

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

Bagian ini mengemukakan pengertian atau deskripsi dari variabel-variabel penelitian. Variabel-variabel itu antara lain belajar dan hasil belajar, pengertian model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Problem Posing*, model pembelajaran *Problem Solving*, keterampilan berpikir kreatif, dan kecerdasan emosional (EQ). Secara umum tinjauan pustaka, proses penelitian mengungkapkan teori-teori dan konsep-konsep yang dapat dijadikan landasan teori untuk pelaksanaan penelitian dalam mendapatkan data.

1. Definsi Belajar dan Teori Belajar

a. Definsi Belajar

Menurut Amri (2013: 24), belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Siregar (2014: 3), belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku pada dirinya.

Sedangkan Menurut Hamalik (2008: 154) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Belajar bukan satu tujuan, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Amri (2013: 24) menyebutkan enam jenis tingkah laku yang dikategorikan sebagai aktivitas belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar.
Suatu perilaku digolongkan sebagai aktivitas belajar apabila pelaku menyadari terjadinya perubahan tersebut atau merasakan adanya perubahan dalam dirinya.
2. Perubahan bersifat kontinyu dan fungsional.
Perubahan yang terjadi berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan menyebabkan perubahan selanjutnya yang akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.
3. Perubahan bersifat positif dan aktif.
Dikatakan positif apabila perilaku senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan bersifat aktif berarti bahwa perubahan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karna usaha pelaku sendiri.
4. Perubahan bersifat permanen.
Apa yang didapat tidak akan hilang begitu saja, melainkan akan terus dimiliki bahkan semakin berkembang kalau terus dipergunakan atau dilatih.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
Perubahan tingkah laku dalam belajar mensyaratkan adanya tujuan yang akan dicapai oleh pelaku belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.
6. Perubahan mencakup keseluruhan aspek tingkah laku.
Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Berdasarkan teori-teori di atas, belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam bentuk perubahan tingkah laku karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan akibat proses belajar adalah karena

adanya usaha dari individu dan perubahan tersebut berlangsung lama. Belajar merupakan kegiatan yang aktif, karena kegiatan belajar dilakukan dengan sengaja, sadar dan bertujuan.

Amri (2013: 25) Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu :

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar. faktor internal meliputi:

 - a. Faktor jasmaniah

Antara lain: Kesehatan dan cacat tubuh
 - b. Faktor psikologis

Antara lain: Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan
2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar. Faktor eksternal meliputi :

 - a. Faktor keluarga

Antara lain:
Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan
 - b. Faktor sekolah

Antara lain:
Metode mengajar, kurikulum, relasi antara guru dan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran, waktu, standar pelajaran, keadaan gedung , metode belajar, dan tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat

Antara lain:
Kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, dan media massa.

b. Teori Belajar

- a. Teori Perilaku (*Behavioristik*) mengatakan bahwa belajar sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon). Pembelajaran merupakan proses pelaziman (pembiasaan). Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku berupa kebiasaan. Perilaku dalam behaviorisme dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati, bukan melalui proses mental. Tokoh teori perilaku adalah Ivan Petrivich Pavlov, JB Waston, Edwin Guthrie, Edward Lee dan Skinner. (Suprijono, 2009: 17)

- b. Teori Belajar Kognitif mengatakan bahwa belajar adalah proses mental yang aktif untuk mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Belajar menurut teori kognitif adalah perseptual. Teori Kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Teori kognitif dipelopori oleh Piaget, Bruner dan Ausubel. Menurut Bruner perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu. Penyusunan penyajian materi dapat dimulai dari materi secara umum, kemudian secara berkala kembali mengajarkan materi yang sama dalam cakupan yang lebih rinci. (Suprijono, 2009: 24)
- c. Teori Belajar Konstruktivisme Secara sosiologis, pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya lingkungan sosial dalam belajar kolaboratif dan kooperatif akan dapat meningkatkan perubahan secara konseptual. Keterlibatan orang lain membuka kesempatan bagi peserta didik untuk mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman mereka saat mereka bertemu dengan pemikiran orang lain dan saat berpartisipasi dalam pencarian pemahaman bersama. Prinsip dasar yang harus diperhatikan dalam pengebangann pembelajaran konstruktivisme adalah: 1) *Prior Knowledge* (pengetahuan awal siswa), 2) dan *Conceptual-Change Process* (Proses perubahan konseptual). (Suprijono, 2009: 39)

Keterkaitan antara teori belajar dan model pembelajaran *Problem Posing* dan *Problem Solving* yakni teori konstruktivisme karena manusia harus mengkontruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Teori konstruktivisme dapat mendorong siswa berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi.

2. Hasil Belajar

Skinner (dalam Faturrohman dan Sobry 2010: 5) mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku secara progresif. Menurut Sardiman (2005: 21) Hasil belajar dapat diperoleh dari berbagai usaha, misalnya aktif dalam kegiatan pembelajaran, memahami eksperimen yang dilakukan, dan menganalisis hasil eksperimen dan menganalisis isi suatu buku. Belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperolehnya. Artinya belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain itu hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif yang dijadikan penilaian hasil belajar. Penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah professional yang dimiliki oleh guru yaitu artinya kemampuan dasar guru baik dibidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa baik itu kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yaitu lingkungan.

Menurut Hamalik (2011: 155), hasil belajar tampak dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan, pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang baik dibandingkan sebelumnya misalnya dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Menurut Sudjana (2005: 22) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Anni (2004: 4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar.

Inti dari hasil belajar adalah suatu alat untuk mengukur tingkat keberhasilan para siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa maupun guru dapat mengukur kemampuan yang dimilikinya dengan mengetahui hasil belajar. Sebagai seorang guru dapat mengevaluasi cara mengajar. Sedangkan siswa dapat mengukur sejauh mana dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Uno (2008:21) mengemukakan bahwa pada tingkat yang umum, hasil pembelajaran diklasifikasi menjadi tiga:

1. keefektifan (*effectiveness*);
2. efisiensi (*efisiency*);
3. daya tarik (*appeal*);

Pencapaian hasil belajar yang tinggi oleh siswa tidak bisa dilepaskan dari standar proses yang menampilkan kualitas layanan pembelajaran. Pencapaian hasil belajar siswa juga tidak dapat dielakkan dari keharusan menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Begitu banyak komponen yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, seperti guru, siswa, kurikulum, metode, anggaran, fasilitas, evaluasi, dan sebagainya. Namun demikian, tidak mungkin upaya meningkatkan kualitas pendidikan dilakukan dengan memperbaiki setiap komponen secara serempak.

Menurut Benjamin S Bloom dalam Susanti (2009: 12), hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

1. domain kognitif (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika-matematika),
2. domain afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antarpribadi dan kecerdasan intrapribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional),
3. domain psikomotor (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestik, kecerdasan visual-spesial, dan kecerdasan musical).

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran efektif dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil untuk saling bekerja sama, berinteraksi, dan bertukar pikiran dalam proses belajar. Belajar dalam pembelajaran kooperatif, dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Hamiyah (2014: 57) model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Amri (2013: 34) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran merupakan suatu desain yang menggambarkan proses dan penciptaan situasi lingkungan yang dapat mengarahkan siswa untuk berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Model sangat penting peranannya dalam pembelajaran, karena melalui pemilihan model yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran yang efektif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan prinsip kerjasama dalam suatu kelompok kecil dan saling membantu dalam memecahkan masalah atau memahami konsep-konsep yang sulit. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup. Keuntungan menggunakan model pembelajaran kooperatif antara lain: mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain, serta sikap saling menghargai.

Menurut Rusman (2012: 207) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif, adalah sebagai berikut:

- 1) pembelajaran secara tim,
- 2) didasarkan pada manajemen kooperatif,
- 3) kemauan untuk bekerjasama,
- 4) keterampilan bekerjasama.

Pembelajaran kooperatif diharapkan dapat menciptakan interaksi yang baik sehingga tercipta suasana belajar di kelas yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan salah satu dapat diciptakan dengan mengikutsertakan siswa yang aktif dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

b. Tujuan pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja. Namun, siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antara kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan memberi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yang disarikan oleh Ibrahim, dkk (2000: 7–8) sebagai berikut:

1. meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Model struktur penghargaan kooperatif juga telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar,
2. penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain,
3. tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting karena banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial.

Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan rasa solidaritas sosial antar siswa. pembelajaran kooperatif diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat.

c. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif

Terdapat enam langkah utama di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pembelajaran dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif adalah :

Tabel 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber: Rusman, (2012: 211)

4. Model Pembelajaran *Problem Posing*

Problem posing adalah istilah dalam bahasa Inggris yaitu dari kata “*problem*” artinya masalah, soal/persoalan dan kata “*pose*” yang artinya

mengajukan. Jadi *Problem Posing* dapat diartikan sebagai pengajuan soal atau pengajuan masalah. Model pembelajaran *Problem Posing* mulai dikembangkan di tahun 1997 oleh Lyn D. English, dan awal mulanya diterapkan dalam mata pelajaran matematika. Selanjutnya, model ini dikembangkan pula pada mata pelajaran yang lain.

Problem Posing merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut. Menurut Silver (dalam Irwan 2011: 4) mengatakan *Problem Posing* merupakan aktivitas yang meliputi merumuskan soal-soal dari hal-hal yang diketahui dan menciptakan soal-soal baru dengan cara memodifikasi kondisi-kondisi dari masalah-masalah yang diketahui tersebut serta menentukan penyelesaiannya.

Viyanti (2012: 125) Model pembelajaran *Problem Posing* yaitu pemecahan masalah dengan melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagian-bagian yang lebih simpel sehingga dipahami. Sintaknya adalah pemahaman, jalan keluar, identifikasi kekeliruan, meminimalisasi tulisan hitungan, cari alternatif, dan menyusun soal.

Berdasarkan pendapat di atas siswa dituntut untuk memahami soal dengan baik, hal ini merupakan tahap pertama dalam penyelesaian masalah. Pada prinsipnya, model pembelajaran *Problem Posing* adalah suatu model pembelajaran yang mewajibkan para siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar soal (berlatih soal) secara mandiri. Mengingat soal yang diajukan siswa juga harus diselesaikan,

tentu siswa berusaha untuk dapat membuat perencanaan penyelesaian berupa pembuat model matematika untuk kemudian menyelesaikannya.

Suparno (2007: 100), mengatakan bahwa dalam model pembelajaran *Problem Posing*, siswa diajak belajar lewat menyusun persoalan dan pertanyaan. Setelah para siswa menyusun persoalan atau permasalahan sesuai bahan, guru kemudian mengumpulkan permasalahan itu, dan akhirnya juga para siswa sendiri yang harus mengerjakan persoalannya. Keuntungan model pembelajaran *Problem Posing* adalah persoalan yang muncul pada siswa dapat lebih bervariasi daripada yang disiapkan oleh guru sendiri. Dapat juga persoalannya lebih merata dan menunjukkan di mana siswa masih mempunyai kesulitan. Dengan demikian guru nantinya dapat lebih mudah untuk membantu menekankan konsep yang perlu dipelajari siswa.

Menurut Silver dan Cai dalam Siswanto (2004: 5) memberikan istilah pengajuan soal (*Problem Posing*) diaplikasikan pada tiga bentuk aktivitas kognitif matematika yang berbeda, yaitu sebagai berikut.

1. Pengajuan pre-solusi (*presolution posing*) yaitu seorang siswa membuat soal dari situasi yang diadakan.
2. Pengajuan didalam solusi (*within-solution posing*), yaitu seorang siswa merumuskan ulang soal seperti yang telah diselesaikan.
3. Pengajuan setelah solusi (*post solution posing*), yaitu seorang siswa memodifikasi tujuan atau kondisi soal yang sudah diselesaikan untuk membuat soal yang baru.

Berdasarkan pendapat Silver dan Cai pengajuan soal diaplikasikan dalam tiga bentuk aktivitas kognitif, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengajuan soal pre-solusi yaitu seorang siswa membuat soal dari situasi yang diadakan. Guru memberi penjelasan mengenai materi yang dipelajari kemudian memberi contoh cara membuat soal, setelah siswa memahami cara pembuatan soal, siswa diberi latihan secara berkelompok. Pengajuan soal secara berkelompok dapat menumbuhkan keaktifan siswa. Setiap anggota kelompok memiliki kewajiban membuat dan memahami soal yang dibuat, karena guru akan

meminta siswa untuk mempresentasikan soal yang dibuat.

Menurut Saminanto (2010: 45) model pembelajaran pengajuan soal (*Problem Posing*) dikembangkan oleh Lyn. D. English pada 1997 mempunyai langkah- langkah sebagai berikut.

- a. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada para siswa. Penggunaan alat peraga untuk memperjelas konsep yang disarankan.
- b. Guru memberikan latihan soal secukupnya.
- c. Siswa diminta mengajukan 1 atau 2 soal yang menantang, dan siswa yang bersangkutan harus mampu menyelesaikannya. Tugas ini dapat dilakukan secara berkelompok.
- d. Secara acak, guru menyuruh siswa untuk menyajikan soal temuannya didepan kelas. Dalam hal ini, guru dapat menentukan siswa secara selektif berdasarkan bobot soal yang diajukan oleh siswa.
- e. Guru memberi tugas rumah secara individual.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa keterlibatan siswa untuk turut belajar dengan cara menerapkan model pembelajaran *Problem Posing* merupakan salah satu indikator keefektifan belajar. Bagi siswa, pembelajaran *Problem Posing* merupakan keterampilan mental di mana siswa menghadapi suatu kondisi dimana diberikan suatu permasalahan dan siswa memecahkan masalah tersebut. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru saja, melainkan siswa juga berusaha menggali dan mengembangkan sendiri. Kemampuan siswa untuk mengerjakan soal-soal sejenis uraian perlu dilatih, agar penerapan model pembelajaran *Problem Posing* dapat optimal. Kemampuan tersebut akan tampak dengan jelas bila siswa mampu mengajukan soal-soal secara mandiri maupun berkelompok. Kemampuan siswa untuk mengerjakan soal tersebut dapat dideteksi lewat kemampuannya untuk menjelaskan penyelesaian soal yang diajukannya di depan kelas. Penerapan model

pembelajaran *Problem Posing* dapat melatih siswa belajar kreatif, disiplin, dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2009: 166) mengemukakan bahwa tujuan utama pembelajaran dengan cara berkelompok adalah sebagai berikut.

- a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional
- b. Mengembangkan sikap sosial dan semangat bergotong-royong dalam kehidupan.
- c. Mendinamiskan kegiatan kelompok belajar sehingga tiap anggota merasa diri sebagai bagian yang bertanggung jawab.
- d. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan-kepemimpinan pada setiap anggota kelompok dalam pemecahan masalah kelompok.

5. Model Pembelajaran *Problem Solving*

Wardhani (dalam Hamiyah 2014: 119) mengatakan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* merupakan proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal. Polya (dalam Hudojo, 2005: 74) mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu segera dapat dicapai.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sukoriyanto (2001: 103) mengatakan “Penyelesaian masalah merupakan proses dari menerima tantangan dan usaha-usaha untuk menyelesaikannya sampai memperoleh penyelesaian. Sedangkan pengajaran penyelesaian masalah merupakan tindakan guru dalam mendorong siswa agar menerima tantangan dari pertanyaan bersifat menantang, dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan pertanyaan tersebut”.

Polya (dalam Hamiyah 2014: 120), terdapat 2 macam masalah yaitu :

- a. Masalah untuk menemukan aspek teoritis atau praktis, dan abstrak atau konkret, termasuk teka-teki. Bagian utama dari suatu masalah adalah apa yang dicari, bagaimana data yang diketahui, dan bagaimana syaratnya. Ketiga bagian utama tersebut merupakan landasan untuk menyelesaikan masalah jenis ini.

- b. Masalah pembuktian adalah menunjukkan bahwa suatu pernyataan itu benar, salah, atau tidak kedua-duanya. Bagian utama dari masalah ini adalah hipotesis dan konklusi dari suatu teorema yang harus dibuktikan kebenarannya. Kedua bagian utama tersebut adalah untuk landasan utama untuk menyelesaikan masalah jenis ini.

Berdasarkan pengertian di atas, model pembelajaran *problem solving* adalah suatu cara dalam pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk mencari dan memecahkan suatu masalah dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran. Penggunaan model *problem solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena model tersebut menekankan pada kemampuan peserta didik untuk dapat memecahkan suatu permasalahan. Dengan demikian maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik akan terus terlatih. Tujuan utama dari model *problem solving* yaitu agar peserta didik mampu berpikir secara kreatif dalam menghadapi suatu masalah dalam kehidupannya, baik masalah pribadi maupun masalah kelompok, sehingga dapat menemukan jalan keluar dari permasalahan yang mereka hadapi. Selain itu, diharapkan pula agar peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, sehingga dapat merangsang perkembangan cara berpikir kreatif dan kemampuan mereka.

Polya (dalam Hamiyah, 2014: 121) mengatakan indikator pemecahan masalah sebagai berikut.

- a. Memahami masalah
Tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, siswa tidak mungkin mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan benar.
- b. Merencanakan penyelesaian
Setelah siswa memahami masalah dengan benar, selanjutnya mereka harus mampu menyusun rencana penyelesaian masalah.

- c. Menyelesaikan masalah sesuai rencana
Jika rencana penyelesaian suatu masalah telah dibuat, baik secara tertulis atau tidak, selanjutnya dilakukan penyelesaian masalah sesuai dengan rencana yang dianggap paling tepat.
- d. Melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang telah dikerjakan
Langkah terakhir menurut Polya adalah melakukan pengecekan atas apa yang telah dilakukan mulai dari fase pertama sampai fase penyelesaian yang ketiga.

Giljbelc (dalam Jacobsen, 2009: 242) mengatakan strategi pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik umum sebagai berikut.

1. Pelajaran dimulai dengan mengangkat suatu permasalahan atau satu pertanyaan yang nantinya menjadi *focal poin* untuk keperluan usaha-usaha investigasi peserta didik.
2. Peserta didik memiliki tanggungjawab utama dalam menyelidiki masalah-masalah dan memburu pertanyaan-pertanyaan. Tanggungjawab sangat penting, baik secara instruksional maupun secara motivasional, karena peserta didik dalam pelajaran berbasis masalah secara literal melakukan *learning by doing*.
3. Guru berperan sebagai fasilitator.

Sejalan dengan Giljbelc (Isjoni, 2009: 52) menjelaskan peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Peran Guru dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 mengarahkan peserta didik kedalam permasalahannya	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mendeskripsikan keperluan-keperluan logistik penting dan memotivasi peserta didik untuk ikut terlibat dalam kegiatan <i>Problem Solving</i> yang dipilih sendiri.
Fase 2 mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas pembelajaran yang berhubungan dengan permasalahannya.
Fase 3 membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang tepat guna, melaksanakan eksperimen, dan berusaha menemukan penjelasan dan solusi.

Lanjutan Tabel 3.

Fase	Perilaku Guru
Fase 4 mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan <i>exhibits</i>	Guru membantu peserta didik mencernakan dan mempersiapkan artefak sebagai lapora, video, dan model membantu mereka untuk berbagi karya ilmiah.
Fase 5 menganalisis dan mengevaluasi proses <i>Problem Solving</i>	Guru membantu peserta didik untuk merefleksikan investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: Isjoni (2009: 83)

Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah hanya sebagai fasilitator, sedangkan siswa harus aktif dalam pembelajaran. Hal ini karena setiap peserta didik memiliki tanggungjawab dalam menyelidiki persoalan yang diberikan guru. Jacobsen (2009: 25) mengatakan bahwa pembelajaran *Problem Solving* dapat dilaksanakan dengan cara: 1) mengidentifikasi masalah; 2) melibatkan guru dalam membimbing siswa; 3) memilih metode untuk memecahkan masalah; 4) guru mendorong peserta didik menilai validitas solusi.

Langkah-langkah dalam melaksanakan metode *Problem Solving* menurut Hamiyah (2014: 129) yaitu :

1. Menyajikan masalah. Guru menyajikan masalah kepada siswa kepada siswa dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang merangsang untuk berpikir. Tidak ada penjelasan atau demonstrasi karena pemecahannya bersumber dari anak.
2. Menentukan prosedur. Para siswa harus memikirkan prosedur yang dibutuhkan untuk mencapai pemecahan. Bila usia anak lebih muda seperti di kelas awal (kelas 1, 2, atau 3), maka persoalan diajukan juga lebih sederhana.
3. Bereksperimen dan mengeksplorasi. Dalam bereksperimen, siswa mencoba beberapa cara untuk memecahkan masalah serta menilai dan membuat sebuah pilihan. Ketika mencari-cari jawaban, anaklah yang menentukan arah pemecahannya. Sementara itu, guru hanya berperan sebagai penasihat, seperti menjawab pertanyaan untuk membantu, memberikan komentar, dan mendorong siswa. Namun,

- ia tidak mengemukakan jawaban. Waktu harus dirancang agar cukup untuk mencari jawaban.
4. Mengamati, mengevaluasi, dan berdiskusi. Setiap anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengemukakan jawaban dan mengamati apa yang ditemukan siswa lainnya. Aneka macam hasil temuan dapat dipertunjukkan oleh anak secara perorangan, kelompok kecil, rombongan yang agak besar, atau bagian dari kelas. Diskusi terpusat pada pengujian pemecahan yang khas.
 5. Memperhalus dan memperluas. Setelah mengamati pemecahan yang diajukan siswa lainnya dan mengevaluasi alasan dibalik pemecahan yang dipilih, maka perlu dipertimbangkan tentang apa yang perlu dilakukan. Selanjutnya, setiap anak memperoleh kesempatan untuk bekerja kembali untuk melakukan pola geraknya dan menggabungkan satu gagasan lainnya.

Berdasarkan pendapat Hamiyah, langkah-langkah model pembelajaran *Problem Solving* yaitu peserta didik harus mencari data yang digunakan untuk memecahkan masalah sehingga dapat ditarik kesimpulan dan solusi dari permasalahan yang telah ditentukan, dengan demikian model *Problem Solving* dapat mendorong keaktifan siswa, melatih keberanian dan tanggung jawab. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan.

Menurut Hamiyah (2014: 130) metode *Problem Solving* mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

1. Kelebihan Metode *Problem Solving*

- a. Meningkatnya potensi intelektual dari dalam diri siswa, akan menimbulkan motivasi intern bagi siswa.
- b. Dengan menggunakan metode ini, materi yang telah dipelajari akan tahan lama.
- c. Masing-masing siswa diberi kesempatan yang sama dalam mengeluarkan pendapatnya sehingga para siswa merasa lebih dihargai dan nantinya akan menumbuhkan rasa percaya diri.
- d. Para siswa dapat diajak untuk lebih menghargai orang lain.
- e. Dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan lisannya.
- f. Siswa diajak untuk berpikir secara rasional dan bersikap aktif.
- g. Dapat mengembangkan rasa tanggung jawab.
- h. Dapat melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.

- i. Dapat berpikir dan bertindak kreatif melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
 - j. Dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
 - k. Dapat menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
 - l. Dapat merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
2. Kekurangan Metode *Problem Solving*
- a. Bagi siswa yang kurang memahami pelajaran tertentu, maka pengajaran dengan metode ini akan sangat membosankan dan menghilangkan semangat belajarnya.
 - b. Bila guru tidak berhati-hati dalam memilih soal pemecahan masalah, fungsinya menjadi latihan. Bila tidak memahami konsep yang dikandung dalam soal-soal tersebut.
 - c. Karena tidak melihat kualitas pendapat yang disampaikan, penguasaan materi kadang sering diabaikan.
 - d. Metode ini sering kali menyulitkan mereka yang malu untuk mengutarakan pendapat secara lisan.
 - e. Memakan waktu lama.
 - f. Kebutuhan bahan kadang-kadang sukar dicapai.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa terdapat beberapa kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* dalam proses pembelajaran, tetapi keuntungan yang ada jauh melebihi dari pada hambatan yang ditemukan.

6. Keterampilan Berikir Kreatif

Berfikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang apabila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Ketika seseorang merumuskan masalah, memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan aktivitas berfikir. Oleh karena itu, dalam berpikir melibatkan kemampuan untuk membayangkan atau menyajikan objek-objek yang tidak ada secara fisik atau kejadian-kejadian yang tidak sedang berlangsung.

Menurut Sagala (2006: 129) berpikir merupakan proses dinamis yang menempuh tiga langkah berpikir, yaitu:

- a. Pembentukan pengertian yaitu melalui proses mendeskripsi ciri-ciri objek yang sejenis mengklasifikasi ciri-ciri yang sama mengabstraksi dengan menyisihkan, membuang, dan menganggap ciri-ciri yang hakiki.
- b. Pembentukan pendapat, yaitu meletakkan hubungan antar dua buah pengertian atau lebih yang hubungan itu dapat dirumuskan secara verbal berupa pendapat menolak, pendapat menerima, dan pendapat asuntif yaitu mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan suatu sifat pada suatu hal.
- c. Pembentukan keputusan, yaitu penarikan kesimpulan yang berupa keputusan sebagai hasil pekerjaan akal berupa pendapat baru yang dibentuk berdasarkan pendapat-pendapat yang sudah ada.

Proses berpikir terkait dengan jenis perilaku lain dan memerlukan keterlibatan aktif pemikir. Hal penting dari berpikir di samping pemikiran dapat pula berupa terbangunnya pengetahuan, penalaran, dan proses yang lebih tinggi seperti mempertimbangkan. Coleman dan Hammen (dalam Sukmadinata, 2004: 177) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*), dan ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*).

Berpikir kreatif menurut James C. Coleman dan Coustance L. Hammen (dalam Rakhmat, 2005: 74) adalah "*thinking which produces new methods, new concepts, new understandings, new inventions, new work of art.*" Berpikir kreatif diperlukan mulai dari komunikator yang harus mendesain pesannya, insinyur yang harus merancang bangunan, ahli iklan yang harus menata pesan verbal dan pesan grafis, sampai pada pemimpin masyarakat yang harus memberikan perspektif baru dalam mengatasi masalah sosial.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk

membangun ide atau gagasan yang baru dan dapat diberikan dalam bentuk ide yang nyata maupun abstrak. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktek pemecahan masalah, pemikiran divergen menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menyelesaikan masalah. Keseimbangan antara logika dan kreativitas sangat penting. Jika salah satu menempatkan deduksi logis terlalu banyak, maka kreativitas akan terabaikan. Dengan demikian untuk memunculkan kreativitas diperlukan kebebasan berpikir tidak di bawah kontrol dan tekanan.

Menurut Iskandar (2009: 89) berpikir kreatif dapat dilihat dari dua komponen:

- a. Suatu kelompok kemampuan yang digunakan untuk memproses atau melahirkan informasi dan keyakinan.
- b. Suatu kebiasaan, yang terbentuk berlandaskan komitmen intelektual, dalam menggunakan kemampuan tersebut untuk menjadi landasan kepada perilaku manusia.

Menurut Rakhmat (2005: 74) berpikir kreatif harus memenuhi tiga syarat. Pertama, kreativitas melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau secara statistik sangat jarang terjadi. Kedua, kreativitas ialah dapat memecahkan persoalan secara realistis. Ketiga, kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan *insight* yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin. Jadi, untuk bisa memahami kemampuan berpikir kreatif, kita terlebih dahulu memahami kreativitas.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Coleman dan Hammen (dalam Rakhmat 2005: 77) bahwa ada beberapa faktor yang menandai orang-orang yang berpikir kreatif:

- a. Kemampuan kognitif: Termasuk disini kecerdasan diatas rata-rata, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru, gagasan-gagasan yang berlainan, dan fleksibilitas kognitif.
- b. Sikap yang terbuka: Orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimuli internal dan eksternal; ia memiliki minat yang beragam dan luas.
- c. Sikap yang bebas, otonom, dan percaya pada diri sendiri. Orang kreatif tidak senang “digiring”; ingin menampilkan dirinya semampu dan semaunya; ia tidak terlalu terikat pada konvensi-konvensi sosial. Mungkin inilah sebabnya, orang-orang kreatif sering dianggap “nyentrik”.

Lebih lanjut Efendi (2005: 267) menjelaskan bahwa dalam dalam ciri non kognitif termasuk ciri berpikir kreatif, yaitu motivasi, sikap dan kepribadian kreatif. Sedangkan, ciri kognitif termasuk ciri berpikir kreatif, yaitu orisinalitis, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi.

1. Orisinalitis/keaslian (*Originality*)
Keaslian adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise. Keaslian berkaitan dengan kemampuan memberikan respon yang khas/unik berbeda dengan yang biasa dilakukan orang lain.
2. Fleksibilitas/keluwesannya (*Flexibility*)
Keluwesannya adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Keluwesannya berkaitan dengan kemampuan untuk membuat variasi terhadap satu ide dan kemampuan memperoleh cara baru.
3. Kelancaran (*Fluency*)
Kelancaran adalah kemampuan untuk memberikan berbagai respon. Kelancaran pada umumnya berkaitan dengan kemampuan melahirkan alternatif-alternatif pada saat diperlukan.
4. Elaborasi/penguraian (*Elaboration*)
Penguraian adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara lebih terinci. Dapat dikatakan elaborasi merupakan penambahan detail atau keterangan terhadap ide yang sudah ada.

Berdasarkan teori di atas, berpikir kreatif dapat diukur ketika produk yang dihasilkan asli, tidak sama dengan yang lain atau siswa dapat dikatakan berpikir kreatif jika hasil yang mereka dapatkan memenuhi keempat kriteria diatas, yang pada intinya siswa dapat menciptakan dari yang

semula tidak ditemukan, atau siswa dapat mengkombinasikan sesuatu yang mereka ketahui sehingga menghasilkan sesuatu yang baru, dan siswa dapat menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan.

Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah secara *divergen* (dari berbagai sudut pandang). Untuk memunculkan kreativitas dapat melalui berbagai pembelajaran, seperti pembelajaran kooperatif yang terdiri dari berbagai metode yang dapat dipakai, pembelajaran realistik, pembelajaran kontekstual.

Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir kreatif akan dapat menyimpulkan dan memperluas gagasan, mengajukan hipotesis, menggunakan imajinasi, serta dapat mencari hasil alternatif yang inovatif. Keterampilan berpikir kreatif diarahkan untuk memecahkan suatu masalah, dapat dilukiskan sebagai upaya mengeksplorasi model-model tugas pelajaran di sekolah agar model-model itu menjadi lebih baik dan memuaskan. Keterampilan berpikir telah menjadi ungkapan yang bersifat umum, mencakup proses belajar dan memecahkan masalah. Berpikir kreatif merupakan salah satu cara yang dianjurkan. Dengan cara itu seseorang akan mampu melihat persoalan dari banyak perspektif.

Indikator keterampilan berpikir kreatif yang harus dimiliki untuk dikembangkan siswa berkaitan dalam model pembelajaran *problem*

solving dan *problem posing* meliputi: membangkitkan keingintahuan dan hasrat untuk tahu, memandang informasi yang sama dari sudut pandang yang berbeda, meramal dari informasi yang terbatas, memilih hal-hal yang mungkin tidak relevan, dan membangun di atas pengetahuan yang telah ada pada siswa.

7. Kecerdasan Emosional

a. Emosi

Menurut Goleman (2002: 7) semua emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur (evolusi), dan emosi juga sebagai perasaan dan fikiran-fikiran khas, suatu keadaan biologis, dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Menurut Goleman (2002: 411) emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu. Sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis.

Sejalan dengan teori di atas, Uno (2008: 64-65) mengemukakan beberapa macam emosi yang tidak berbeda jauh dengan kedua tokoh di atas, yaitu :

- a. Amarah : beringas, mengamuk, benci, jengkel, kesal hati
- b. Kesedihan : pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihi diri, putus asa
- c. Rasa takut : cemas, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, waspada, tidak tenang, ngeri
- d. Kenikmatan : bahagia, gembira, riang, puas, riang, senang, terhibur, bangga

- e. Cinta : penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kemesraan, kasih
- f. Terkejut : terkesiap, terkejut
- g. Jengkel : hina, jijik, muak, mual, tidak suka
- h. Malu : malu hati, kesal

Menurut Mayer (dalam Goleman, 2002: 65) orang cenderung menganut gaya-gaya khas dalam menangani dan mengatasi emosi mereka, yaitu: sadar diri, tenggelam dalam permasalahan, dan pasrah. Melihat keadaan itu maka penting bagi setiap individu memiliki kecerdasan emosional agar menjadikan hidup lebih bermakna dan tidak menjadikan hidup yang di jalani menjadi sia-sia.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Lerner (dalam Uno, 2008: 63) mengungkapkan pada saat seseorang mengalami emosi, berbagai perubahan psikologis dapat terjadi seperti bola mata membesar, detak jantung meningkat, desahan atau tarikan napas yang dalam dan tersengal-sengal, bulu roma dibadan berdiri, gerakan *gastrointestinal* berhenti sementara membuat darah mengalir dengan deras dari perut memasuki otot-otot, hati membebaskan gula memasuki aliran darah untuk meningkatkan energi, dan keringat meningkat sementara produksi air liur menurun.

Kecerdasan emosi merupakan kapasitas manusiawi yang dimiliki oleh seseorang dan sangat berguna untuk menghadapi, memperkuat diri, atau mengubah kondisi kehidupan yang tidak menyenangkan menjadi suatu hal yang wajar untuk diatasi. Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu. Sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis.

Seperti yang telah diuraikan di atas, bahwa emosi adalah suatu perasaan (afek) yang mendorong individu untuk merespon atau bertindak laku terhadap stimulus, baik yang berasal dari dalam maupun dari luar dirinya. Semua emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak. Jadi berbagai macam emosi itu mendorong individu untuk memberikan respon atau bertindak laku terhadap stimulus yang ada.

b. Kecerdasan Emosional

Menurut Saphoro (dalam Uno, 2008: 69) istilah kecerdasan emosional pertama kali dilontarkan pada tahun 1990 oleh psikolog Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari University of New Hampshire untuk menerangkan kualitas-kualitas emosional yang tampaknya penting bagi keberhasilan. Jenis-jenis kualitas emosi yang dimaksudkan antara lain: (1) empati, (2) mengungkapkan dan memahami perasaan, (3) mengendalikan amarah, (4) kemampuan kemandirian, (5) kemampuan menyesuaikan diri, (6) diskusi, (7) kemampuan memecahkan masalah antarpribadi, (8) ketekunan, (9) kesetiakawanan, (10) Keramahan, dan (11) sikap hormat.

Teori lain dikemukakan oleh Reuven Bar-On 1992 (Goleman, 2000: 180) yang mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai serangkaian kemampuan pribadi, emosi dan sosial yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil dalam mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan. Steven J. Stein dan Howard E. Book (dalam Uno, 2008: 69) menjelaskan kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan, meraih dan membangkitkan perasaan untuk membantu pikiran, memahami perasaan dan maknanya, serta

mengendalikan perasaan secara mendalam sehingga membantu perkembangan emosi dan intelektual.

Gardner (dalam Goleman, 2000: 50-53) mengatakan bahwa bukan hanya satu jenis kecerdasan yang monolitik yang penting untuk meraih sukses dalam kehidupan, melainkan ada spektrum kecerdasan yang lebar dengan tujuh varietas utama yaitu linguistik, matematika/logika, spasial, kinestetik, musik, interpersonal dan intrapersonal. Kecerdasan ini dinamakan oleh Gardner sebagai kecerdasan pribadi yang oleh Daniel Goleman disebut sebagai kecerdasan emosional.

Berdasarkan kecerdasan yang dinyatakan oleh Gardner tersebut, Salovey (dalam Goleman, 200:57) memilih kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal untuk dijadikan sebagai dasar untuk mengungkap kecerdasan emosional pada diri individu. Menurutnya kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain (empati) dan kemampuan untuk membina hubungan (kerjasama) dengan orang lain.

Berdasarkan teori di atas, kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi, menjaga keselarasan emosi dan melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Penerapan kecerdasan emosional dalam pembelajaran sangatlah penting untuk dilakukan. Dimana peserta didik diarahkan secara perlahan untuk mengembangkan, mengasah serta mengendalikan emosi yang dimiliki, sehingga berdampak baik bagi kehidupan siswa tersebut, baik di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, dan dalam bidang akademis maupun non akademis. Kecerdasan emosional sudah semestinya terus dilatih, dikelola dan dikembangkan

secara terus-menerus karena kecerdasan emosi memiliki kesinambungan yang cukup erat dengan kualitas hidup manusia, dimana kecerdasan emosi berkaitan erat dengan adanya jiwa yang sehat. Orang yang mampu mengendalikan kecerdasan emosionalnya akan memiliki peluang yang lebih baik untuk sukses dan lebih tenang dalam menyelesaikan permasalahan yang tergolong rumit. Orang yang memiliki kecerdasan emosional yang baik diharapkan dapat menampilkan sikap berpikir yang logis, cepat, mempunyai kemampuan abstraksi yang baik, mampu mendeteksi, menafsirkan, menyimpulkan, mengevaluasi, mengingat, menyelesaikan masalah dengan baik, dan bertindak terarah sesuai dengan tujuan.

c. Faktor Kecerdasan Emosional

Salovey (dalam Goleman, 2002: 58-59) menempatkan kecerdasan pribadi Gardner dalam definisi dasar tentang kecerdasan emosional yang dicetuskannya dan memperluas kemampuan tersebut menjadi lima kemampuan utama, yaitu :

- a. **Mengenali Emosi Diri**
Mengenali emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Kemampuan ini merupakan dasar dari kecerdasan emosional, para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri sebagai metamood, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri.
- b. **Mengelola Emosi**
Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi.

- c. **Memotivasi Diri Sendiri**
Presatasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis dan keyakinan diri.
- d. **Mengenali Emosi Orang Lain**
Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Menurut Goleman (2002: 57) kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain sehingga ia lebih mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain.
- e. **Membina Hubungan**
Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi (Goleman, 2002: 59). Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain.
Orang-orang yang hebat dalam keterampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun. Orang berhasil dalam pergaulan karena mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain. Orang-orang ini populer dalam lingkungannya dan menjadi teman yang menyenangkan karena kemampuannya berkomunikasi (Goleman, 2002 :59). Ramah tamah, baik hati, hormat dan disukai orang lain dapat dijadikan petunjuk positif bagaimana siswa mampu membina hubungan dengan orang lain. Sejauhmana kepribadian siswa berkembang dilihat dari banyaknya hubungan interpersonal yang dilakukannya.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Hasil penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4. Penelitian yang relevan

No	Penulis	Judul Skripsi	Kesimpulan
1	Umi Thojibah (2009)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Proses Sains Siswa kelas X-7 SMAN 1 Malang	Keterampilan berpikir kreatif siswa meningkat menjadi 67%, peningkatan ini terjadi karena siswa sudah mulai terlatih untuk memecahkan masalah yang diajukan guru. Sedangkan keterampilan proses sains siswa meningkat menjadi 85%. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa dan keterampilan proses proses sains siswa mengalami peningkatan melalui penerapan pembelajaran model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).
2	Sri Wahyuni (2010)	Studi Perbandingan Hasil belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> dan Pembelajaran <i>Problem Posing</i> dengan memperhatikan Kemampuan Awal Siswa Kelas X pada SMA Negeri 1 Banyumas Tahun Pelajaran 2013/2014".	T_{tabel} didapat Signifikansi α 0.05 dan $dk = 30 + 30 - 2 = 58$, maka diperoleh 1,990 (hasil intervolasi), dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $-1,4 < 1,990$, dan atau nilai sig. 0,224 > dari 0,05 maka H_0 diterima yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>Problem Solving</i> dan <i>Problem Posing</i> untuk tingkat kemampuan awal siswa rendah pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Banyumas

Tabel 4. Lanjutan

No	Penulis	Judul Skripsi	Kesimpulan
3	Binasih Gulinda (2012)	Hubungan antara kecerdasan emosi dengan hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri Donan 5 Kecamatan Cilacap Tengah Kabupaten Cilacap	Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus maka diperoleh hasil r_{hitung} 0,660. Hasil perhitungan tersebut lebih besar dari nilai r_{tabel} 0,279 (r_{hitung} 0,660 > r_{tabel} 0,279). Hal ini berarti ada hubungan yang positif dan signifikan antara kecerdasan emosi dengan hasil belajar matematika kelas IV pada materi pecahan di SD Negeri Donan 5, Kecamatan Cilacap Tengah, Kabupaten Cilacap, tahun ajaran 2011/2012. Kata kunci : kecerdasan emosi, hasil belajar matematika, materi pecahan

C. Kerangka Pikir

Tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan suatu kegiatan tergantung dari bagaimana pelaksanaan atau proses dari kegiatan tersebut. Begitu juga dengan kegiatan belajar mengajar, tingkat keberhasilannya tergantung dari bagaimana proses belajar dan pembelajaran terjadi. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswa untuk mentransfer pengetahuan nilai-nilai dan sikap dalam kegiatan pendidikan di kelas untuk mencapai suatu tujuan. Suatu tujuan belajar mengajar yang terjadi karena usaha guru, sering dinamakan *instructional effect*, biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tujuan yang merupakan pengiring karena usaha atau potensi siswa, seperti faktor

kecerdasan, berpikir kritis dan kreatif disebut *nurturant effect*. Kegiatan dua pihak tersebut memberikan umpan balik, baik bagi guru maupun siswa. Umpan balik yang diberikan oleh anak didik selama pelajaran berlangsung ternyata sangat beragam, baik kualitas maupun kuantitasnya, tergantung rangsangan yang diberikan oleh guru.

Sebagai seorang guru sebaiknya dapat melaksanakan perannya dengan baik. Guru dituntut untuk dapat membuat suasana belajar yang nyaman, agar Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berjalan secara efektif. Oleh karena itu seorang guru harus terampil dan kreatif dalam mengimplementasikan pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu juga kecerdasan emosional menentukan berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar. Semakin tinggi kecerdasan emosional yang dimiliki seorang individu akan membuat siswa mampu mengatasi segala hambatan dan kesulitan yang dihadapi dalam belajar, begitu sebaliknya dengan individu yang memiliki kecerdasan emosional rendah maka siswa akan merasa sulit dalam mengatasi hambatan dalam belajar. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini ada dua, model pembelajaran kooperatif sebagai X_1 yang terdiri dari dua tipe yaitu tipe *Problem Posing* dan tipe *Problem Solving*. Kecerdasan Emosional (EQ)

sebagai X_2 terdiri dari kecerdasan emosional tinggi dan kecerdasan emosional rendah sebagai variabel dependen. Sedangkan variabel moderator dalam penelitian ini adalah Keterampilan Berpikir Kreatif (Y).

1. Perbedaan Keterampilan Berpikir Kreatif antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Posing* dan *problem Solving*.

Coleman dan Hammen (dalam Sukmadinata, 2004: 177) dijelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*), dan ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*). Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktek pemecahan masalah, pemikiran divergen menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menyelesaikan masalah.

Dua bagian otak akan sangat diperlukan dalam berpikir kreatif, yaitu keseimbangan antara logika dan kreativitas sangat penting. Jika salah satu menempatkan deduksi logis terlalu banyak, maka kreativitas akan terabaikan. Dengan demikian untuk memunculkan kreativitas diperlukan kebebasan berpikir tidak di bawah kontrol dan tekanan. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa. *Problem Solving* dan *Problem posing* merupakan model pembelajaran kooperatif atau model pembelajaran berkelompok.

Polya (dalam Hudojo, 2005: 74) mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan

guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu segera dapat dicapai.

Sukoriyanto (2001:103) mengatakan “Penyelesaian masalah merupakan proses dari menerima tantangan dan usaha- usaha untuk menyelesaikannya sampai memperoleh penyelesaian. Sedangkan pengajaran penyelesaian masalah merupakan tindakan guru dalam mendorong siswa agar menerima tantangan dari pertanyaan bersifat menantang, dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan pertanyaan tersebut”.

Menurut Silver (dalam Irwan 2011: 4) mengatakan *Problem Posing* merupakan aktivitas yang meliputi merumuskan soal-soal dari hal-hal yang diketahui dan menciptakan soal-soal baru dengan cara memodifikasi kondisi-kondisi dari masalah-masalah yang diketahui tersebut serta menentukan penyelesaiannya. Menurut Silver dan Cai (dalam Siswanto, 2004: 5) memberikan istilah pengajuan soal (*Problem Posing*) diaplikasikan pada tiga bentuk aktivitas kognitif matematika yang berbeda, yaitu sebagai berikut.

1. Pengajuan pre-solusi (*presolution posing*) yaitu seorang siswa membuat soal dari situasi yang diadakan.
2. Pengajuan di dalam solusi (*within-solution posing*), yaitu seorang siswa merumuskan ulang soal seperti yang telah diselesaikan.
3. Pengajuan setelah solusi (*post solution posing*), yaitu seorang siswa memodifikasi tujuan atau kondisi soal yang sudah diselesaikan untuk membuat soal yang baru.

Kedua model pembelajaran tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing, kelemahan dari model pembelajaran *Problem Solving* adalah bagi siswa yang kurang memahami pelajaran tertentu, maka pengajaran dengan model pembelajaran ini akan sangat membosankan dan menghilangkan semangat belajarnya. Adapun

kelebihannya masing-masing siswa diberi kesempatan yang sama dalam mengeluarkan pendapatnya sehingga para siswa merasa lebih dihargai. Sedangkan kelebihan model pembelajaran *Problem Posing* adalah dapat memancing siswa untuk menemukan masalah-masalah yang dituangkan dalam bentuk pertanyaan. Adapun kelemahannya yaitu siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.

Berdasarkan uraian di atas, dengan menerapkan kedua model pembelajaran tersebut peneliti menduga adanya keterampilan berpikir kreatif yang berbeda antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif *Problem Solving* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif *Problem Posing*.

2. Perbedaan Keterampilan Berpikir Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Posing* Lebih Tinggi dibandingkan Siswa yang pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* bagi siswa yang memiliki kecerdasan emosional (EQ) tinggi

Steven J. Stein dan Howard E. Book (dalam Uno, 2008: 69) menjelaskan kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan, meraih dan membangkitkan perasaan untuk membantu pikiran, memahami perasaan dan maknanya, dan mengendalikan perasaan secara mendalam sehingga membantu perkembangan emosi dan intelektual.

Kecerdasan emosional sudah semestinya terus dilatih, dikelola dan dikembangkan secara terus-menerus. Orang yang mampu mengendalikan kecerdasan emosionalnya akan memiliki peluang yang

lebih baik untuk bisa sukses dan lebih tenang dalam menyelesaikan permasalahan yang tergolong rumit.

Model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* memberikan cara yang hampir sama untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Jika dalam pembelajaran *Problem Solving* peserta didik harus mampu memecahkan masalah atau mencari solusi yang berkaitan dengan masalah tersebut. Selama proses pencarian data siswa dapat memberikan solusi dari pengalaman kehidupan sehari-hari. Sedangkan, pelaksanaan model pembelajaran *Problem Posing* mengharuskan siswa untuk membuat soal dari kasus yang telah diberikan guru. *Problem Posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menduga adanya perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem posing* akan lebih rendah dibandingkan model pembelajaran *Problem solving*. Perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa antara penggunaan model pembelajaran *problem posing* dan *problem solving* terlihat dari siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan mendapatkan keterampilan berpikir kreatif yang tinggi, sesuai dengan teori kecerdasan emosional yang dikemukakan oleh Steven J. Stein dan Howard E. Book (dalam Uno,

2008: 69) menjelaskan kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan, meraih dan membangkitkan perasaan untuk membantu pikiran, memahami perasaan dan maknanya, dan mengendalikan perasaan secara mendalam sehingga membantu perkembangan emosi dan intelektual.

Hal ini dapat diartikan bahwa siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif yang tinggi maka memiliki kecerdasan emosional yang tinggi pula karena mereka dalam memecahkan suatu masalah tidak akan mudah menyerah dan putus asa, justru kesulitan-kesulitan itu akan dijadikan sebagai tantangan untuk meraih kesuksesan.

3. **Perbedaan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Posing* Lebih Rendah dibandingkan dengan Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* bagi Siswa yang Memiliki Tingkat Kecerdasan Emosional (EQ) Rendah**

Suparno (2007: 100), mengatakan bahwa dalam model pembelajaran *Problem Posing*, siswa diajak belajar lewat menyusun persoalan dan pertanyaan. Setelah para siswa menyusun persoalan atau permasalahan sesuai bahan, guru kemudian mengumpulkan permasalahan itu, dan akhirnya juga para siswa sendiri yang harus mengerjakan persoalannya. Keuntungan model pembelajaran *Problem Posing* adalah persoalan yang muncul pada siswa dapat lebih bervariasi daripada yang disiapkan oleh guru sendiri. Dapat juga persoalannya lebih merata dan menunjukkan di mana siswa masih mempunyai kesulitan. Dengan demikian guru nantinya dapat lebih mudah untuk membantu menekankan konsep yang perlu dipelajari siswa.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa keterlibatan siswa untuk turut belajar dengan cara menerapkan model pembelajaran *Problem*

Posing merupakan salah satu indikator keefektifan belajar. Bagi siswa, pembelajaran *Problem Posing* merupakan keterampilan mental, siswa menghadapi suatu kondisi dimana diberikan suatu permasalahan dan siswa memecahkan masalah tersebut. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru saja, melainkan siswa juga berusaha menggali dan mengembangkan sendiri.

Keterampilan berpikir kreatif siswa dengan penggunaan model pembelajaran *Problem posing* dan *Problem solving* bagi siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah maka keterampilan berpikir kreatif mereka pun akan rendah, hal ini dapat disebabkan karena siswa yang keterampilan berpikir kreatifnya rendah adalah siswa-siswa yang malas untuk berpikir, tugas yang diberikan oleh guru banyak yang tidak mereka kerjakan, mereka malas mengerjakan disebabkan beberapa hal seperti mereka merasa tugas yang diberikan guru dirasa sulit. Mereka tidak mau mencoba, untuk mengerjakan soal-soal sulit tersebut. Siswa siswa yang malas ini masuk kedalam tipe pertama seorang yang memiliki kecerdasan emosional rendah.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat merupakan strategi yang tepat dalam membuat suasana kelas yang menyenangkan dan tidak monoton, karena siswa yang keterampilan berpikir kreatifnya rendah adalah mereka yang memiliki kecerdasan emosional rendah, yang akan mudah merasa bosan dan tidak akan memperhatikan pelajaran.

Model pembelajaran yang tepat digunakan pada siswa SMP Negeri 3 Pekalongan adalah model pembelajaran *Problem Posing* dan *Problem Solving* bagi siswa yang keterampilan berpikirnya rendah, sedangkan siswa yang keterampilan berpikir kreatifnya tinggi akan dapat menyesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan, dan akan saling berdiskusi saling membantu.

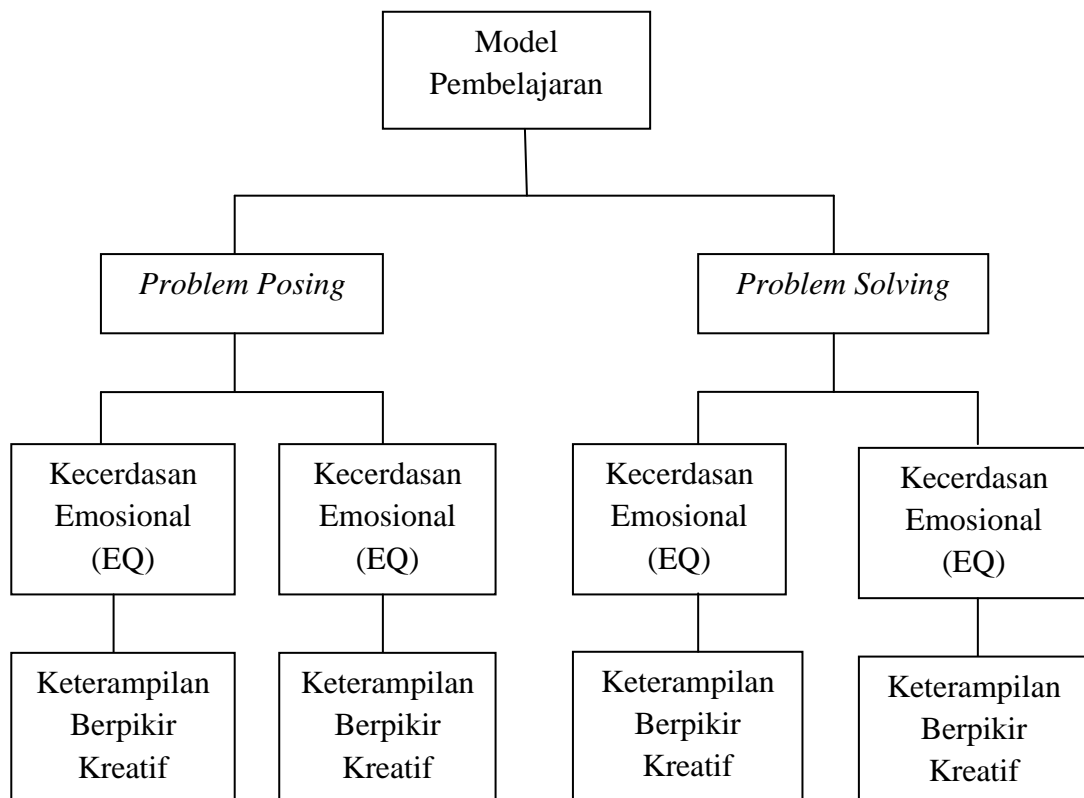
4. Terdapat Interaksi Antara Model Model Pembelajaran *Problem Posing* dan *Problem Solving* dengan Kecerdasan Emosional (EQ) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu

Desain dalam penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem posing* dengan model pembelajaran *problem solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Interaksi antara model pembelajaran *problem posing* dan *problem solving*, EQ dan keterampilan berpikir kreatif adalah satu kesatuan yang masing-masing saling mempengaruhi. Menurut Nurulhayati dalam Rusman (2011: 203) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Penggunaan model pembelajaran yang kooperatif akan membuat siswa aktif belajar maka akan membuat mereka merasa senang dan tidak merasa bosan belajar dikelas, dengan penggunaan metode pembelajaran yang semacam ini siswa akan mudah menerima materi yang diberikan guru, maka akan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Interaksi pada tiga variabel ini tentunya merupakan tugas guru sebagai fasilitator yang artinya harus mampu untuk menggabungkan interaksi antar ketiganya agar ilmu pengetahuan yang didapatkan seimbang, sesuai dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Piaget menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran seorang anak dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai dengan *skemata* yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian hubungan antara variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada paradigma berikut:

Gambar 1. Interaksi antara Model Pembelajaran Kooperatif dan Kecerdasan Emosional terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif



D. Hipotesis

1. Ada perbedaan keterampilan berpikir siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem solving* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Ada perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem posing* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem solving* bagi siswa yang memiliki kecerdasan emosional (EQ) tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu.
3. Ada perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* bagi siswa yang memiliki kecerdasan emosional (EQ) rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran *problem posing* dan *problem solving* dengan kecerdasan emosional (EQ) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu.