

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DAN INKUIRI TERBIMBING PADA MATERI POKOK BANGUN RUANG SISI
DATAR DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA
SMP NEGERI SE-KABUPATEN BLORA**

Yudhi Hanggara

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Riau Kepulauan
Batam, Indonesia

. E-mail: yudhi_elbarca@ymail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) model pembelajaran yang memberikan prestasi belajar yang lebih baik, *Problem Based Learning* atau *Dipandu Inquiry*, (2) dimana siswa yang memiliki prestasi belajar yang lebih baik, mereka yang tinggi, sedang atau kreativitas rendah, (3) di setiap kreativitas tingkat, yang mana memberikan prestasi belajar yang lebih baik, *Problem Based Learning* atau Model Inkuiri Terbimbing, dan (4) Dalam masing-masing model pembelajaran dimana siswa memiliki prestasi belajar yang lebih baik, mereka yang tinggi, sedang atau kreativitas rendah. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMP se-Kabupaten Blora. Sampel diambil dengan menggunakan *Cluster Stratified Random Sampling*. Sampel penelitian terdiri dari 183 siswa: 92 di kelas eksperimen pertama dan 91 di kelas percobaan kedua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah disediakan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan model inkuiri terbimbing (2) siswa dengan kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kedua kreativitas menengah dan rendah memiliki, dan siswa dengan media kreativitas telah prestasi belajar yang lebih baik daripada kreativitas rendah memiliki. (3) di setiap tingkat kreativitas siswa dengan tinggi, sedang dan rendah kreativitas dalam model *Problem Based Learning* memiliki prestasi yang sama dengan Model Inkuiri Terbimbing melakukan pembelajaran. (4) Dalam *Problem Based Learning* dan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing, siswa dengan kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kreativitas rendah telah, siswa dengan kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar yang sama dengan kreativitas menengah memiliki, dan siswa dengan kreativitas menengah telah prestasi belajar yang sama dengan kreativitas rendah memiliki.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Inkuiri Terbimbing, Kreativitas

Abstract

This research aims to find out: (1) which learning model providing better learning achievement, *Problem Based Learning* or *Guided Inquiry*, (2) which students having better learning achievement, those with high, medium or low creativity, (3) in each creativity level, which one providing better learning achievement, *Problem Based Learning* or *Guided Inquiry* model, and (4) In each learning model which students having better learning achievement, those with high, medium or low creativity. The population of research was all students of Junior High Schools throughout Blora Regency. The sample was taken using stratified cluster random sampling. The sample of research consisted of 183 students: 92 in the first experiment class and 91 in the second experiment class. The result of research showed that: (1) *Problem Based Learning* model provided better learning achievement than the guided inquiry model

(2) the students with high creativity had learning achievement better than those with both medium and low creativity had, and the students with medium creativity had learning achievement better than the low creativity had. (3) in each level of creativity the students with high, medium and low creativity in *Problem Based Learning* model had learning achievement same with *Guided Inquiry* model did. (4) In *Problem Based Learning* and *Guided Inquiry* learning models, the students with high creativity had learning achievement better than those with low creativity had, the student with high creativity had learning achievement same with the medium creativity had, and the student with medium creativity had learning achievement same with the low creativity had.

Keywords: *Problem Based Learning*, Guided Inquiry, Creativity

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu dasar terpenting untuk sains dan teknologi. Lebih dari itu, dalam kehidupan sehari-hari tidak ada yang terlepas dari hubungannya dengan matematika. Hampir setiap hari kita berjumpa dengan situasi yang memerlukan penggunaan angka dan bilangan. Namun dalam kenyataan saat ini, masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan suatu pelajaran yang sangat sulit dan kebanyakan dari mereka tidak menyukai matematika. Pada Ujian Nasional tahun 2009/2010 nilai rata-rata matematika adalah 6,85. Nilai tersebut masih dibawah nilai rata-rata mata pelajaran bahasa indonesia yaitu 7,71 dan nilai mata pelajaran IPA yaitu 7,15 (BSNP, 2010). Dalam Ujian Nasional juga dapat dilihat bahwa daya serap terhadap materi tertentu dalam matematika masih sangat rendah, salah satunya adalah pada materi bangun ruang sisi datar.

Rendahnya prestasi belajar matematika yang dicapai siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal dalam diri siswa maupun faktor eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah penggunaan model pembelajaran. Ketepatan dalam penggunaan model pembelajaran yang dilakukan guru akan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru apabila model pembelajaran yang digunakan tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Salah satu model pembelajaran dalam penelitian ini adalah *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Pembelajaran ini berfokus pada keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan hal ini diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dilandasi oleh paham konstruktivisme. Orhan Akinoglu and Rohan Ozkardes Tondugan (2007) mengatakan “ *The basis of problem based learning is rooted in Dewey’s, learning by doing and experiencing*” yang artinya landasan dari pembelajaran berdasarkan masalah berakar dari pendapat Dewey yaitu belajar dengan

melakukan dan mengalami. Pada model ini pembelajaran dimuali dengan mengajukan suatu masalah nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama antar siswa.

Model lain yang dikenakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran Inkuiri Terbimbing. Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran inkuiri yang diorganisasikan lebih terstruktur, dimana guru mengendalikan keseluruhan proses interaksi dan menjelaskan prosedur penelitian yang harus dilakukan oleh siswa. Siswa memperoleh pedoman sesuai dengan yang dibutuhkan. Pedoman tersebut biasanya berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing siswa untuk menemukan penyelesaian masalah. Ju-Ling Shih, dkk. (2010) mengatakan "*Inquiry Based Learning is a concept which encourages teachers to allow learners to get in touch with authentic situations, and to explore and to solve problems that are analogs to real life*" yang artinya pembelajaran inkuiri adalah suatu konsep yang mendorong guru untuk memberikan kesempatan pebelajar untuk memperoleh ketrampilan dengan menyajikan situasi nyata, dan untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Salah satu faktor yang juga berpengaruh pada prestasi belajar adalah kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata, menemukan berbagai kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan dan membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Menurut Monty P. Satiadarma (2003: 107) kreativitas didefinisikan dalam empat dimensi yaitu *Person, Process, Press, dan Product*. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut: Kreativitas dari segi pribadi (*person*) menunjuk pada potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi. Kreativitas sebagai suatu proses (*process*) dapat dirumuskan sebagai suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan suatu hubungan-hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, metode, atau cara-cara baru dalam menghadapi suatu masalah. Kreativitas sebagai pendorong (*press*) yang datang dari diri sendiri berupa hasrat dan motivasi yang kuat untuk berkreasi. Kreativitas sebagai hasil (*product*) yaitu segala sesuatu yang diciptakan oleh seseorang sebagai hasil dari keunikan pribadinya dalam interaksi dengan lingkungannya. Kreativitas sebagai proses mental yang unik dapat menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui, manakah model pembelajaran yang menghasilkan prestasi belajar lebih baik antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Inkuiri Terbimbing, (2) Untuk mengetahui, manakah siswa-siswa yang memiliki prestasi belajar lebih baik antara siswa-siswa yang memiliki kreativitas tinggi, siswa-siswa yang memiliki kreativitas sedang atau

siswa-siswa yang memiliki kreativitas rendah, (3) Untuk Mengetahui pada masing-masing tingkatan kreativitas, manakah yang menghasilkan prestasi belajar lebih baik antara pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* atau pembelajaran yang menggunakan model Inkuiri terbimbing.

(4) Untuk mengetahui, pada masing-masing model pembelajaran, manakah yang memberikan prestasi belajar lebih baik antara siswa-siswa yang memiliki kreativitas tinggi, sedang, atau rendah.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: (1) Prestasi belajar matematika siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* akan lebih baik jika dibandingkan dengan prestasi belajar matematika siswa yang diberi pembelajaran dengan model Inkuiri Terbimbing, (2) Siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi lebih baik prestasi belajarnya daripada siswa yang tingkat kreativitasnya sedang atau rendah, dan siswa yang tingkat kreativitasnya sedang lebih baik prestasi belajarnya daripada siswa yang tingkat kreativitasnya rendah, (3) Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menghasilkan prestasi belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada masing-masing tingkatan kreativitas. (4) Pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pembelajaran Inkuiri Terbimbing siswa yang tingkat kreativitasnya tinggi mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang tingkat kreativitas sedang maupun rendah, dan siswa yang tingkat kreativitas sedang mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang tingkat kreativitasnya rendah.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental semu dengan desain 2x3. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran dan tingkatan kreativitas, serta variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika peserta didik pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri Se-Kabupaten Blora. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *stratified cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 183 siswa, dengan rincian 92 siswa pada kelas eksperimen satu dan 91 siswa pada kelas eksperimen dua

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, angket digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa, dan dokumentasi digunakan untuk membuat strata pada SMP Negeri di

Kabupaten Blora dan nilai rapor semester 1 yang akan digunakan untuk melakukan uji keseimbangan rata-rata. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif bentuk pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar dan angket kreativitas untuk memperoleh data kategori kreativitas siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.

Rangkuman Rataan Antar Sel dan Rataan Marginal

| | Kreativitas Siswa | | | Rataan Marginal |
|---|-------------------|------------------|------------------|-----------------|
| | Tinggi (b_1) | Sedang (b_2) | Rendah (b_3) | |
| <i>Problem Based Learning</i> (a_1) | 73,371 | 64,541 | 58,000 | 66,478 |
| Inkuiri Terbimbing (a_2) | 66,783 | 59,795 | 52,000 | 59,076 |
| Rataan Marginal | 70,75 | 62,10 | 54,44 | |

Tabel 2.

Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan Dengan Sel Tak Sama

| Sumber | JK | dk | RK | F_{obs} | F_{tabel} | Keputusan Uji |
|------------------------|-----------|-----|----------|-----------|-------------|---------------|
| Model Pembelajaran (A) | 1436,431 | 1 | 1436,431 | 10,878 | 3,89 | H_0 ditolak |
| Kreativitas (B) | 2976,698 | 2 | 1488,349 | 11,271 | 3,04 | H_0 ditolak |
| Interaksi (AB) | 3576,915 | 2 | 1788,458 | 13,543 | 3,04 | H_0 ditolak |
| Galat | 23373,668 | 177 | 132,05 | - | - | - |
| Total | 31363,71 | 182 | - | - | - | - |

Berdasarkan hasil uji anava dua jalan 2x3 dengan sel tak sama, dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa:

- Pada efek utama A (model pembelajaran), harga statistik uji $F_a = 10,878$ dan $F_{tabel} = 3,89$. Ternyata $F_a > F_{tabel}$. Hal ini berarti $F_a \in DK$. Dengan demikian H_{0A} ditolak. Hal ini berarti pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ terdapat perbedaan efektifitas model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Inkuiri Terbimbing.
- Pada efek utama B (kreativitas), harga statistik uji $F_b = 11,271$ dan $F_{tabel} = 3,04$. Ternyata $F_b > F_{tabel}$. Hal ini berarti $F_b \in DK$. Dengan demikian H_{0B} ditolak. Hal ini berarti pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ terdapat perbedaan prestasi belajar antara kelompok dengan kreativitas tinggi, sedang, dan rendah.

c. Pada efek interaksi AB (model pembelajaran dan kreativitas), harga statistik uji $F_{ab} = 13,543$ dan $F_{tabel} = 3,04$. Ternyata $F_{ab} > F_{tabel}$. Hal ini berarti $F_{ab} \in DK$. Dengan demikian H_{0AB} ditolak. Hal ini berarti ada interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan anava dua jalan 2×3 dengan sel tak sama, semua hipotesis nol ditolak, maka perlu dilakukan uji komparasi ganda untuk melakukan pelacakan terhadap perbedaan rata-rata dari setiap baris, kolom dan antar sel.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh, H_{0A} ditolak dan ini berarti bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Inkuiri Terbimbing memiliki hasil belajar yang berbeda. Dalam hal ini, karena variabel model pembelajaran hanya ada dua, maka untuk antar baris tidak perlu dilakukan komparasi pasca anava. Kalau pun dilakukan komparasi ganda antara rerata model *Problem Based Learning* dan model Inkuiri Terbimbing, dapat dipastikan bahwa hipotesis nolnya juga akan ditolak. Komparasi itu menjadi tidak berguna, karena anava telah menunjukkan bahwa H_{0A} ditolak. Dari rerata marginalnya, yang menunjukkan bahwa rerata model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi daripada rerata model pembelajaran Inkuiri Terbimbing, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik hasil belajarnya dibanding model Inkuiri Terbimbing.

Tabel 3.

Rangkuman Hasil Uji Komparasi Rataan Antar Kolom

| Komparasi | F_{hitung} | F_{kritik} | Keputusan Uji |
|-----------------|--------------|--------------|---------------|
| $\mu_1 = \mu_2$ | 18,653 | 6,08 | H_0 ditolak |
| $\mu_1 = \mu_3$ | 53,504 | 6,08 | H_0 ditolak |
| $\mu_2 = \mu_3$ | 13,225 | 6,08 | H_0 ditolak |

Berdasarkan hasil uji komparasi antar kolom pada masing-masing tingkatan kreativitas, dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa:

- H_0 yang pertama, yaitu $\mu_1 = \mu_2$ ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi dengan peserta didik yang memiliki kreativitas sedang. Berdasarkan Tabel 1 diperoleh simpulan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik daripada prestasi belajar matematika peserta didik yang memiliki kreativitas sedang.
- H_0 yang kedua, $\mu_1 = \mu_3$ ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi dengan peserta didik yang memiliki kreativitas rendah. Berdasarkan Tabel 1 diperoleh simpulan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik daripada prestasi belajar matematika peserta didik yang memiliki kreativitas rendah.

c. H_0 yang ketiga, yaitu $\mu_{.2} = \mu_{.3}$ ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara peserta didik yang memiliki kreativitas sedang dengan peserta didik yang memiliki kreativitas rendah. Berdasarkan Tabel 1 diperoleh simpulan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik yang memiliki kreativitas sedang lebih baik daripada prestasi belajar matematika peserta didik yang memiliki kreativitas rendah.

Tabel 5.

Rangkuman Hasil Uji Komparasi Rataan Antar Sel

| No | Komparasi | F_{hitung} | F_{kritik} | Keputusan Uji |
|----|-----------------------|--------------|--------------|----------------|
| 1 | $\mu_{11} = \mu_{21}$ | 4,564 | 11,32 | H_0 diterima |
| 2 | $\mu_{12} = \mu_{22}$ | 3,245 | 11,32 | H_0 diterima |
| 3 | $\mu_{13} = \mu_{23}$ | 3,226 | 11,32 | H_0 diterima |
| 4 | $\mu_{11} = \mu_{12}$ | 10,619 | 11,32 | H_0 diterima |
| 5 | $\mu_{11} = \mu_{13}$ | 22,768 | 11,32 | H_0 ditolak |
| 6 | $\mu_{12} = \mu_{13}$ | 4,205 | 11,32 | H_0 diterima |
| 7 | $\mu_{21} = \mu_{22}$ | 6,631 | 11,32 | H_0 diterima |
| 8 | $\mu_{21} = \mu_{23}$ | 21, 219 | 11,32 | H_0 ditolak |
| 9 | $\mu_{22} = \mu_{23}$ | 7,643 | 11,32 | H_0 diterima |

Berdasarkan hasil uji komparasi antar sel pada masing-masing model pembelajaran dan tingkatan kreativitas, dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa dari semua hipotesis nol yang diajukan hanya dua hipotesis nol yang ditolak, yaitu hipotesis nol yang kelima dan hipotesis nol kedelapan.

Pembahasan

Hipotesis yang pertama mengatakan bahwa: prestasi belajar matematika siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik jika dibandingkan dengan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik daripada model pembelajaran Inkuiri Terbimbing. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif. Dengan model pembelajaran ini proses belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal karena pembelajaran *Problem Based Learning* berpusat pada siswa, dimana siswa belajar secara aktif untuk mengembangkan pengetahuannya. *Problem Based Learning* memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari. Masalah yang diajukan dalam *Problem Based Learning* adalah masalah nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama antar siswa, selain itu juga masalah dalam *Problem Based Learning* mempunyai berbagai macam penyelesaian. Berbeda dengan Inkuiri Terbimbing, masalah yang diajukan

adalah masalah mengenai permasalahan tertentu mengenai suatu materi dan hanya memiliki satu penyelesaian. Siswa hanya dituntut untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang diajukan.

Hipotesis yang kedua mengatakan bahwa: siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi lebih baik prestasi belajarnya daripada siswa yang tingkat kreativitasnya sedang atau rendah, dan siswa yang tingkat kreativitasnya sedang lebih baik prestasi belajarnya daripada siswa yang tingkat kreativitasnya rendah. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh siswa yang memiliki kreativitas tinggi menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas sedang maupun rendah, begitu juga siswa yang memiliki kreativitas sedang mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah. Hal ini dikarenakan siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi cenderung lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih rajin mengerjakan latihan soal, mencari sumber referensi lain yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, berdiskusi dengan teman atau guru apabila mengalami kesulitan, sedangkan siswa dengan kreativitas sedang maupun rendah cenderung malas dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga siswa dengan kreativitas sedang dan rendah cenderung malu untuk bertanya apabila mengalami kesulitan.

Hipotesis yang ketiga mengatakan bahwa: Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menghasilkan prestasi belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada masing-masing tingkatan kreativitas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada masing-masing tingkatan kreativitas tidak terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* maupun siswa yang diberi pembelajaran Inkuiri Terbimbing. Hal ini disebabkan karena pada masing-masing model pembelajaran baik pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* maupun Inkuiri terbimbing menuntut siswa untuk berpikir secara kritis. Karena pada masing-masing pembelajaran tersebut siswa dituntut untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru sedangkan guru hanya bertindak sebagai motivator dan fasilitator saja. Selain itu juga pembelajaran dengan kedua model tersebut merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Hipotesis yang keempat mengatakan bahwa: Pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pembelajaran Inkuiri Terbimbing siswa yang tingkat kreativitasnya tinggi mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang tingkat kreativitas sedang maupun rendah, dan siswa yang tingkat kreativitas sedang mempunyai prestasi belajar yang

lebih baik daripada siswa yang tingkat kreativitasnya rendah. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh: Pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Inkuiri Terbimbing, siswa yang memiliki kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah, siswa yang memiliki kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar yang sama baiknya dengan siswa yang memiliki kreativitas sedang, dan siswa yang memiliki kreativitas sedang memiliki prestasi belajar yang sama baiknya dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah. Hal ini disebabkan karena pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Inkuiri Terbimbing lebih menekankan pembelajaran yang berbasis pada siswa. Selain itu juga pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Inkuiri Terbimbing membutuhkan keaktifan siswa dalam memecahkan suatu masalah. Tetapi pada siswa yang memiliki kreativitas rendah, siswa lebih cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa yang mempunyai kreativitas rendah akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* dan Inkuiri Terbimbing.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yoppy Wahyu Purnomo (2011), yaitu hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas sedang maupun rendah. Selain itu juga hasil belajar siswa yang dikenai model pembelajaran inkuiri Terbimbing, siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik prestasi belajarnya daripada siswa yang memiliki kreativitas sedang maupun rendah. Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Paggy Brickman (2009), yaitu siswa inkuiri meraih kepercayaan diri dalam kemampuan ilmiahnya, akan tetapi prestasi siswa tradisional lebih menunjukkan bahwa kurikulum tradisional memacu siswa lebih percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa pada siswa kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Blora, khususnya untuk materi pokok bangun ruang sisi datar:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada model pembelajaran Inkuiri Terbimbing,
2. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas sedang maupun siswa yang memiliki kreativitas rendah, dan siswa yang memiliki kreativitas sedang memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah.

3. Pada setiap tingkatan kreativitas model pembelajaran Problem Based Learning menghasilkan prestasi belajar yang sama baiknya dengan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing
4. Pada Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Inkuiri Terbimbing, siswa yang memiliki kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi menghasilkan prestasi belajar yang sama baiknya dengan siswa yang memiliki kreativitas sedang, dan siswa yang memiliki kreativitas sedang memiliki prestasi belajar yang sama baiknya dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah.

SARAN

Hendaknya guru lebih memahami karakteristik siswa sebelum menerapkan suatu model pembelajaran. Dalam hal ini guru harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan Hasil Penelitian guru dapat menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga dalam proses pembelajaran guru hendaknya menumbuhkan sikap kreativitas siswa, karena kreativitas turut memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- BNSP. (2010). *Laporan Hasil Ujian Nasional Tahun 2009/2010*. Jakarta: Pusat Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Ju-ling Shih, et al. (2010). An Inquiry-based Mobile Learning Approach to Enhancing Social Science Learning Effectiveness. *Jurnal of Educational Technology & Society*. 13 (4), 50–62. www.ifets.info/journals/13_4/6.pdf. Diunduh pada tanggal 26 desember 2011.
- Monty P. S., & Fidelis, E. W. (2003). *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Akinoglu, O., & Ruhan, O.T. (2007). The effects of problem based active learning in science education on student academic achievement, attitude and concept learning. *Eurasia journal of mathematics, science & technology education*. 3 (1), 71-81. www.ejmste.com/.../EJMSTEv3n1_Akinoglu. accessed on December 20th, 2011.
- Brickman, P., et al. (2009). Effects of Inquiry-based Learning on Students' Science Literacy Skill and Confidence. *International Journal for The Scholarship of Teaching and Learning*. Vol. 3, No. 2 1931-4744. [@Gorgia Southern University](http://Gorgia Southern University).
- Purnomo, Y. W. (2011). *Efektivitas Model Penemuan Terbimbing dan Cooperative Learning ditinjau Dari Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas IX SMP Se-Subrayon 04 Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2010/2011*. Tesis: UNS