

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN
MEDIA SOFTWARE CABRI 3D UNTUK MELATIH KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI RUANG DIMENSI TIGA
Oleh: Ataniya Fitri**

ABSTRAK

Berpikir kreatif adalah suatu proses penyelesaian masalah yang dapat memunculkan solusi-solusi kreatif untuk menyelesaikan masalah yang ada. Oleh karena itu, permasalahan atau persoalan yang memiliki banyak penyelesaian atau cara penyelesaian merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran untuk melatih kreativitas siswa. Kemampuan berpikir kreatif matematika dapat dilatihkan pada setiap individu melalui pembelajaran matematika dengan permasalahan yang menantang sehingga dapat memicu ide baru siswa. Salah satu model pembelajaran matematika yang berorientasi pada pemecahan masalah-masalah yang menantang adalah model pembelajaran berbasis masalah. Materi ruang dimensi tiga merupakan salah satu materi yang dapat dibuat permasalahan yang menantang. Untuk lebih memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan tersebut digunakan media *software* Cabri 3D. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran, tingkat berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran.

Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan rancangan penelitian *One Shot Case Study* yaitu memberi perlakuan tertentu hanya pada satu kelas tanpa adanya kelas kontrol dan tanpa diadakan suatu tes awal. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sidayu Gresik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode angket dan metode tes. Sedangkan instrument penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar tes kemampuan berpikir kreatif siswa, dan angket respon siswa.

Dari penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata 3,09. Selain itu, aktivitas siswa yang paling sering dilakukan yaitu berdiskusi dengan teman sekelompok dengan prosentase 20,37 %. Setelah diterapkan pembelajaran, 3 siswa (9,375 %) masuk dalam TBK4, 22 siswa (68,75%) masuk dalam TBK3, 3 siswa (9,375 %) masuk dalam TBK2, 2 siswa (6,25 %) masuk dalam TBK1, dan tidak ada siswa yang masuk dalam TBK 0. Sedangkan respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan kriteria positif dengan perolehan nilai rata-rata angket sebesar 76,021%.

Kata kunci : Pembelajaran Berbasis Masalah, berpikir kreatif, Cabri 3D