

Peningkatan Kreativitas Pemecahan Masalah melalui Metode *Team Product*

Lilis Diah Kusumawati¹, Christina Ismaniati², Trisniawati³

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

³Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281, Jl. Batikan UH III/1043 Yogyakarta

¹Email: lilisdiahkusuma4@gmail.com

²Email: ismaniati_fipuny@yahoo.com

³Email: trisniawati.87@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pemecahan masalah melalui metode *team product* pada mahasiswa kelas 2E Prodi S1 PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdapat dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Data dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelum menggunakan metode *team product* dan setelah digunakannya metode *team product*, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* siklus I sebanyak 4% kemudian meningkat 4% lagi pada siklus II. Secara keseluruhan untuk rata-rata *pretest* yaitu 70.5 kemudian nilai rata-rata *posttest* setelah dilakukan tindakan pada siklus I yaitu sebesar 75.1 dan terus meningkat menjadi 78.8 pada siklus II.

Kata Kunci: kreativitas, pemecahan masalah, *team product*.

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve the creativity of problem solving through the method of team product on the 2nd grade students Prodi S1 PGSD University Sarjanawiyata Tamansiswa (UST). Classroom action research is conducted in two cycles, and each cycle has two meetings with planning, action, observation and reflection. Data collection using test and nontest techniques. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive statistical analysis. The results showed that compared with pretest result before using team product method and after use of team product method, there is an increase of learning result from pretest to posttest of cycle I as much as 4% then increase 4% again in cycle II. Overall for the average pretest is 70.5 then the posttest average value after the action done on the first cycle that is equal to 75.1 and continues to increase to 78.8 in cycle II.

Keywords: creativity, problem solving, team product.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi sangat tergantung pada dosen, dimana dosen merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran. Bagaimanapun sempurnanya sebuah kurikulum, tanpa didukung oleh kemampuan dosen,

maka kurikulum itu hanya sesuatu yang tertulis dan tidak bermakna. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa profesi guru/dosen merupakan pekerjaan bidang khusus yang dilaksanakan berdasarkan prinsip, memiliki bakat, minat, komitmen, kualifikasi akademik, tanggung jawab, memiliki kesempatan mengembangkan profesinya. Kriteria tersebut mengisyaratkan bahwa dosen memiliki peranan sangat penting dalam proses belajar mengajar di mana dosen harus terus meningkatkan kualitasnya dalam dunia pendidikan.

Matematika sebagai salah satu mata kuliah yang ada di perguruan tinggi perlu mendapat perhatian khusus dimana berdasarkan data statistik menunjukkan bahwa kebanyakan mahasiswa kesulitan dalam memecahkan masalah yang ada di dalamnya. Tujuan pembelajaran matematika menurut Astriyani (2016) tidak hanya dimaksudkan agar mahasiswa terampil melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, tetapi juga untuk mengusahakan agar mahasiswa mampu menggunakan keterampilan tersebut untuk menyelesaikan masalah. Perbedaan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik menjadi penyebab mereka kurang menguasai materi dengan baik (Susanti, 2014; Widodo, 2015), sehingga mahasiswa belum mampu dan kurang cakap dalam memecahkan masalah melalui kreativitas yang dimiliki. Erawati (2013) mengatakan bahwa kreativitas merupakan bagian integral dari proses pendidikan dan perlu dikembangkan karena dengan kreativitas mahasiswa dapat memahami dan menggali kemampuan yang ada pada dirinya, membuat gagasan-gagasan baru sesuai pemikirannya, serta mengembangkan kemampuan evaluasi yang dimiliki.

Pencapaian kompetensi mahasiswa tidak hanya mengacu pada aspek kognitif (yang kerap dipersempit menjadi penerusan materi dan hafalan), melainkan harus mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh mahasiswa. Menurut Marwa (2017) keterlibatan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran mampu membentuk pengetahuan, keterampilan, keutamaan, sikap, dan kecakapan yang ada dalam dirinya. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah aspek penilaian (asesmen). Ulya (2012) mengungkapkan bahwa salah satu penilaian yang penting yaitu penilaian produk dimana dosen melakukan penilaian kepada mahasiswa dalam mengontrol proses dan memanfaatkan/menggunakan alat serta bahan untuk menghasilkan sesuatu, kerja praktik atau kualitas estetis dari sesuatu yang mereka produksi.

Dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 ini, tuntutan guru maupun dosen menjadi lebih kompleks mengingat semakin banyaknya

variabel yang harus ditanganinya dalam proses pendidikan yang baik, salah satunya yaitu mengelola mahasiswa sehingga mereka dapat belajar dengan baik dan tertib. Rahmadani, Tayeb & Baharuddin (2018) menambahkan bahwa peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu perubahan kurikulum, pemantapan proses belajar mengajar, penyempurnaan system penilaian, dan penataran tenaga pendidik. Dalam hal ini, Hosnan (2014) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran yang diimplementasikan dalam pembelajaran abad ke-21 harus memiliki beberapa karakteristik, antara lain (1) pembelajaran bersifat *student centered*, (2) mengembangkan kreativitas, (3) menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna, (4) mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai dan makna, (5) belajar melalui berbuat, (6) menekankan pada penggalian, penemuan, dan penciptaan serta (8) menciptakan pembelajaran dalam situasi nyata dan konteks sebenarnya.

Pergeseran paradigma pembelajaran kontemporer telah berganti pada *student centered* dimana mahasiswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran, dosen bukanlah satu-satunya pusat informasi, melainkan sebagai manajer dan fasilitator yang mengelola dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Dosen bukan hanya dituntut memiliki pengetahuan, keterampilan mengajar dengan kompleksitas peranan sesuai dengan tugas dan fungsi yang diembannya, tetapi juga harus kreatif. Upaya dalam melaksanakan tugasnya meningkatkan kualitas hasil pendidikan amat tergantung pada kemampuan mahasiswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Huda (2014) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan dalam meninggalkan gagasan, ide-ide, hal-hal yang dinilai mapan, rutinitas, usang dan beralih menghasilkan atau memunculkan gagasan, ide-ide, dan tindakan yang baru dan menarik, apakah itu untuk pemecahan masalah, suatu metode atau alat, suatu objek atau bentuk artistik yang baru, dan lain sebagainya. Kreativitas merupakan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, proses konstruksi ide yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan masalah, serta suatu kegiatan yang bermanfaat baik diri sendiri, maupun orang lain (Hasmalena & Rantina, 2018).

Kemampuan menghasilkan atau memunculkan gagasan atau ide-ide baru itu harus terwujud ketika berpikir kreatif untuk menyelesaikan masalah. Dengan kata lain, kreativitas mahasiswa berfungsi agar mahasiswa dapat mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah dengan mengembangkan ide-ide dan keterampilan yang dimilikinya dengan efektif. Menurut Mursiti, Wahyukaeni & Sudarmin (2011) indikator yang menunjukkan peningkatan kreativitas adalah meningkatnya kemampuan mengajukan banyak pertanyaan, melihat

masalah dari berbagai sudut pandang, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, mengungkapkan gagasan dalam penyelesaian masalah, menyatakan pendapat, mencari dan menganalisis data yang diketahui dalam menyelesaikan masalah, daya imajinasi, dan rasa humor.

Kualitas belajar di ruang kuliah tidak terlepas dari metode pembelajaran yang digunakan dosen. Komalasari (2010) menyatakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan materi dengan cara yang spesifik. Krisdiana (2013) berpendapat bahwa selain menggunakan metode pembelajaran, terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar mahasiswa, diantaranya yaitu aktivitas belajar. Salah satu pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif dimana siswa dapat bekerja sama satu sama lain untuk menyelesaikan tugas, sehingga terjadi interaksi dalam kelompok belajar siswa (Afifah, 2012).

Proses belajar dan mengajar yang efektif sangat tergantung pada pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Hamzah & Nurdin (2011), mendefinisikan metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan dosen dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kurangnya pemahaman mahasiswa akan konsep dasar matematika tentu akan berpengaruh dalam mengaplikasikan konsep tersebut. Kesulitan matematika tidak hanya pada bagaimana cara menemukan jawabannya, namun lebih pada cara mengaplikasikan konsep melalui pembelajaran yang kreatif. Arnidha (2016) berpendapat bahwa proses pemecahan masalah yang sukses bergantung kepada keterampilan merepresentasi masalah seperti mengkonstruksi dan menggunakan representasi matematika didalam katakata, grafik, tabel, dan persamaan-persamaan, penyelesaian dan manipulasi simbol

Menurut data yang diperoleh dari hasil observasi mahasiswa PGSD UST di kelas 2E pada mata kuliah matematika SD kelas bawah, ditemukan bahwa mahasiswa kurang kreatif dalam menyelesaikan pemecahan masalah matematika, mahasiswa kurang menguasai konsep dasar matematika, mahasiswa kurang efektif dalam menerapkan konsep pembelajaran matematika sesuai perkembangan anak usia SD, mahasiswa kurang cermat dan teliti dalam mengerjakan soal, mahasiswa kurang terampil dalam menjelaskan materi atau pokok bahasan yang dipresentasikan. Disamping itu, Angriani, Bernard, Nur & Nurjawahirah (2016) memaparkan tentang rendahnya kemampuan matematika mahasiswa disebabkan karena mahasiswa kurang diberi kesempatan berpikir maupun bertanya jika ada

soal/masalah yang diberikan, mereka lebih cenderung mengerjakan soal dalam Bahasa dan symbol matematika yang tidak berdasarkan realitas kehidupan sehari-hari.

Sebelum dilakukan tindakan, mahasiswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sebelum diberikan tindakan. Mengingat keterbatasan waktu dalam mengikuti perkuliahan karena harus dibagi dengan dosen pamong yang mengajar, sehingga kegiatan *pretest* dilakukan bersamaan dengan observasi terhadap kelas, yaitu pada hari selasa tanggal 20 Maret 2018 dengan meminta mahasiswa untuk merepresentasikan bilangan pecahan dalam bentuk gambar dan deskripsi contoh pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari seperti materi yang sedang dipelajari mahasiswa pada saat praktikan observasi. Observasi juga dilakukan untuk memperkuat data awal sebelum dilakukan tindakan dengan metode yang digunakan oleh peneliti.

Kondisi awal pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa ternyata masih rendah. Hal itu dapat dilihat dari mahasiswa masih bingung untuk menggambar pecahan dan juga kreativitas dalam pemecahan masalah yang masih belum baik. Dapat dilihat dari banyaknya gambar yang kurang sesuai dengan pemecahan masalah pada bilangan pecahan. Hal tersebut dikarenakan dosen belum menggunakan kelompok-kelompok kecil sebagai kegiatan mahasiswa untuk berdiskusi satu dengan yang lain.

Dari hasil nilai dalam kreativitas pemecahan masalah, didapatkan nilai *pretest* dengan rata-rata kelas 70. Penilaian di dasarkan pada indikator yang telah dirumuskan. Hal itu masih kurang bila data di dukung dengan hasil observasi yang masih kurang baik, sehingga peneliti melakukan pembelajaran menggunakan metode *team product*. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata kuliah matematika SD kelas bawah materi bilangan pecahan belum baik dan masih sedikit tingkat kreativitas mahasiswa dalam merepresentasikan pemecahan masalah dalam bentuk gambar.

Berdasarkan analisis masalah tersebut, peneliti bersama anggota tim kolaborasi menerapkan alternatif tindakan berupa penerapan metode *Team Product* dalam perkuliahan matematika SD kelas bawah. Tindakan perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pemecahan masalah mahasiswa dalam menganalisis konsep matematika dan mengaplikasikan dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pengembangan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Sulastri, Mariani & Mashuri (2015) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu

mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri guna mencapai tujuan pembelajaran.

Huda (2014) mendefinisikan *Team Product* sebagai metode berbasis kelompok dimana setiap kelompok diminta untuk berkreasi atau menciptakan sesuatu. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam menggunakan metode ini misalnya dosen dapat meminta mahasiswanya berkelompok untuk mengerjakan tugas, membuat presentasi di depan kelas, mendaftar solusi-solusi alternatif tentang masalah tertentu, atau menganalisis suatu topik tertentu. Semua hal yang dilakukan oleh setiap kelompok haruslah berbentuk produk, baik itu abstrak maupun konkret. Kelebihan dari metode ini adalah: (1) bersifat kreatif, mahasiswa dapat berkreasi dan menciptakan sesuatu; (2) tercipta suasana terbuka dan saling kerjasama dalam anggota kelompok; (3) mahasiswa sebagai subjek belajar, bukan objek belajar; (2) menciptakan karakter tanggung jawab dalam diri mahasiswa terhadap peran dan tugas yang diberikan. Yahya (2014) menjelaskan bahwa implikasi pembelajaran kooperatif melalui metode *team product* yaitu mahasiswa aktif melakukan praktik menyelesaikan masalah dengan mengkonstruksi pemahaman sendiri dan menghasilkan produk yang kreatif. Untuk memastikan adanya tanggungjawab individu, dosen dapat memberikan peran atau tugas yang berbeda-beda pada masing-masing anggota dalam setiap kelompok untuk menciptakan satu produk kelompok. Hal ini senada dengan Robins & Judge (2008) bahwa kemampuan adalah kapasitas individu untuk melaksanakan berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu.

Tujuan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *Team Product* dalam perkuliahan matematika SD kelas bawah adalah untuk meningkatkan kreativitas pemecahan masalah mahasiswa kelas 2E Prodi S1 PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdapat dua pertemuan. Setiap tindakan mencakup empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian dilaksanakan di Prodi S1 PGSD Fakultas Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Variabel dari penelitian ini adalah kreativitas pemecahan masalah matematika melalui metode *team product*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelas 2E Prodi S1 PGSD sebanyak 42 mahasiswa dengan jumlah 11 mahasiswa laki-laki dan 31 mahasiswa perempuan tahun ajaran 2017/2018.

Sumber data penelitian ini berasal dari mahasiswa dan data dokumen. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui tes, observasi, penugasan, catatan lapangan dan dokumentasi. Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan dari pengambilan skor hasil belajar mahasiswa. Data kualitatif dalam penelitian ini didapatkan dari hasil skor penugasan dan pengamatan kegiatan presentasi mahasiswa selama pelaksanaan tindakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik tes dan nontes. Teknik tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa adalah jenis tes tertulis dalam bentuk uraian. Sedangkan teknik nontes yang digunakan adalah observasi dan penugasan.

Teknik analisis data kuantitatif menggunakan teknik analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar mahasiswa dengan menentukan skor hasil belajar mahasiswa, menghitung mean/rata-rata skor, dan menghitung persentase ketuntasan belajar mahasiswa. Sedangkan teknik analisis data kualitatif menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan peningkatan kreativitas pemecahan masalah mahasiswa melalui metode *team product* pada pembelajaran matematika SD kelas bawah berdasarkan kategori (sangat baik, baik, cukup, dan kurang).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk hasil karya kreatif kelompok mahasiswa berupa makalah dan video yang telah dipresentasikan pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Skor Kreativitas Presentasi Makalah dan Video Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Kreativitas Presentasi	Siklus I		Siklus II	
		P-1	P-2	P-1	P-2
1.	Kesesuaian isi makalah	25	22.5	27.5	22.5
2.	Kelengkapan isi video	24	24	25.5	24
3.	Penampilan saat presentasi	21.25	21.25	22.5	21.25
Jumlah skor yang diperoleh		70.25	67.75	75.5	67.75
Rata-rata		69		71.6	
Kategori		B		B	

Berdasarkan hasil rekapitulasi skor kreativitas presentasi makalah dan video yang terlihat pada tabel 2, dapat ditunjukkan bahwa indikator kreativitas presentasi yang terdiri dari tiga indikator yaitu: 1) kesesuaian isi makalah, 2) kelengkapan isi video, dan 3) penampilan saat presentasi pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan skor pada tiap

siklusnya. Pada siklus I rata-rata skor adalah 69, siklus II mengalami peningkatan menjadi 71.6 dan secara umum dua siklus tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu mencapai kategori baik.

Kesesuaian isi makalah siklus I pertemuan 1 memperoleh skor 25 dengan kriteria pada aspek pendahuluan tampak sistematis, latar belakang dan tujuan penulisan sesuai. Bagian pembahasan materi tampak tidak lengkap, namun sudah sesuai dan menyeluruh. Kemudian penutup pada bagian simpulan tidak menjawab tujuan, namun saran sudah sesuai dengan pokok bahasan. Sedangkan penyusunan daftar pustaka pada makalah tersebut tidak alfabetis dan tidak disertakan jurnal. Namun pada siklus I pertemuan 2 latar belakang dan tujuan penulisan kurang sesuai sehingga mengalami penurunan skor menjadi 22.5. Setelah melakukan refleksi akhirnya pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan skor menjadi 27.5 yang ditunjukkan melalui perbaikan pada aspek pendahuluan yang lebih sistematis, latar belakang dan tujuan penulisan sesuai, selain itu pembahasan materi juga lebih lengkap, sesuai dan menyeluruh sehingga perolehan skor mencapai 27.5. Namun pada siklus I pertemuan 2 mengalami penurunan skor menjadi 22.5 kembali karena latar belakang dan tujuan penulisan kurang sesuai.

Kelengkapan isi video siklus I pertemuan 1 dan 2 memperoleh skor 24 dengan kriteria yang menunjukkan ketika *opening* mahasiswa sudah memperkenalkan identitas diri dan menyampaikan topik yang akan dibahas, mereka menyajikan masalah sesuai topik disertai pertanyaan, kemudian pembahasan masalah dilakukan secara runtut dengan bahasa yang jelas namun kurang komunikatif, setelah itu hasil pemecahan masalah disimpulkan dengan singkat dan tepat, namun saat *closing* mereka tidak mereview materi dan tidak memberikan saran terkait topik yang dibahas. Berdasarkan kekurangan tersebut, kelompok pada siklus II pertemuan 1 melakukan perbaikan dengan mereview materi/topik yang dibahas ketika waktu *closing* sehingga perolehan skor meningkat menjadi 25.5, namun pada siklus II pertemuan 2 mengalami penurunan skor menjadi 24 lagi karena saat *closing* mereka tidak mereview materi dan tidak memberikan saran terkait topik yang dibahas.

Penampilan saat presentasi pada siklus I pertemuan 1 dan 2 memperoleh skor 21.25 dengan kriteria yang menunjukkan penguasaan materi presentasi kurang baik namun didukung alasan yang logis pada pembahasan teori, materi presentasi disajikan secara sistematis namun tidak runtut, bahasa yang digunakan mudah dipahami namun tidak komunikatif, penyampaian materi disajikan dengan intonasi yang tidak tepat namun artikulasi/lafal jelas, media yang dimanfaatkan jelas tapi kurang menarik, tidak mampu

mempertahankan jawaban namun tetap menanggapi pertanyaan atau sanggahan. Berdasarkan kekurangan tersebut, kelompok pada siklus II pertemuan 1 melakukan perbaikan yang ditunjukkan dengan kemampuannya dalam mempertahankan jawaban namun tetap menanggapi pertanyaan atau sanggahan sehingga perolehan skor meningkat menjadi 22.5, namun pada siklus II pertemuan 2 mengalami penurunan skor menjadi 21.25 lagi karena kelompok tersebut tidak mampu mempertahankan jawaban ketika ada yang menyanggah pendapatnya.

Selain penilaian di atas, hasil kreativitas mahasiswa juga diperoleh dari skor rata-rata diskusi kelompok dan evaluasi secara individu yang menguji kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah secara kreatif. Adapun data hasil peningkatan kreativitas pemecahan masalah melalui metode *team product* dari siklus I ke siklus II tersebut termuat pada tabel 2 berikut ini

Tabel 2. Hasil Skor Kreativitas Pemecahan Masalah Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Kreativitas Pemecahan Masalah	Siklus I		Siklus II	
		P-1	P-2	P-1	P-2
1.	Mampu mengkreasikan ide untuk membuat contoh soal (<i>Orisinalitas</i>)	2	2	3	3
2.	Mampu memilih cara pemecahan masalah yang benar dengan hasil yang tepat (<i>Fluency</i>)	2	3	3	4
3.	Mampu menjelaskan apa yang diketahui dan ditanya kemudian menjawab dengan langkah yang runtut dan sistematis (<i>Elaborasi</i>)	3	3	4	4
4.	Mampu membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh dengan bahasa sendiri (<i>Fleksibilitas</i>)	3	4	4	4
Jumlah skor yang diperoleh		10	12	14	15
Rata-rata		11		14.5	
Kategori		B		SB	

Berdasarkan hasil rekapitulasi skor kreativitas pemecahan masalah yang terlihat pada tabel 3, dapat ditunjukkan bahwa indikator kreativitas pemecahan masalah yang terdiri dari empat indikator kemampuan: 1) mengkreasikan ide untuk membuat contoh soal, 2) memilih cara pemecahan masalah yang benar dengan hasil yang tepat, 3) menjelaskan apa yang diketahui dan ditanya kemudian menjawab dengan langkah yang runtut dan sistematis, dan 4) membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh dengan bahasa sendiri pada siklus I ke siklus II secara umum sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu

mencapai kategori baik dan mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata kelas mencapai angka 11 sehingga masuk dalam kategori baik, siklus II mengalami peningkatan menjadi 14.5 sehingga masuk dalam kategori sangat baik.

Kemampuan mengkreasikan ide untuk membuat contoh soal pada siklus I pertemuan 1 dan 2 menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa mampu dalam indikator ini sehingga memperoleh skor rata-rata 2 dengan kategori cukup, kemudian siklus II pertemuan 2 sebagian besar mahasiswa mampu dalam mengkreasikan ide untuk membuat contoh soal sehingga memperoleh skor rata-rata 3 dengan kategori baik.

Menurut Nakin (2003), berpikir kreatif dipandang sebagai proses mensintesis berbagai konsep yang digunakan untuk memecahkan masalah. Pada siklus I pertemuan 1 sebagian mahasiswa mampu memilih cara pemecahan masalah yang benar dengan hasil yang tepat sehingga memperoleh skor rata-rata 2 dengan kategori cukup, lalu siklus I pertemuan 2 dan siklus II pertemuan 1 sebagian besar mahasiswa mampu memilih cara pemecahan masalah yang benar dengan hasil yang tepat sehingga memperoleh skor rata-rata 3 dengan kategori baik, kemudian pada siklus II pertemuan 2 hampir seluruh mahasiswa mampu memilih cara pemecahan masalah yang benar dengan hasil yang tepat sehingga memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori sangat baik.

Indikator menjelaskan apa yang diketahui dan ditanya kemudian menjawab dengan langkah-langkah yang runtut dan sistematis pada siklus I pertemuan 1 dan 2 menunjukkan sebagian besar mahasiswa mampu mencapai keberhasilan dengan memperoleh skor rata-rata 3 sehingga masuk kategori baik, kemudian siklus II pertemuan 1 dan 2 seluruh mahasiswa di kelas mampu menjelaskan apa yang diketahui dan ditanya kemudian menjawab dengan langkah-langkah yang runtut dan sistematis sehingga memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori sangat baik.

Sebagian besar mahasiswa mampu membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh dengan bahasa sendiri sehingga memperoleh skor rata-rata 3 dengan kategori baik pada siklus I pertemuan 1, kemudian siklus I pertemuan 2 dan siklus II pertemuan 1 dan 2 menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa mampu membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh dengan bahasa sendiri sehingga memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori sangat baik.

Penggunaan metode *team product* dalam kegiatan perkuliahan matematika SD kelas bawah terbukti dapat meningkatkan kreativitas pemecahan masalah. Mahasiswa menjadi lebih kreatif dalam berfikir dan dapat menghasilkan suatu karya kreatif dari kegiatan yang

dilakukan. Dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelum menggunakan metode *team product* dan setelah digunakannya metode *team product*, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*. Secara keseluruhan untuk rata-rata *pretest* yaitu 70.5 kemudian nilai rata-rata *posttest* setelah dilakukan tindakan pada siklus I yaitu sebesar 75.0 dan terus meningkat menjadi 78.7 pada siklus II.

KESIMPULAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa masih kesulitan dalam mengemukakan gagasan/ide kreatif pada pemecahan masalah matematika. Mahasiswa juga belum mampu memiliki kreativitas yang cukup dalam merepresentasikan masalah matematika dalam sebuah gambar. Padahal sebagai calon pendidik di sekolah dasar, mahasiswa harus memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengajarkan anak sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode *team product* dalam pelaksanaan riset dan praktik pembelajaran PGSD yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dan 2 kali melakukan observasi. Metode pembelajaran *Team Product* merupakan metode berbasis kelompok dimana setiap kelompok diminta untuk berkreasi atau menciptakan sesuatu. Pada pelaksanaan riset dan praktik selama 6 kali, peneliti yang bertindak sebagai dosen praktikan dengan mengaplikasikan langkah *Team Product* dalam pelaksanaannya. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas pemecahan masalah mahasiswa pada mata kuliah matematika dari kondisi awal mahasiswa sebelum digunakan metode *Team Product* yang kemudian meningkat pada siklus I dan siklus II setelah menggunakan metode tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada pihak prodi PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dan Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. S. N. (2012). Interaksi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*. 1(2), 145-152.
- Angriani, A.D., Bernard., Nur, R., & Nurjawahirah. (2016). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Pembelajaran Kooperatif Think-Talk-Write pada Peserta Didik Kelas VIII MTsN Model Makassar. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. 4(1),11-28.
- Arnidha, Y. (2016). Peningkatan Kemampuan Representasi MAtematis melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share. *Jurnal E-DuMath*. 2(1).

- Astriyani, A. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Possing. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(1). 23-30.
- Erawati, C. (2013). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Game untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 2(2).
- Hamzah., B & Nurdin. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasmalena, H., & Rantina, M. (2017). Impelementasi Cerita Rakyat melalui Mata Kuliah Pendidikan Seni Tari Usia Dini untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Mahasiswa PG-PAUD FKIP UNSRI. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2), 81-85.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2014). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Metode Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Krisdiana, I. 2013. Efektivitas Model STAD (Student Team Achievement Division) terhadap Prestasi Belajar Statistika Dasar ditinjau dari Aktivitas Belajar Mahasiswa pada Pokok Bahasan Distribusi Peluang Diskrit. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(1).
- Marwa, M. (2017). Metode Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal Dan Figural Pada Siswa Kelas Enam di SDN 2 Kenayang Tulungagung. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*. 2(2), 212-240.
- Mursiti,S., Wahyukaeni, T., & Sudarmin. (2011). Pembelajaran dengan Pendekatan Chemo-Enterpreneurship dan Penggunaan Game Simulation sebagai Media Chemo-Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Kreativitas, dan Life Skill. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 2(2).
- Nakin, J. B. N. (2003). *Creativity and Divergent Thinking In Geometry Education*. *Disertasi University of South Africa*. [online] Tersedia: <http://uir.unisa.ac.za/bitstream/handle/10500/1261/?sequence>.
- Rahmadani, Y., Tayeb, T., & Baharuddin. (2018). Modul Matematika Berbasis Model Kooperatif Tipe STAD dengan Metode Penemuan Terbimbing pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. 21(1), 23-32.
- Robins & Judge. (2008). *Perilaku Organisasi Buku 2*. Jakarta: Salemba
- Sulastri, E., Mariani, S., & Mashuri. (2015). Studi Perbedaan Keefektifan Pembelajaran LC-5E dan CIRC terhadap Kemampuan Pemecahan /masalah Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 6(1), 26-33.
-

- Susanti, V.D. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Portofolio dan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair and Share (TPS) terhadap Prestasi Belajar Matematika ditinjau dari Kreativitas Siswa VII SMP Negeri 2 Kebonsari Tahun Ajaran 2011/2012. *JIPM: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(2), 32-36.
- Ulya, H., Masrukan, & Kartono. (2012). Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Probing-Prompting dengan Penilaian Produk. *Unnes Journal of Mathematics Education*. 1(1).
- Undang-Undang RI Nomor 14, Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen.
- Widodo, S. A. (2015). Perbedaan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Pada Tingkatan Kemampuan Awal Siswa Smp Kelas VIII Dengan Menggunakan Model Team Accelerated Instruction. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Universitas Sebelas Maret*.
- Yahya, N. (2014). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Kultur Jaringan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Siswa KELAS XII IPA2 SMA Negeri 1 Bangsri. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 3(2).