

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu pengalaman belajar berlangsung didalam kehidupan sehari-hari dan berpengaruh sangat besar sekali terhadap kemajuan serta kesuksesan suatu negara dimata negara lain. pendidikan itu sangatlah penting bagi kelangsungan hidup manusia dimasa yang akan datang untuk membangun kepercayaan diri dan untuk mencapai kesuksesan.¹ Dalam pendidikan terdapat upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Setiap peserta didik pasti memiliki potensi yang berbeda-beda maka dari itu pendidik perlu menyesuaikan dengan kondisi setiap peserta didik, hal itu juga perlu memperhatikan tingkat proses belajar mengajar. Dengan adanya memperhatikan hal tersebut dapat menunjang potensi peserta didik pula. Salah satunya pelajaran pendidikan adalah tentang pembelajaran matematika. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik beserta unsur yang ada didalamnya.² Pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif adalah Matematika.

Matematika sebagai ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.³ Matematika sangat penting dalam dunia Pendidikan dan menjadi pelajaran wajib dalam setiap jenjang Pendidikan baik pada jenjang SD, SMP, SMA dan lain-lain, karena pelajaran matematika banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, dan banyak manfaat bagi kehidupan sehari-hari. Matematika di sekolah berfungsi untuk meningkatkan

¹ Suparlan Suhartono, *Wawasan Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2008), hal. 46

² Kustiadi Basuki, *Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas, 17 Agustus 1945 Jakarta* 53, no. 9 (2019): 1689–1699.

³ Moch. Masykur dan Abdul Halim, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2007), hal. 52

ketajaman penalaran siswa dalam menyelesaikan persoalan.⁴ Tidak hanya meningkatkan ketajaman penalaran siswa, matematika di sekolah juga dimaksudkan untuk melatih siswa agar dapat berpikir kritis, kreatif, logis, sistematis, dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah selama ini dirasa kurang menyenangkan dan membosankan bagi peserta didik. pandangan bahwa matematika hanya berkuat pada hitungan angka-angka yang sangat membosankan dan memelahkan.⁵ salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik merasa bosan adalah guru hanya membaca dan menjelaskan pelajaran dari meja guru, tanpa merangsang peserta didik untuk memberikan umpan balik, maupun mendorong mereka berpikir kritis, kreatif dan eksploratif.⁶ Sehingga tujuan pembelajaran untuk mengasah kemampuan peserta didik tidak dapat tercapai. Apalagi dengan guru terus-menerus memberikan materi tidak memperhatikan kondisi psikologis peserta didik maka, peserta didik banyak yang sedikit menyerap materi pelajaran dengan baik.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam keterlaksanaan pendidikan. Dalam membekali peserta didik, guru haruslah memiliki cara yang tepat, sehingga bekal yang diberikan kepada peserta didik tersebut dapat diserap dengan baik. Keahlian guru dalam mengelola kelas menjadi salah satu kunci dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran.⁷ Sangat diperlukan seorang tenaga pendidik yang kreatif dan mampu menggunakan pengetahuan dan kecakapannya dalam menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Maka dituntut seorang tenaga pendidik haruslah kreatif dan profesional, harus mampu mempergunakan pengetahuan dan kecakapannya

⁴ Cut Ardhilla Putri, Said Munzir, dan Zainal Abidin, "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Brain-Based Learning," *Jurnal Didaktik Matematika* 6, no. 1 (2019): 13–28.

⁵ Hadi Susanto, *tuhan Pasti Ahli Matematika*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka, 2015), pengantar penulis

⁶ Jamal Ma'ruf Asmani, *Tips Membangun Komunitas Belajar di Sekolah*, (Yogjakarta: Diva Press, 2014), hal. 22.

⁷ Hadir dan Salim, "Strategi Pembelajaran", (Medan: Perdana Publishing, 2014), hal. 54.

dalam menggunakan model, metode dan alat pengajaran agar dapat membawa perubahan dalam tingkah laku anak didiknya.

Berdasarkan hasil dari banyaknya objek pendidik dengan peserta didik, pendidik masih banyak menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dimana guru menerangkan materi dan siswa hanya mendengarkan serta mencatat saja, sehingga kurang berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kelebihan dari metode tersebut adalah guru akan lebih mudah mengawasi ketertiban peserta didik dalam mendengarkan pelajaran dan tidak banyak mengeluarkan tenaga dan biaya. Metode ceramah juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu dapat menimbulkan kejenuhan kepada peserta didik apalagi kurang dapat mengorganisasikannya, guru tidak mampu menjelajahi pemahaman peserta didik atas keterangan yang disampaikan, serta tidak merangsang perkembangan kreativitas peserta didik.⁸ Menyikapi persoalan tersebut, seorang guru harus pandai untuk menerapkan metode pembelajaran yang dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan yang perlu dicapai dalam pembelajaran matematika di sekolah. Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam.⁹ Menurut dan Costa berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat dari sudut pandang baru dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. Dari pendapat Ennis dan Costa tersebut, Terlihat jelas bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam menghadapi suatu masalah.¹⁰

Kemampuan berpikir kreatif perlu dimiliki dan dikembangkan oleh setiap peserta didik, karena kemampuan ini berguna untuk menghasilkan banyak ide

⁸ Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 87

⁹ Tomi Tridayat dkk, Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah, *Jurnal Pendidikan Matematika*, (Vol. 1 No. 1, 2012): 23

¹⁰ Suryadi, dkk., *Eksplorasi Matematika Pembelajaran Pemecahan Masalah*, (Jakarta: Karya Duta wahana, 2004), hal. 23

dalam menyelesaikan permasalahan peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif memiliki empat indikator yaitu, berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisional dan berpikir olaborasi. Indikator berpikir lancar yaitu peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam interpretasi, metode penyelesaian atau jawaban masalah. Berpikir luwes yaitu peserta didik memecahkan masalah dalam satu cara, kemudian dengan menggunakan cara lain. Berpikir orisional yaitu peserta didik memeriksa beberapa metode penyelesaian, kemudian membuat lainnya yang berbeda.¹¹

Dari pembelajaran matematika di sekolah yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu peserta didik terbiasa mengandalkan contoh penyelesaian soal dari guru dan pegangan buku matematika. Sehingga ketika peserta didik diberikan soal dengan model soal berbeda, peserta didik sudah kebingungan dan tidak mampu menyelesaikan soal tersebut. Hal tersebut dapat menghambat berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan itu pendidik harus merubah model pembelajaran dengan beberapa varian pembelajaran agar dapat mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika. Model pembelajaran yang dinilai tepat untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *Osborn*.

Model pembelajaran *Osborn* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming*. Teknik *brainstorming* dipopulerkan oleh Alex F. Osborn dalam bukunya *Applied Imagination*. Istilah *brainstorming* mungkin istilah yang paling sering digunakan, tetapi juga merupakan teknik yang paling tidak banyak dipahami. Orang menggunakan istilah *brainstroming* untuk mengacu pada proses untuk

¹¹ Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Peemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 44

menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah.¹² Teknik *brainstorming* adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan ini mendorong munculnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang nyeleneh, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif. *Brainstorming* sering digunakan dalam diskusi kelompok maupun secara individual untuk memecahkan masalah.¹³

Dengan ini teknik *brainstorming* dalam model pembelajaran *Osborn*, akan memberikan kontribusi yang besar pada peserta didik, dimana peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menyampaikan ide/gagasannya kepada peserta didik lain atas permasalahan yang diberikan oleh guru, serta peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang diajukan dengan bermacam-macam interpretasi. Model pembelajaran ini dapat diterapkan pada materi pokok apapun dalam hal ini peneliti mengambil materi pokok Aritmatika Sosial.

Materi aritmatika sosial merupakan materi yang banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Soal-soal yang termuat dalam materi ini pun banyak diangkat dari permasalahan sehari-hari,¹⁴ seperti halnya menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan penjualan, pembelian suatu barang, persentase keuntungan dan kerugian. Oleh karena itu peneliti perlu mengambil materi aritmatika sosial agar peserta didik mengetahui secara matang konsep aritmatika sosial dan mengetahui manfaat mempelajari aritmatika sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan diatas, untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif belajar siswa saat ini dimana siswa kurang mengemukakan gagasan/idenya dalam memecahkan suatu masalah, dikarenakan peran guru yang hampir mendominasi kelas dan

¹² Luthfiyati Nurafifah, Elah Nurlaelah, and Dian Usdiyana, 'Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa', *M A T H L I N E : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1.2 (2016): 93–102.

¹³ Ibid.

¹⁴ Kustiadi Basuki, "*Jurnal Online Internasional & Nasional*"..., hal. 1789

berfungsi sebagai sumber belajar utama sehingga menyebabkan siswa kurang aktif. Hal ini menjadi alasan mengapa model pembelajaran *Osborn* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas. Maka peneliti akan melakukan penelitian terkait dengan Pengaruh Model Pembelajaran *Osborn* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan pernyataan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif.
2. Pembelajaran matematika di kelas tidak selalu memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplor kemampuan yang dimiliki, serta kurang dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
3. Sebagian siswa merasa kesulitan dalam mempelajari matematika.
4. Proses pembelajaran di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung masih menggunakan *Teacher Center*/ berpusat pada guru.

Berdasarkan identifikasi masalah dan untuk menghindari masalah tidak terlalu meluas dan menyimpang, maka dilakukan pembatasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pengaruh model pembelajaran *Osborn*. Dengan tahapan membuat prediksi jawaban terhadap suatu permasalahan, melakukan pengamatan dan pembuktian mengenai prediksi yang telah dibuat, dan memberikan penjelasan terhadap pengamatan yang telah dilakukan.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa dibatasi pada indikator: berpikir lancar (*fluent thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*), keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*).
3. Materi yang diteliti adalah materi aritmatika sosial khususnya pada bahasan penjualan, pembelian suatu barang, persentase keuntungan dan kerugian.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi aritmatika sosial kelas VII SMPN 3 Kedungwaru Tuungagung?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi aritmatika sosial kelas VII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi aritmatika sosial kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini nantinya dapat memberikan gambaran tentang penggunaan metode pembelajaran yang tepat sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran dan diharapkan mampu memberikan inovasi lain bagi guru matematika dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikelas. Memberikan kemudahan pada guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

b. Bagi Siswa

Memberikan informasi tentang pentingnya keaktifan belajar siswa dan meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini juga untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti

Dijadikan bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya, dalam membuat penelitian yang lebih baik yang memiliki tema yang dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan suatu masalah.

F. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini hipotesis penelitian yang diajukan untuk diuji adalah adanya pengaruh kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelompok siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Osborn* dengan kelompok siswa yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi Aritmatika Sosial kelas VII SMPN 3 Kedungwaru.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu diberikan Batasan pengertian penegasan istilah:

1. Secara Konseptual

a. Menyelesaikan Masalah

Menyelesaikan masalah adalah suatu proses terencana yang harus dilakukan supaya mendapatkan penyelesaian tertentu dari sebuah masalah yang mungkin tidak didapat diselesaikan dengan segera.¹⁵ Merencanakan penerapan ide adalah memilih suatu ide tertentu untuk digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ingin diselesaikan dan menerapkan ide adalah mengimplementasikan atau menggunakan ide yang direncanakan untuk menyelesaikan masalah.

¹⁵ Hesti Cahyani dan Ririn Wahyu Setyawati, "Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA," PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika* (2016): 151–160.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif atau kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna yang merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.¹⁶ kreatifitas sering juga disebut berpikir kreatif (*creative thinking*), yaitu aktivitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna atau *new ideas and usefull*.¹⁷

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Secara umum berpikir kreatif dalam matematika ialah keterampilan yang sangat dibutuhkan siswa untuk menghadapi IPTEK yang makin berkembang pesat. Maka kemampuan berpikir kreatif siswa memang harus ditumbuh kembangkan.¹⁸ kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, atau kemampuan menempatkan dan mengombinasikan sejumlah objek secara berbeda yang berasal dari pemikiran manusia yang bersifat dapat dimengerti, berdaya guna, dan inovatif dengan berbagai macam faktor-faktor yang dapat mempengaruhi.

Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan menempatkan sejumlah objek-objek yang ada dan mengombinasikannya menjadi bentuk yang berbeda untuk tujuan-tujuan yang baru. Melakukan pencarian berbagai macam informasi yang dapat mendukung kemudahan dalam memahami ilmu pengetahuan akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.¹⁹

¹⁶ Elly's Mersina Mursidik, dkk, "Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students.," *PEDAGOGIA: Journal of Education* 4, no. 1 (2015): 23–33.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Intan Warih Pusporini, dkk, "*Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Osborn pada Materi Bangun datar Segiempat Kelas VII*" 14, no. 7 (2019): 130–138.

¹⁹ Mursidik, Samsiyah, dan Rudyanto, "*Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students.*"

d. Model Pembelajaran *Osborn*

Model pembelajaran *Osborn* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming*. Teknik *brainstorming* adalah teknik untuk mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah.²⁰ *Brainstorming* sering digunakan dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah bersama. *Brainstorming* juga dapat digunakan secara individual.²¹ Sehingga sangat efektif untuk digunakan. Model pembelajaran ini berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya karena model ini lebih menekankan pada kebutuhan untuk menunda *judgement* terhadap gagasan-gagasan dan juga solusi yang diperoleh hingga keputusan final telah siap untuk dibuat. Peran guru dalam model ini sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang di dalamnya para siswanya merasa nyaman dalam membuat dan menemukan gagasan-gagasan.

2. Secara Operasional

a. Menyelesaikan Masalah

Saat siswa sedang memecahkan masalah matematika, siswa dihadapkan dengan beberapa tantangan seperti kesulitan dalam memahami soal karena masalah yang dihadapi siswa bukanlah masalah yang pernah dihadapi siswa sebelumnya. Suatu masalah yang datang pada seseorang mengakibatkan orang tersebut agar setidaknya berusaha untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Sehingga harus menggunakan berbagai cara seperti berpikir, mencoba, dan bertanya untuk menyelesaikan masalahnya tersebut Bahkan dalam hal ini, proses menyelesaikan masalah antara satu orang dengan orang yang lain kemungkinan berbeda.

²⁰ Nurafifah, Nurlaelah, dan Usdiyana, "*Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*".

²¹ Putri, Munzir, dan Abidin, "*Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Brain-Based Learning*."

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna yang merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Setiap masalah dan tantangan yang dianggap sulit untuk dipecahkan mungkin masih ada solusinya, yaitu dengan proses pencarian yang disebut berpikir kreatif. Dengan berpikir kreatif akan menghasilkan ide-ide untuk mengatasi suatu masalah-masalah.

c. Kemampuan berpikir kreatif

Berpikir merupakan istilah yang sudah banyak dikenal orang, baik di kalangan orang-orang awam, akademisi, maupun ahli-ahli psikologi dan pendidikan. Dengan berpikir, manusia menjadi makhluk yang dimuliakan. Tujuan berpikir adalah mengumpulkan informasi serta menggunakannya sebaik mungkin. Sedangkan Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan/memunculkan suatu ide baru. Hal itu menggabungkan ide-ide yang sebelumnya yang belum dilakukan. Hal ini akan berguna dalam menemukan penyelesaiannya.

Berpikir kreatif memperhatikan berpikir logis untuk menghasilkan ide-ide. Keseimbangan antara logika dan intuisi sangat penting. Jika menempakan deduksi logis terlalu banyak, maka ide-ide kreatif akan terabaikan. Dengan demikian untuk memunculkan kreativitas diperlukan kebebasan berpikir tidak dibawah kontrol atau tekanan. Semua orang yang kreatif selalu ingin tahu, mencoba-coba, bertanya banyak hal dan intuitif. Ia mempunyai keingintahuan yang mendalam sehingga dituntut untuk berpikir secara kreatif dan praktis dengan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

d. Model Pembelajaran *Osborn*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Osborn* adalah sebagai berikut:

1. Tahap orientasi, yaitu suatu tahap dimana guru menyampaikan masalah pada LKS terkait materi Aritmatika Sosial kepada setiap kelompok.
2. Tahap analisa, yaitu siswa disetiap kelompok merinci bahan yang relevan atas masalah yang ada, dengan kata lain siswa mengidentifikasi masalah.
3. Tahap hipotesis, yaitu siswa dipersilahkan untuk mengungkapkan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan.
4. Tahap ini siswa diminta untuk bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk membangun kerangka berpikirnya.
5. Tahap sintesis, yaitu guru membuat diskusi kelas, guru mempersilahkan salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil dari penyelesaian masalah yang paling tepat menurut kelompok.
6. Tahap verifikasi, yaitu guru mengajak siswa untuk menentukan pendapat yang terbaik.

H. Sistematika Pembahasan

Agar lebih mudah memahami dan mengkaji skripsi ini, maka peneliti membagi dalam beberapa bab dan sub bab sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, moto, persembahan, kata pengantar daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I merupakan pendahuluan yang meliputi: (A) Latar Belakang, (B) Identifikasi Masalah, (C) Rumusan Masalah, (D) Tujuan Penelitian, (E) Kegunaan Penelitian, (F) Hipotesis Penelitian, (G) Penegasan Istilah, dan (H) sistematika Pembahasan.

BAB II sebagai pijakan dalam penelitian merupakan landasan teori dari skripsi I meliputi: (A) Model Pembelajaran *Osborn*, (B) Menyelesaikan Masalah, (C) Kemampuan Berpikir Kreatif, (D) Aritmatika Sosial, (E) Penelitian Terdahulu, dan (F) Kerangka Berpikir Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: (A) Rancangan Penelitian, (B) Variabel Penelitian, (C) Populasi dan Sampel Penelitian, (D) Kisi-kisi Instrumen, (E) Instrumen Penelitian, (F) Data dan Sumber Data, (G) Teknik Pengumpulan Data, dan (H) Analisis Data.

BAB IV merupakan laporan hasil penelitian, meliputi: (A) Diskripsi Data untuk masing-masing variabel, (B) Pengujian Hipotesis.

BAB V Pembahasan, meliputi: (A) Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB VI Penutup, meliputi: (A) Kesimpulan dan (B) saran.

3. Bagian Akhir

Bagian Akhir berisi daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.