan, karena pertanyaan merupakan pangkal kreativitas.

2. Karakteristik Anak Kreatif

Menurut Treffinger (2009: 35) mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

Sund (2003 : 147-148) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar.

- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- 3) Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- 4) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- 5) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- 6) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
- 7) Berpikir fleksibel.
- 8) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak.
- 9) Memiliki semangat bertanya serta meneliti, dan lain-lain.

Jadi, biasanya karakteristik anak yang kreatif yaitu selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya.

Potensi kreatif dapat diukur melalui beberapa pendekatan yaitu pengukuran langsung, pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif dan pengukuran tidak langsung. Pengukuran tidak langsung dapat dilakukan dengan pengukuran ciri kepribadian kreatif, dan pengukuran potensi kreatif secara Non-test.

Adapun ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (Aptitude) menurut Munandar (2001 : 88-90) antara lain meliputi :

- 1) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*)

Berpikir lancar dapat diartikan sebagai keterampilan dalam mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau

pertanyaan. Deskriptor dari indikator keterampilan berpikir lancar pada siswa yaitu:

- a) Mengajukan banyak pertanyaan
- b) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan
- c) Mempunyai banyak gagasan

2) Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*)

Keluwesan berarti kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. Seseorang yang luwes dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda sehingga mampu mencari banyak alternatif pemecahannya. Deskriptor dari indikator keterampilan berpikir luwes pada siswa yaitu:

- a) Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah
- b) Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda
- c) Jika diberikan suatu masalah biasanya hanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya

3) Keterampilan berpikir orisinal

Deskriptor dari indikator keterampilan berpikir orisinal pada siswa yaitu:

- a) Memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak pernah terikirkan oleh orang lain.
- b) Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.
- c) Memiliki cara berpikir yang lain daripada yang lain.

d) Lebih senang mensintesis daripada menganalisis sesuatu.

4) Keterampilan merinci (*elaboration*)

Keterampilan ini berarti kemampuan memperkaya, mengembangkan suatu gagasan dan merinci detail-detail suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Deskriptor dari indikator keterampilan berpikir merinci pada siswa yaitu:

- a) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci
- b) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain
- c) Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

Erman (2011: 36) mengatakan bahwa Balka, Torrance dan Jensen telah mengembangkan instrumen untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan tiga aspek kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dengan memberikan soal-soal yang diberikan dan mengkombinasikan semua kriteria dari indikator tersebut. Kriteria penilaian untuk setiap butir soal tes berpikir kreatif mengacu pada indikator. Kriteria penilaian untuk setiap butir soal tes berbentuk berpikir kreatif menggunakan rubrik holistik. Menurut Fauzan (2011: 45) rubrik holistik adalah pedoman untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi semua kriteria.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka peneliti menggunakan indikator menurut Munandar yang mengatakan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu keterampilan berpikir lancar (*Fluency*), keterampilan

berpikir Luwes (*Flexibility*), keterampilan berpikir Orisinil (*Originality*) dan keterampilan merinci (*Elaboration*) dengan mengkombinasikan indikator tersebut pada soal instrument yang dibuat peneliti.

E. Pendekatan *Problem Posing* Terhadap Berpikir Kreatif

Dalam pembelajaran matematika, *Problem Posing* menempati posisi yang strategis. *Problem Posing* dapat menjadikan siswa disiplin dalam matematika dan dalam sifat pemikiran penalaran matematika. English (1997:172) menjelaskan pendekatan *Problem Posing* dapat membantu siswa dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap matematika, sebab ide-ide matematika siswa dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan kreativitas dalam pemecahan masalah. Pendapat di atas melihat bahwa kreativitas sebagai produk berpikir kreatif berkaitan dengan *Problem Posing* dan sarana untuk menilai (mengukur) sekaligus mendorong kemampuan kreatif siswa.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan *Problem Posing* aspek yang dinilai adalah pada *performance* yaitu tingkah laku yang dapat diamati untuk melihat kreativitas belajar siswa. Pendekatan *Problem Posing* tidak dapat dilakukan sendiri tanpa metode-metode lain untuk meningkatkan cara berpikir kreatif siswa. Metode yang cocok dengan pendekatan *Problem Posing* ini adalah metode penugasan dan metode diskusi kelompok. Sebelum memasuki pelajaran berikutnya siswa disuruh untuk membuat reesume yang dikerjakan secara individu atau kelompok setelah itu

membuat pertanyaan yang akan dipresentasikan peserta didik didepan kelas, kemudian digulirkan dalam forum kelompok untuk dikomentari.

F. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian dengan menggunakan metode *Problem Posing* sudah pernah diteliti sebelumnya *pertama*, Tri Yanda Ramayanti (2010) menulis Skripsi yang berjudul “*Hasil Belajar Pada Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Problem Posing Di Kelas VII SMP Negeri 10 Palembang*”. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di SMP Negeri 10 Palembang pada materi bangun ruang sisi datar setelah proses dapat dikategorikan tuntas, walaupun pada penelitian ini masih ada lima siswa yang dikategorikan tidak tuntas. Secara klasikal dapat dilihat persentase ketuntasan hasil belajar yang mencapai 86,49%, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 76,76 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 45.

Persamaan penelitian dari Tri Yanda Ramayanti (2010) dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu sama-sama menggunakan metode *Problem Posing*. Sedangkan perbedaan dari penelitian Tri Yanda Ramayanti yaitu meneliti tentang hasil belajar siswa, lokasi penelitian dan materi pelajaran. Sedangkan pada penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu meneliti tentang berfikir kreatif siswa, lokasi penelitian dan materi pelajaran.

Kedua, Jumsi Apri Ayu (2010) menulis Skripsi yang berjudul “*Penerapan Pembelajaran Problem Posing untuk Melatih Pemahaman*

Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 45 Palembang”.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa di terapkan pembelajaran *Problem Posing* di kelas VII.I SMP Negeri 45 Palembang ini dikategorikan baik dengan rata-rata kemampuan yaitu 83,01. Indikator yang dominan muncul adalah kemampuan memaparkan konsep secara berurutan yang bersifat sistematis dengan rata-rata yaitu 98,9 sedangkan indikator yang jarang muncul adalah kemampuan menyatakan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu dengan nilai rata-rata 52,1.

Persamaan penelitian dari Jumsi Apri Ayu (2010) dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama menggunakan metode *Problem Posing*. Sedangkan perbedaan dari penelitian Jumsi Apri Ayu yaitu meneliti tentang melatih pemahaman konsep siswa, lokasi penelitian dan materi pelajaran. Sedangkan pada penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu meneliti tentang berfikir kreatif siswa, lokasi penelitian dan materi pelajaran.

Ketiga, Francisca (2006) menulis Skripsi yang berjudul “Pengaruh Problem Posing Terhadap Kemampuan Matematika Siswa Kelas VIII SMP Frater Xaverius Palembang” bahwa hasil analisis data yang terjadi peningkatan hasil belajar yaitu 36,6% dari hasil analisis data *Problem Posing* yang dibuat oleh siswa di kategorikan baik. Berdasarkan daftar kontigensi antara *Problem Posing* yang dibuat siswa dengan kemampuan matematika terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Persamaan penelitian dari francisca (2006) dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama menggunakan metode *Problem Posing*. Sedangkan perbedaan dari penelitian francisca yaitu meneliti tentang terhadap kemampuan matematika siswa, lokasi penelitian dan materi pelajaran. Sedangkan pada penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu meneliti tentang berfikir kreatif siswa, lokasi penelitian dan materi pelajaran.

Keempat, Tafsillatul Mufida Asriningsih (2012) menulis Skripsi yang berjudul “*Pembelajaran Problem Posing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII H SMPN 11 Malang*” bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi garis dan sudut ditunjukkan dengan presentase kemampuan berpikir kreatif siswa secara klasikal pada akhir siklus I adalah 73% sedangkan pada akhir siklus II persentase kemampuan berpikir kreatif siswa secara klasikal meningkat menjadi 83%. Berarti bahwa pembelajaran *Problem Posing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Persamaan penelitian dari Tafsillatul Mufida Asriningsih (2012) dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama menggunakan metode *Problem Posing*. Sedangkan perbedaan dari penelitian francisca yaitu meneliti tentang terhadap lokasi penelitian dan materi pelajaran. Sedangkan pada penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu lokasi penelitian dan materi pelajaran.

Jadi, dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Problem Posing* dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti	Jenis penelitian	Strategi/Metode/Model pembelajaran	Materi Pembelajaran	Fokus Penelitian
Tri Yanda Ramayanti (2010)	Penelitian Deskriptif	<i>Problem Posing</i>	Bangun Ruang Sisi Datar	Hasil Belajar
Jumsi Apri Ayu (2010)	<i>True Experimental design</i>	<i>Problem Posing</i>	Bangun Ruang (Kubus dan Balok)	Pemahaman Konsep Matematika
francisca (2006)	Penelitian Deskriptif	<i>Problem Posing</i>	SPLDV	Kemampuan Matematika
Tafsillatul Mufida Asriningsih (2012)	<i>True Experimental design</i>	<i>Problem Posing</i>	Garis dan Sudut	Berpikir Kreatif
Ririn Oktavia (2015)	<i>True Experimental design</i>	<i>Problem Posing</i>	SPLDV	Berpikir Kreatif

G. Hipotesis Penelitian

1. Uji Hipotesis

Ho : Rata-rata berfikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan *problem posing* sama dengan rata-rata berfikir kreatif siswa yang menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Ha : Rata-rata berfikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan *problem posing* lebih baik dari rata-rata berfikir kreatif siswa yang menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

Keterangan :

μ_1 = Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan *problem posing* .

μ_2 = Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode ceramah dan penugasan.