

**PENERAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA HUMANISTIK  
DENGAN PEMECAHAN MASALAH TIPE "WHAT'S ANOTHER WAY?"  
UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA.**

**Oleh :  
Bismar Basalama**

**ABSTRAK**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk berpikir kreatif, sehingga dapat menghadapi tantangan masa depan yang jauh lebih kompetitif. Salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif tersebut adalah matematika. Kurikulum 2006, mengamanatkan pentingnya mengembangkan kreativitas siswa dan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas-aktivitas kreatif dalam pembelajaran matematika. Untuk itu dalam pembelajaran matematika harus mengembangkan berpikir kreatif. Ada beberapa cara yang bisa digunakan untuk mengembangkan berpikir kreatif antara lain dengan memberi ruang bagi siswa untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara, menggunakan masalah yang menantang dan pertanyaan-pertanyaan yang terbuka, dan menempatkan siswa sebagai seorang penemu (*inquirer*), tidak hanya sebagai penerima fakta-fakta dan prosedur-prosedur. Cara tersebut tampak nyata pada pembelajaran matematika humanistik dengan pemecahan masalah tipe "*Whats another way?*". Dari pemaparan tersebut timbul pertanyaan, Apakah pembelajaran matematika humanistik dengan pemecahan masalah tipe "*Whats another way?*" dapat melatih berpikir kreatif?. Untuk menjawab pertanyaan tersebut diadakanlah penelitian penerapan pembelajaran matematika humanistik dengan pemecahan masalah tipe "*Whats another way?*" untuk melatih berpikir kreatif siswa .

Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif dan mendeskripsikan respon siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika humanistik dengan pemecahan masalah tipe "*What's another way?*". Sasaran penelitian adalah siswa kelas VII SMP YPM Mojowarno Jombang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode test, metode wawancara dan metode angket. Metode tes digunakan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah. Untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif digunakan tes dan wawancara sedangkan metode angket digunakan untuk mengetahui respon siswa. Data penelitian dianalisis secara deskriptif

Setelah data penelitian dianalisis secara deskriptif, maka diperoleh hasil sebagai berikut : kemampuan pemecahan masalah baik, terdapat siswa yang memiliki tingkat berpikir kreatif yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif) dan tingkat 0 (kurang kreatif) dan respon siswa positif.

**Kata kunci** : pembelajaran matematika humanistik, berpikir kreatif, kefasihan, fleksibilitas, kebaruan, pemecahan masalah "*What's another ways?*".