

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS MENGGUNAKAN MODEL *WINDOW SHOPPING* PADA MATERI SPLDV KELAS VIII SMP ISLAM PAKIS

Iranty Gita Triska Sari¹, Isbadar Nursit², Fadhila Kartika Sari³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang

Email: ¹ irantygita15@gmail.com

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik disebabkan karena proses pembelajaran masih bertumpu pada guru. Peserta didik cenderung pasif dan juga kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru. Peserta didik juga hanya berpatokan pada contoh soal yang diberikan guru, sehingga peserta didik hanya mampu mengerjakan tipe soal yang sama dengan contoh soal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan, hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik menggunakan model *Window Shopping* pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-A SMP Islam Pakis yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan indikator keberhasilan: 1) persentase aktivitas guru dan peserta didik $\geq 80\%$ masuk dalam kriteria sangat baik; 2) nilai tes kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis $\geq 70\%$ peserta didik mendapat nilai ≥ 75 ; 3) Melalui respon peserta didik terhadap penerapan model *Window Shopping* $> 50\%$. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: observasi kegiatan guru dan peserta didik, hasil tes akhir siklus, dan wawancara peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Window Shopping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi SPLDV dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu: (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti yang meliputi tahap berorganisasi, berdiskusi, menyampikan hasil, berkeliling untuk bertukar informasi, evaluasi, dan apresiasi, (3) kegiatan akhir. Aspek peningkatan tersebut diketahui dari hasil observasi kegiatan guru, hasil observasi kegiatan peserta didik, catatan lapangan, hasil tes, dan hasil wawancara yang menunjukkan telah memenuhi kriteria keberhasilan.

Kata kunci: kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah matematis, model *Window Shopping*, SPLDV

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala bentuk perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan kreatif tanpa kehilangan jati dirinya (Fawns, 2019). Menurut UU No. 20 tahun 2003 (dalam Nugraha & Basuki, 2021), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

World Economic Forum memaparkan skill yang harus dikuasai peserta didik agar bisa bersaing dalam dunia kerja di tahun 2020 diantaranya adalah *complex problem solving*, *critical thinking*, dan *creativity* (Kompas.com, 2018). Dengan kata lain kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis dan kreativitas merupakan unsur penting sebagai modal peserta didik untuk kehidupannya di masa yang akan datang (Meika & Sujana, 2017: 9). Menurut Ferawati & Suhendri (2020), keberhasilan pendidikan di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kemampuan dasar peserta didik, kemampuan guru dalam menjelaskan, model pembelajaran, dan sarana prasarana kreativitas peserta didik.

Jauh sebelumnya *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) memberikan standar bahwa dalam rangka mempersiapkan abad ke-21, peserta didik saat ini harus membekali diri mereka dengan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, dan dengan kemampuan berpikir matematis dan kecenderungan matematika (*mathematical propensity*). Hal ini juga menyatakan bahwa peserta didik harus diberikan masalah yang menantang yang dapat merangsang peserta didik untuk mengembangkan cara-cara yang beragam dan berpikir kreatif sehingga menciptakan pembelajaran yang ideal (Meika & Sujana, 2017: 9). Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang dapat mendorong dan menumbuhkan kreativitas secara keseluruhan sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif serta tujuan pembelajaran tercapai dan dalam kondisi yang sangat menyenangkan. Selain itu pembelajaran ideal berarti tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran (Jamilah, 2020:239).

Sedangkan tujuan pembelajaran matematika pada tingkat menengah menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2013 yaitu agar peserta didik mempunyai kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah menjadi suatu hal yang dianggap sulit, karena dibutuhkan pemikiran yang kreatif dan dipadukan dengan pemahaman konsep yang matang. Apabila peserta didik mampu memahami konsep dengan baik maka peserta didik akan lebih mudah dalam mempelajari matematika terlebih jika dihadapkan pada soal yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif khususnya dalam hal memecahkan masalah (Umaroh, 2019). Selain itu dalam pembelajaran matematika, kreativitas peserta didik sangat diperlukan terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan peserta didik untuk berpikir kreatif, di mana peserta didik diharapkan dapat menemukan ide-ide baru yang kreatif dalam menganalisis dan menyelesaikan suatu soal. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk mengubah atau mengembangkan suatu permasalahan, melihat situasi atau permasalahan dari sisi yang berbeda, terbuka pada berbagai ide dan gagasan bahkan yang tidak umum (Umaroh, 2019).

Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru kelas serta hasil *pretest* yang dilakukan terhadap peserta didik pada bulan Maret 2023 di SMP Islam Pakis, diperoleh hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik 32,14% yang berarti dari 28 peserta didik hanya 8 peserta didik yang memenuhi kriteria keberhasilan sedangkan pada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik diperoleh 39,29% yang berarti dari 28 peserta didik hanya 11 peserta didik yang memenuhi kriteria keberhasilan dan masuk dalam kriteria keberhasilan “Kurang Baik”. Dalam proses pembelajaran matematika terlihat bahwa guru masih menggunakan model ceramah sehingga peserta didik terlihat pasif di dalam kelas. Pada sudut pandang lain, peserta didik juga kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Terlihat dalam proses pembelajaran bahwa guru yang aktif berbicara mulai dari menjelaskan materi hingga sesi tanya jawab sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi dari penjelasan guru. Sehingga, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga hanya berpatokan pada contoh soal yang diberikan guru, sehingga peserta didik hanya mampu mengerjakan tipe soal yang sama dengan contoh soal. Ketika diberikan soal dengan tipe berbeda yang lebih sulit dan membutuhkan kreativitas maka peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian

Munirah (2020), bahwa peserta didik kurang teliti dalam memeriksa kembali sehingga masih ada beberapa peserta didik yang menunjukkan proses dengan benar tetapi jawaban salah. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik umumnya masih rendah.

Oleh karena itu pembelajaran yang diharapkan agar kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada peserta didik dapat meningkat diperlukan model pembelajaran yang sesuai (Umaroh, 2019). Selain model pembelajaran, guru, dan peserta didik, komponen pembelajaran yang tidak kalah penting adalah tujuan pembelajaran, materi, media, serta penilaian pembelajaran agar pembelajaran bisa menyenangkan serta proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang ideal (Setiawan, 2017:112-113).

Model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran inovatif yang dapat memotivasi peserta didik, menarik, mengikuti perkembangan IPTEK, serta dapat membantu peserta didik. Model pembelajaran yang dimaksud salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Heryati (dalam Rusman 2014:223) bahwasannya asumsi yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan model kooperatif yaitu: 1) untuk meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik dapat ditempuh melalui pengembangan proses kreatif menuju suatu kesadaran dan pengembangan alat bantu yang mendukung kreativitas. 2) komponen emosional lebih tinggi daripada intelektual, yang tak rasional lebih penting daripada yang rasional. 3) untuk meningkatkan keberhasilan dalam memecahkan masalah harus lebih dahulu memahami komponen emosional dan rasional.

Window Shopping menjadi pilihan peneliti untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMP Islam Pakis. Model *Window Shopping* ini sangat menarik, selain adanya kerja kelompok juga terdapat kegiatan tutor sebaya. Menurut Nurfadila, dkk (2022) dalam pembelajaran ini peserta didik yang berkeliling memberikan kritik berupa masukan dan bertanya serta mencatat hasil pekerjaan kelompok lain. Pembelajaran *Window Shopping* ini akan membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan peserta didik saling berinteraksi dan bertukar pikiran untuk memahami materi pelajaran. Salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis adalah materi SPLDV. Peneliti mengambil materi SPLDV dikarenakan materi SPLDV ini sering digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari yang membutuhkan penggunaan matematika, seperti menentukan harga suatu barang, mencari keuntungan penjualan, sampai menentukan ukuran suatu benda yang dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan masalah sehari-hari serta pada hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik yang masih tergolong rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan model *Window Shopping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis dan mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis menggunakan model *Window Shopping* pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis. Dalam penerapannya, model pembelajaran kooperatif tipe PDEODE memanfaatkan LKPD dan bahan ajar yang akan memandu peserta didik mencapai suatu kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Sukardi, 2013), penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasikan kondisi yang mempelajari pengalaman seseorang atau kelompok tertentu. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Islam Pakis yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data melalui observasi kegiatan guru dan peserta didik, catatan lapangan, tes dan wawancara. Data yang dikumpulkan berupa hasil

observasi kegiatan guru dan peserta didik, hasil catatan lapangan, hasil tes, dan hasil wawancara. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik, format catatan lapangan, soal tes setiap akhir siklus, dan pedoman wawancara. Sebelum instrumen tersebut digunakan, peneliti melakukan validasi kepada validator, yakni dosen Pendidikan Matematika UNISMA dan guru mata pelajaran Matematika SMP Islam Pakis.

Analisis data dilakukan berdasarkan Miles dan Huberman (dalam Hasanah, 2019) dengan tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan tiga langkah yaitu ketekunan pengamatan, triangulasi, dan pengecekan sejawat. Triangulasi dilakukan dengan cara sebagai berikut: (1) membandingkan data hasil observasi dengan data hasil wawancara, (2) membandingkan data hasil observasi dengan data hasil catatan lapangan, (3) membandingkan data hasil observasi dengan data hasil tes akhir siklus.

Indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) persentase aktivitas guru dan peserta didik $\geq 80\%$; 2) nilai tes kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis $\geq 70\%$ peserta didik mendapat nilai ≥ 75 ; 3) Melalui respon peserta didik terhadap penerapan model *Window Shopping* $> 50\%$.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Adapun penjabarannya sebagai berikut.

Tindakan Siklus I

Tindakan pada siklus I diawali dengan perencanaan, kegiatan yang dilakukan diantaranya menentukan sasaran penelitian, menyiapkan materi pembelajaran, Menyusun modul ajar, Menyusun LKPD dan bahan ajar, menyiapkan instrumen penelitian dan menentukan kriteria keberhasilan. Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan. Tindakan pada siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan dengan menerapkan model *Window Shopping* pada materi SPLDV, sedangkan pertemuan ketiga dilaksanakan tes akhir siklus. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti meliputi tahap berorganisasi, berdiskusi, menyampaikan hasil diskusi, berkeliling untuk bertukar informasi, evaluasi, dan apresiasi, (3) kegiatan akhir.

Tahap observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh dua pengamat, yaitu guru mata pelajaran matematika kelas VIII dan teman sejawat. Observasi kegiatan guru dan peserta didik dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik. Pada siklus I hasil observasi kegiatan peserta didik menunjukkan persentase 74,27% dengan kriteria “baik”, sedangkan hasil observasi kegiatan guru menunjukkan persentase 73,9% dengan kriteria “baik”.

Langkah selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan tes akhir siklus I untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik setelah penerapan model *Window Shopping*. Hasil tes akhir siklus I kemampuan berpikir kreatif peserta didik menunjukkan persentase 60,7% peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan dengan rata-rata kelas 74,5. Sedangkan hasil tes akhir siklus I pemecahan masalah matematis peserta didik menunjukkan persentase 67,85% peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan dengan rata-rata kelas 71,2. Kemudian dilaksanakan wawancara terhadap peserta didik. Pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan dari guru mata pelajaran matematika kelas VIII serta hasil pengamatan dari peneliti. Subjek yang dipilih ada 6 dengan masing-masing 2 siswa untuk kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Hasil wawancara menunjukkan 4 peserta didik merasa senang dan memberikan respon baik dengan persentase 66,66% peserta didik merasa senang dengan model *Window Shopping*.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil observasi kegiatan guru dan peserta didik serta hasil tes akhir siklus belum memenuhi kriteria keberhasilan. Hal tersebut disebabkan oleh

kurangnya pengelolaan dan pengkondisian kelas. Data hasil tindakan siklus I dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penelitian

No	Jenis Data	Persentase Keberhasilan	Kriteria Ketuntasan	Taraf Keberhasilan	Keterangan
1	Tes Akhir Siklus Kemampuan Berpikir Kreatif	60,7%	$\geq 70\%$ peserta didik mendapat nilai ≥ 75	Baik	Belum memenuhi
	Tes Akhir Siklus Pemecahan Masalah Matematis	67,85%	$\geq 70\%$ peserta didik mendapat nilai ≥ 75	Baik	Belum memenuhi
2	Lembar Observasi Kegiatan Guru	73,9%	$\geq 80\%$	Baik	Belum memenuhi
3	Lembar Observasi Kegiatan Peserta Didik	74,27%	$\geq 80\%$	Baik	Belum memenuhi
4	Wawancara	66,66% peserta didik senang	$> 50\%$ peserta didik senang	Baik	Memenuhi

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga peneliti perlu melakukan tindakan lanjutan pada siklus II dengan mempertimbangkan dan memperbaiki kekurangan selama pelaksanaan tindakan siklus I.

Tindakan Siklus II

Tindakan pada siklus II dilaksanakan seperti pada siklus I dengan memperbaiki kekurangan yang ada, baik itu dari peneliti maupun dari siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan kriteria keberhasilan dapat tercapai. Tahap perencanaan pada siklus II dilaksanakan sama dengan perencanaan pada siklus I dengan tambahan perbaikan dari siklus I, yaitu peneliti menyiapkan berbagai hal yang diperlukan selama pembelajaran dan juga perbaikan dari pelaksanaan siklus I.

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan diantaranya menyiapkan materi pembelajaran, Menyusun modul ajar, Menyusun LKPD dan bahan ajar, menyiapkan instrumen penelitian, menentukan kriteria keberhasilan, peneliti akan berkeliling untuk mengontrol peserta didik dan juga memberikan pertanyaan secara acak di akhir pembelajaran agar setiap peserta didik dapat mengikuti diskusi dengan baik dan tidak mengandalkan temannya. peneliti akan melibatkan semua peserta didik dalam proyek (diskusi kelompok) dengan memberi tugas (peran) kepada masing-masing peserta didik agar mereka mempunyai kesibukan dan tidak merasa bosan, peneliti akan memberikan tugas (peran) pada masing-masing peserta didik yang melakukan presentasi secara acak (ada yang menulis di papan tulis, menjelaskan, dan memberikan kesimpulan), peneliti akan memberikan perlakuan khusus terhadap peserta didik yang membuat gaduh di kelas, peneliti akan mengurangi soal untuk bahan diskusi agar dapat mempersingkat waktu. Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan. Tindakan pada siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan dengan menerapkan model *Window Shopping* pada materi SPLDV, sedangkan pertemuan ketiga dilaksanakan tes akhir siklus. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti meliputi tahap berorganisasi, berdiskusi, menyampaikan hasil diskusi, berkeliling untuk bertukar informasi, evaluasi, dan apresiasi, (3) kegiatan akhir.

Tahap observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh dua pengamat, yaitu guru mata pelajaran matematika kelas VIII dan teman sejawat. Observasi kegiatan guru dan peserta didik dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik. Pada siklus II hasil observasi kegiatan peserta didik menunjukkan persentase 84,05% dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan hasil observasi kegiatan guru menunjukkan persentase 86,98% dengan kriteria “sangat baik”.

Langkah selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan tes akhir siklus II untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik setelah penerapan model *Window Shopping*. Hasil tes akhir siklus II kemampuan berpikir kreatif peserta didik menunjukkan persentase 89,3% peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan dengan rata-rata kelas 82,48. Sedangkan hasil tes akhir siklus II pemecahan masalah matematis peserta didik menunjukkan persentase 85,71% peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan dengan rata-rata kelas 80,6. Kemudian dilaksanakan wawancara terhadap peserta didik. Pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan dari guru mata pelajaran matematika kelas VIII serta hasil pengamatan dari peneliti. Subjek yang dipilih ada 6 dengan masing-masing 2 siswa untuk kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Hasil wawancara menunjukkan 4 peserta didik merasa senang dan memberikan respon baik dengan persentase 83,3% peserta didik merasa senang dengan model *Window Shopping*.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil observasi kegiatan guru dan peserta didik serta hasil tes akhir siklus telah memenuhi kriteria keberhasilan. Data hasil tindakan siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil observasi kegiatan guru dan siswa, hasil tes akhir siklus II, hasil wawancara telah memenuhi kriteria keberhasilan. Pada tahap ini peneliti sudah bisa menguasai dan mengkondisikan kelas, sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dan kelas sudah kondusif. Data hasil tindakan siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Penelitian

No	Jenis Data	Persentase Keberhasilan	Kriteria Ketuntasan	Taraf Keberhasilan	Keterangan
1	Tes Akhir Siklus Kemampuan Berpikir Kreatif	89,3%	$\geq 70\%$ peserta didik mendapat nilai ≥ 75	Sangat baik	Memenuhi
	Tes Akhir Siklus Pemecahan Masalah Matematis	85,71%	$\geq 70\%$ peserta didik mendapat nilai ≥ 75	Sangat baik	
2	Lembar Observasi Kegiatan Guru	84,05%	$\geq 80\%$	Sangat baik	Memenuhi
3	Lembar Observasi Kegiatan Peserta Didik	86,98%	$\geq 80\%$	Sangat baik	Memenuhi
4	Wawancara	83,3% peserta didik senang	$> 50\%$ peserta didik senang	Sangat baik	Memenuhi

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II tentang penerapan model *Window Shopping* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi SPLDV telah memenuhi kriteria

keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga tindakan dapat dihentikan pada siklus ini dan tidak perlu diadakan tindakan lanjutan.

PEMBAHASAN

Peneliti menerapkan model *Window Shopping* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Model *Window Shopping* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif selama pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nengsih (2022) bahwa model pembelajaran *Window Shopping* layak dijadikan pembelajaran berorientasi abad 21 karena dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Yetti (2018) menambahkan bahwa *Window Shopping* merupakan model pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan berkeliling menyaksikan hasil karya kelompok lain sehingga peserta didik memperoleh pengalaman baru dan dapat mengembangkan karyanya sendiri yang merupakan salah satu indikator berpikir kreatif (*flexibility*).

SPLDV menjadi pilihan peneliti dikarenakan menurut Achir, dkk (2017), Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) merupakan salah satu materi matematika yang menyajikan masalah sesuai situasi yang ada (*contextual problem*), yaitu permasalahan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui soal cerita yang mengangkat permasalahan sehari-hari ini, peserta didik dituntut untuk mengomunikasikan bahasa sehari-hari ke dalam bahasa matematika dan menafsirkan hasil perhitungan yang dilakukan sesuai permasalahan yang diberi untuk memperoleh suatu pemecahan (Purnamasari & Riska, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Window Shopping* dilakukan dalam dua siklus yaitu, siklus I dan siklus II yang masing-masing dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Window Shopping* mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga dengan bantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Bahan Ajar Kegiatan Belajar yang dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi terkait materi yang dipelajari secara mandiri dengan kelompoknya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan juga kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Mustopa (2020) terkait kelebihan model *Window Shopping*, salah satunya yaitu peserta didik terbiasa membangun budaya pemecahan masalah secara kelompok dalam belajar dan juga didorong oleh pernyataan Zam (2021), metode *Window Shopping* ini memiliki kelebihan yaitu metode pembelajaran menarik, meningkatkan kreativitas, mudah dipahami, dan melatih kerja sama tim. Sehingga pembelajaran *Window Shopping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis. Hal ini membuat peserta didik lebih mudah dalam mengembangkan ide/gagasan (berpikir kreatif) dan juga memudahkan menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah. Oleh karena itu, model *Window Shopping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, data yang didapatkan terkait dengan kemampuan berpikir kreatif kelas VIII-A adalah peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila 75% peserta didik mendapat nilai tes kemampuan berpikir kreatif ≥ 75 . Pada siklus I dari 28 peserta didik diperoleh persentase ketuntasan 60,7% yang terdiri dari 17 peserta didik dinyatakan tuntas dan 11 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 74,27. Sehingga dapat dinyatakan bahwa tes kemampuan berpikir kreatif belum mencapai kriteria yang sudah ditetapkan. Pada siklus II dari 28 peserta didik diperoleh persentase ketuntasan 89,3% yang terdiri dari 25 peserta didik dinyatakan tuntas dan 3 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 82,48. Sehingga dapat dinyatakan bahwa tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik meningkat. Sedangkan data yang didapatkan terkait dengan kemampuan pemecahan masalah matematis kelas VIII-A adalah peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila 75% peserta didik mendapat nilai tes kemampuan pemecahan masalah matematis ≥ 75 . Pada siklus I dari 28 peserta didik diperoleh persentase ketuntasan 67,85% yang terdiri dari 11 peserta didik dinyatakan tuntas dan 9 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas

71,2. Sehingga dapat dinyatakan bahwa tes kemampuan pemecahan masalah matematis belum mencapai kriteria yang sudah ditetapkan. Pada siklus II dari 28 peserta didik diperoleh persentase ketuntasan 85,71% yang terdiri dari 24 peserta didik dinyatakan tuntas dan 4 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 80,6. Sehingga dapat dinyatakan bahwa tes kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik berhasil.

Selain itu, diperoleh hasil observasi kegiatan guru pada siklus I mencapai 73,9% dengan taraf keberhasilan kategori baik. Persentase ini mengalami peningkatan sebesar 8,4% pada siklus II mencapai 82,3% dengan taraf keberhasilan sangat baik. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Hasil observasi kegiatan peserta didik pada siklus I mencapai 74,27% dengan taraf keberhasilan kategori baik. Persentase ini mengalami peningkatan sebesar 12,23% pada siklus II mencapai 86,5% dengan taraf keberhasilan sangat baik. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik yang berjumlah 6 peserta didik, pada siklus I terdapat 4 peserta didik yang merasa senang dengan model pembelajaran *Window Shopping* sehingga mencapai persentase 66,6%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan terdapat 5 peserta didik yang merasa senang dengan persentase mencapai 83,33%. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu $> 50\%$.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Window Shopping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi SPLDV kelas VIII-A SMP Islam Pakis dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti meliputi tahap berorganisasi, berdiskusi, menyampaikan hasil diskusi, berkeliling untuk bertukar informasi, dan evaluasi; (3) kegiatan akhir, yaitu apresiasi dan penutup. Aspek-aspek peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik dapat dilihat dari: hasil observasi kegiatan peserta didik pada siklus I mencapai 74,27% dengan taraf keberhasilan kategori “baik”, mengalami peningkatan sebesar 12,23% pada siklus II mencapai 86,5% dengan taraf keberhasilan “sangat baik”. Hasil observasi kegiatan guru pada siklus I mencapai 73,9% dengan taraf keberhasilan kategori “baik”, mengalami peningkatan sebesar 8,4% pada siklus II mencapai 82,3% dengan taraf keberhasilan “sangat baik”. Hasil tes akhir siklus kemampuan berpikir kreatif pada siklus I, dari 28 peserta didik diperoleh persentase ketuntasan 60,7% yang terdiri dari 17 peserta didik dinyatakan tuntas dan 11 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 74,27. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89,3% yang terdiri dari 25 peserta didik dinyatakan tuntas dan 3 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 82,48. Hasil tes akhir siklus pemecahan masalah matematis pada siklus I, dari 28 peserta didik diperoleh persentase ketuntasan 67,85% yang terdiri dari 11 peserta didik dinyatakan tuntas dan 9 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 71,2. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan mengalami peningkatan yaitu menjadi 85,71% yang terdiri dari 24 peserta didik dinyatakan tuntas dan 4 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 80,6. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik yang berjumlah 6 peserta didik, pada siklus I terdapat 4 peserta didik yang merasa senang dengan model pembelajaran *Window Shopping* sehingga mencapai persentase 66,6%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan terdapat 5 peserta didik yang merasa senang dengan persentase mencapai 83,33%.

Saran dari hasil penelitian ini yaitu, peserta didik disarankan untuk mengikuti pembelajaran *Window Shopping* dengan baik dan sesuai langkah-langkah yang ditentukan agar merasa senang dan tidak bosan dalam belajar matematika. Sebagai pertimbangan, disarankan bagi guru matematika untuk menerapkan dan mengembangkan model *Window Shopping* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah. Dan bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model pembelajaran *Window Shopping* dengan lebih

berinovasi agar waktu yang digunakan untuk penerapan model pembelajaran *Window Shopping* lebih efektif, dan juga bisa mengkolaborasikan model pembelajaran *Window Shopping* dengan media yang lebih menarik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Achir, Y. Sitta., Budi Usodo, Rubono Setiawan. 2017. *Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Ditinjau dari Gaya Kognitif*. PEDAGOGIA (Jurnal Penelitian Pendidikan). Hal. 78-87, Vol. 20, No. 1.
- Dea, W. Anissa. 31 Oktober 2018. Ingat, ini “skill” yang harus dimiliki di era industri 4.0. *kompas.com*, (online), Oktober 2018.
- Fawns, T. 2019. *Postdigital Education In Design And Practice*. Postdigital Science and Education, 1(1), 132-145
- Ferawati & Suhendri, H. 2020. *Efektivitas Model Discovery Learning dan Problem Based Learning terhadap Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 6(1).
- Hasanah, Amalia Nur. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII MTs Mambaul Ulum Sumber Gempol Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Malang.
- Jamilah. 2020. *Guru Profesional di Era New Normal: Review Peluang dan Tantangan Dalam Pembelajaran Daring*. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 10 (2), hal. 238 – 247 December 2020.
- Lutfi, A. 2019. *Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe PDEODE (Predict, Discuss, Explain, Observe, Discuss, Explain) Pada Materi Pola Bilangan Kelas VIII MTs Al-Ihsan Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Malang.
- Meika. Ika, Asep Sujana. 2017. *Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA*. JPPM Vol. 10 No. 2 (2017).
- Munirah, Azimatul. 2020. *Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Open Ended Materi SPLDV Dalam Setting Belanja Hasil Karya*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mustopa, M. Zaenal. 2020. *Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik melalui Pendekatan Saintifik Model Pembelajaran Window Shopping (Kunjungan Galeri) pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMPN 1 Praya Tahun Pelajaran 2019-2020*, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Vol. 4, No. 2, 2020, hal. 149.
- Nengsih, Sri Ratna. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Window Shopping Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung*. Jurnal AlphaEuclidEdu. Vol 3 No 1.
- Nugraha, M. R., & Basuki. 2021. *Kesulitan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP di Desa Mulyasari pada Materi Statistika*. *Plusminus : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 235-248.
- Nurfadila, Herlina Ahmad, Muhammad Ali P. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Window Shopping Terhadap Kreativitas Matematika Peserta didik Kelas X SMK Ma'arif Husnul Khatimah*. Journal Peqguruang: Conference Series, Vol. 4 No. 1.
- Permendiknas No. 22. 2013. *Tujuan Pembelajaran Matematika Di Jenjang Pendidikan*.
- Purnamasari, A. dan Riska. 2020. *Model Pembelajaran Osborn Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)*. Jurnal Pendidikan Pemuda Nusantara. Vol 2 No.1

- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas : Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi aksara Sukendra I Komang dan I Kadek Surya Atmaja, Instrumen Penelitian, (Pontianak: Mahameru Press, 2020)
- Umaroh, Anisfatul. 2019. *Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Model Pembelajaran Problem Creating Setting Peer Learning Pada Peserta didik Kelas VIII SMP Nahdlatul Ulama Pakis*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Malang.
- Yetti, Reza. 2018. *Implementasi Model Window Shopping Dalam Pembelajaran Membandingkan Teks Ulasan Film Pada Siswa Kelas XI TKR SMK Negeri 5 Pekanbaru Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018*. Journal On Education, Vol. 1, No. 1.
- Zam, M. Embung. 2021. *Efektivitas Pembelajaran Mata Pelatihan Pelayanan Publik Dengan Metode Window Shopping Pada Latsar CPNS Kabupaten Kampar*. Jurnal Educatio, Vol. 7, No. 3.