



UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MENGUNAKAN PENDEKATAN PROBLEM POSING DITINJAU DARI *CURIOSITY* SISWA SMP NEGERI 2 LANGKE REMBONG

Longginus Mida Marus

SMPN Langke Rembong, longginusmidamarus68@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan peningkatan prestasi belajar matematika menggunakan pendekatan problem posing ditinjau dari *curiosity* siswa SMP Negeri 2 Langke Rembong. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIIK SMP Negeri 2 Langke Rembong tahun pelajaran 2018/2019. Data penelitian diukur dengan menggunakan angket *Curiosity* Siswa dan Prestasi Matematika Siswa. Data dianalisis dengan cara menelaah seluruh data yang tersedia dari sumber yaitu angket, hasil wawancara, tes, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan pendekatan *problem posing* dalam pembelajaran matematika, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan *curiosity* siswa khususnya pada Standar Kompetensi: memahami sistem persamaan linear dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah di kelas VIII-K SMP Negeri 2 Langke Rembong. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes belajar dan penilaian hasil observasi *curiosity* siswa. Prestasi belajar dan *curiosity* siswa dari siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Peningkatan Prestasi, Pendekatan, *problem posing* dan *curiosity*

Cara mensitasi:

Marus, L.M (2020). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Pendekatan *Problem Posing* Ditinjau Dari *Curiosity* Siswa SMP Negeri 2 Langke Rembong. *Journal of Songke Math*, 3(1), 19-29.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek terpenting yang dapat menciptakan bermacam-macam perubahan dalam diri seseorang seperti sikap, ketrampilan, dan kemampuan. Perubahan yang terjadi muncul sebagai akibat dari pelaksanaan yang terencana dari pendidikan itu. Fungsi Pendidikan Nasional menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yaitu untuk mengembangkan kemampuan

dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sedangkan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia yang berkualitas dan bermartabat.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dapat membentuk manusia yang berkualitas dan bermartabat. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting baik untuk matematika itu sendiri maupun untuk mata pelajaran lain. Hal tersebut dapat dilihat tujuan belajar matematika di sekolah menengah yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) memahami konsep, menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang dan menyelesaikan model, serta menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika, yaitu memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), perhatian, dan minat, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Depdiknas, 2006).

Prestasi belajar matematika siswa merupakan akumulasi dari seluruh kemampuan tersebut di atas. Prestasi belajar matematika yang dicapai siswa dapat diketahui dari hasil tes siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika, sesuai pendapat Ebel & Friesbe (1986: 11) mengatakan “*tests provide the best information teacher and students ordinarily can get about the success of their efforts to teach and learn*”. Sedangkan menurut Muijs & Reynolds (2005: 232) bahwa “*achievements tests measure pupils performance in a particular school subject or topic at a given time*”. Observasi awal yang dilakukan peneliti pada SMP Negeri 2 Langke Rembong menunjukkan bahwa, secara klasikal rata-rata nilai matematika siswa untuk kelas VIIIC, VIIIF, dan VIIIK yaitu untuk nilai hariannya yaitu 70, nilai ujian tengah semester yaitu 64, dan nilai ujian akhir semester yaitu 62 yang berada di bawah KKM yaitu 71.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa prestasi belajar matematika siswa belum memuaskan. Bahkan, selama tiga tahun terakhir menunjukkan bahwa siswa selalu mengalami kesulitan khususnya pada Standar Kompetensi penggunaan sistem persamaan linear dalam

kehidupan sehari-hari terutama dalam pemecahan masalah, padahal materi ini sangat penting untuk menunjang penguasaan materi persamaan linear misalnya menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, pemfaktoran, dan penyederhanaan pada bentuk aljabar. Suku-suku aljabar merupakan dasar untuk mempelajari seluruh persamaan linear seperti yang dikatakan Sparks (2008: 117) yang mengatakan “*aljabar rests on five pillars that are constructed using direct aljabar principles or derives thereof. These five pillars serve as the foundation for the whole study of aljabar, and, from these pillars, one can develop the subject in its entirety.*” Kelima pilar tersebut menjadi dasar untuk mempelajari aljabar dan dari pilar ini seseorang dapat mengembangkan subjek secara keseluruhan. Rendahnya prestasi ini diduga karena pembelajaran masih berpusat pada guru (*teachers centered*) yang berakibat pada pembelajaran kurang interaktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, siswa kurang aktif mencari informasi karena selalu menunggu apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut Bruner (Pritchard, 2010: 15) dalam bukunya mengatakan:

learning is an active process in which learners construct new ideas or concepts based upon their current and pre-existing knowledge. The learners select and transform informations, construct hypotheses and make decisions with reference to and reliance upon an internal cognitive structure. This cognitive structure which he refers to is the network of schemas.

Belajar merupakan sebuah proses aktif yang mana peserta didik membangun ide baru atau konsep berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Kontak sosial dengan siswa yang lain, guru, dan lingkungan belajar adalah kunci proses belajar. Para siswa tanpa menyadari memilih informasi, menciptakan hipotesis, dan kemudian mengintegrasikan materi baru dengan pengetahuan yang ada pada diri siswa dan membentuk suatu skema. Cobern (1993: 1) mengemukakan “*learning by construction thus implies a change in prior knowledge, where change can mean replacement, addition, or modification of extant knowledge.*” Belajar dengan konstruksi akan mengakibatkan perubahan mendasar dari pengetahuan sebelumnya, dimana perubahan ini dapat berbentuk penggantian, penambahan, atau modifikasi pengetahuan terdahulu. Peran guru dalam pembelajaran dengan teori konstruktivisme lebih sebagai fasilitator bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, sedangkan siswa dituntut aktif, kreatif, dan kritis sehingga mampu membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya selama belajar.

Pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengarahkan siswa dengan kondisi yang membantu mereka mencapai tujuan belajar. Beberapa tujuan pembelajaran adalah *kognitif* terdiri dari pengetahuan intelektual dan keterampilan berpikir, *afektif* diartikan bahwa perasaan siswa atau

nilai yang dirasakan siswa, dan *psikomotor* terdiri dari keterampilan dan tanggapan fisik (Nitko & Brookhart, 2007: 18).

Masalah pembelajaran berhubungan erat dengan masalah psikologis. Skemp (1971: 13-14) mengatakan “*problems of 12 learning and teaching are psychological problems and before we can make much improvement in the teaching of mathematics we need to know more about how is learnt.*” Belajar memerlukan proses yang didesain secara cermat untuk menimbulkan pembelajaran yang baik. Dewey (Joyce, 2003: 11) mengatakan bahwa “*the core of the teaching process is the arrangement of environments within which the students can interact and study how to learn.*” Lingkungan belajar yang telah didesain dan dipersiapkan dengan penuh perencanaan akan banyak bermanfaat, mulai dari perencanaan kurikulum, tindakan, pembelajaran untuk mendesain materi pelajaran seperti buku dan lembar kegiatan siswa, program multimedia, program belajar berbasis komputer, dan sebagainya. Peristiwa belajar mengajar terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antar individu dengan lingkungan, pendidik, dan sumber belajar yang dikondisikan supaya siswa belajar melalui suatu perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan oleh pendidik.

Problem posing sangat penting dilatihkan kepada siswa agar mereka mampu melatih diri mengeluarkan ide-ide yang dimiliki. Xia, Lu & Wang (2008: 153) mengatakan:

mathematics consist of two aspects: problem posing and problem solving. So, when problem is regarded as the heart of mathematics, it seems to be not only the problem solving object, but also the mathematical creativity which can be found.

Problem posing difokuskan pada pengajuan masalah siswa, pengajuan masalah intinya merupakan tugas kepada siswa untuk membuat atau merumuskan masalah sendiri yang kemudian dipecahkannya sendiri atau teman lain. Kemampuan pengajuan masalah didasari atas pengetahuan yang dimiliki siswa. Menurut Arends & Kilcher (2010: 59), “*achievement is satisfied when students strive to learn particular subjects or acquire difficult skills and are successful in their quest*”.

Di Indonesia kata *Curiosity* dikenal dengan istilah rasa ingin tahu (keingintahuan). Nowotny (2008: 24-25) mengatakan:

curiosity is a cognitive ability that the brain uses to explore the environment. To unfold curiosity's potential, the use of cognitive tools-particularly thinking, the capacity for abstraction, and the technical skills needed to produce material tools that change the environment-has to be embedded in cultural practices and anchored in a

social structure.

Curiosity merupakan kemampuan kognitif yang digunakan otak untuk mengeksplorasi lingkungan. Potensi rasa ingin tahu itu diungkapkan oleh alat kognitif terutama pikiran yang kapasitasnya untuk abstraksi dan keterampilan untuk mengubah lingkungan dalam praktik budaya dan struktur sosial. Lebih lanjut Nowotny (2008: 64) mengatakan “*curiosity likes interstices where it can move unchecked and that are favorable for the emergence of the new, whose form and point of connection to the old are not previously known.*” *Curiosity* dapat membantu untuk menghubungkan suatu hal baru dengan pengetahuan lama yang tidak diketahui sebelumnya.

Mc Elmeel (2002: 51) berpendapat *curiosity* harus dimiliki siswa dalam belajar yaitu “*curiosity is a desire to learn, investigate, or know. It is an interest leading to exploration or inquiry.*” *Curiosity* merupakan sifat yang telah memberikan kontribusi terhadap pengembangan penemuan baru. Thomas Edison menyatakan bahwa penemuan paling besar di dunia adalah hasil pemikiran anak-anak, dan setiap pemikiran lahir dari rasa keingintahuan (Stokoe, 2012: 63). Kenyataannya, keingintahuan akan sesuatu, menyebabkan keinginan yang sangat kuat untuk memahaminya.

Curiosity merupakan hal yang penting dalam pemerolehan informasi dan pengembangan kognitif siswa. Rowson (2012: 3) mengatakan “*curiosity is dually important for innovation, first in its link to creativity and divergent thinking, and second in its role as an intrinsic motivator to sustain interest in a given area*”. Rasa ingin tahu adalah hal penting untuk inovasi, pertama hubungannya dengan kreativitas dan berpikir divergen, kedua dalam perannya sebagai motivator intrinsik untuk mempertahankan minat. *Curiosity* juga merupakan awal untuk mengasimilasi informasi baru menuju struktur kognitif yang sudah terbentuk atau mengkoordinasikan struktur kognitif yang sudah ada dengan cara baru untuk memahami pengetahuan yang lebih luas dan mempertimbangkannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menduga bahwa melakukan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* ditinjau *curiosity* siswa dapat meningkatkan prestasi belajar matematika sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dapat mengungkapkan peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Langke Rembong dengan menggunakan pendekatan *problem posing* ditinjau dari *curiosity* siswa. Masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan pendekatan *problem posing* ditinjau dari *curiosity* siswa dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Langke Rembong.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru matematika SMPN 2 Langke Rembong. Partisipatif artinya peneliti dibantu mitra peneliti dan guru sebagai suatu tim, terlibat langsung dalam siklus penelitian yang meliputi persiapan yang diperlukan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi tindakan. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart, setiap siklus pada penelitian tindakan kelas mencakup empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Data yang dikumpulkan yaitu data tentang perkembangan pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang diperoleh peneliti secara langsung dan umpan balik dari siswa melalui angket, tes, hasil wawancara, dan catatan lapangan. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan cara menelaah secara detail setiap perubahan dari siklus pembelajaran mulai perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan Setiap Siklus

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang bertujuan meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas VIII-K SMP Negeri 2 Langke Rembong. Pelaksanaan penelitian dimulai dari tanggal 27 Juli 2018 sampai dengan tanggal 2 Nopember 2018. Data hasil penelitian yang diperoleh dari hasil evaluasi pada tiap siklus meliputi hasil observasi *curiosity* siswa dalam proses pembelajaran matematika, hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan *problem posing*, prestasi belajar matematika siswa dan hasil *curiosity* siswa.

Penilaian *curiosity* siswa sebelum tindakan dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa pada proses pembelajaran matematika pada saat melaksanakan pembelajaran sebelum diberikan tindakan. Penilaian *curiosity* siswa sebelum tindakan diperoleh skor rata-rata terendah per siswa adalah 14,75 dan rata-rata skor tertinggi per siswa adalah 19. Skor rata-rata keseluruhan kelas untuk *curiosity* siswa adalah 16,87 sehingga hasil penilaian *curiosity* siswa setelah dikenakan tindakan pada siklus I

termasuk kedalam kategori sedang. Jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi dan sangat tinggi adalah 11 orang dari 29 siswa atau hanya 34,375% siswa dalam kelas memiliki keaktifan tinggi, maka perlu dilanjutkan pembelajaran pada siklus II.

Penilaian *curiosity* siswa pada siklus II diperoleh skor rata-rata terendah per siswa adalah 16 dan rata-rata skor tertinggi per siswa adalah 20. Skor rata-rata klasikal untuk *curiosity* siswa adalah 17,5 sehingga hasil penilaian keaktifan siswa pada siklus II termasuk kedalam kategori tinggi. Jumlah siswa yang memperoleh skor rata-rata dengan kategori tinggi adalah 19 orang dari 29 siswa atau 59,375% siswa memperoleh kategori tinggi dan sangat tinggi. Dengan demikian, perlu dilanjutkan pembelajaran pada siklus III, karena jumlah siswa yang memiliki rata-rata keaktifan dalam kategori tinggi belum mencapai kriteria minimal 75%.

Penilaian *curiosity* siswa pada siklus III diperoleh skor rata-rata pada kategori sangat tinggi terdapat 25 siswa, pada kategori tinggi terdapat 12 siswa. Rata-rata skor terendah per siswa adalah 15,75 dan rata-rata skor tertinggi per siswa adalah 22. Skor rata-rata klasikal untuk keaktifan siswa adalah 19,07 sehingga hasil penilaian keaktifan siswa pada siklus III termasuk kedalam kategori tinggi. Oleh karena jumlah siswa yang memiliki rata-rata keaktifan dalam kategori tinggi dan sangat tinggi ada 19 siswa dari 29 siswa atau 76% sehingga yang mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi sudah melampaui kriteria yang ditetapkan yaitu 78,125 %.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran *problem posing* pada siklus I diperoleh skor rata-rata 70. Jika didasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan maka aktivitas guru dalam pembelajaran tersebut masuk kriteria cukup. Hasil observasi pada siklus II diperoleh data bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran *problem posing* pada siklus II diperoleh skor rata-rata 82,75 yang berkategori baik sedangkan hasil observasi pada siklus III diperoleh data bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran *problem posing* pada siklus III diperoleh skor rata-rata 89,75 berkategori sangat baik. Prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran *problem posing* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1
Ketuntasan Belajar Siswa

Siklus	Pretest			Posttest		
	Tidak Tuntas	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Tuntas	Persentase
I	26 orang	6	18,75 %	7	22	78,12%
II	14 orang	15	56,25 %	5	24	84,37%
III	10 orang	17	68, 75%	2	27	93,7%

Pada pertemuan pertama siklus I dilaksanakan *pretest* dan akhir siklus I dilaksanakan *posttest*. Hasil tes awal siklus I diperoleh skor rata-rata kelas 55 dengan nilai terendah per siswa adalah 40 dan skor tertinggi per siswa adalah 70. Skor rata-rata kelas untuk hasil belajar matematika siswa (*postes*) akhir siklus I pada pertemuan 2 adalah 63,8, dengan skor terendah 45 dan skor tertinggi 78.

Pada pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan tes (*pretes*) dan akhir siklus II dilaksanakan *postes*. Hasil belajar siswa (*pretes*) diperoleh skor rata-rata kelas 58,24 dengan nilai terendah per siswa adalah 45 dan rata-rata skor tertinggi per siswa adalah 67,5. Skor rata-rata kelas untuk hasil belajar matematika siswa (*postes*) akhir siklus II adalah 69,48 dengan skor rata-rata terendah 58 dan skor tertinggi 87.

Pada pertemuan kelima siklus III dilaksanakan tes (*pretes*) dan akhir siklus III dilaksanakan *postes*. Hasil tes awal dan tes akhir siklus III diperoleh penilaian prestasi hasil belajar siswa (*pretes*) di awal siklus III diperoleh skor rata-rata kelas 60,18 dengan nilai terendah per siswa adalah 50 dan rata-rata skor tertinggi per siswa adalah 70. Skor rata-rata kelas untuk hasil belajar matematika siswa (*postes*) akhir siklus III adalah 71,44 dengan skor rata-rata terendah 59 dan skor tertinggi 89.

Berdasarkan hasil analisis evaluasi pada siklus I ditemui permasalahan dalam proses pembelajaran sebagai berikut: pertama, kenyataan menunjukkan ketika pelajaran akan dimulai masih ada siswa yang tidak membawa buku paket yang biasa digunakan oleh guru matematika di SMP Negeri 2 Langke Rembong. Kedua, saat diskusi kelompok, hanya anak tertentu yang menyelesaikan permasalahan dalam LKS, sedangkan yang lain tidak terlibat secara aktif. Ketiga, kehomogenan anggota kelompok berdasarkan jenis kelamin dan LKS yang diberikan hanya satu lembar setiap kelompok. Keempat, ketika diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, siswa pada umumnya masih malu-malu dan belum berani menyampaikan hasil diskusi dan kerja kelompoknya di depan kelas, sehingga ada wakil dari kelompok yang harus digantikan oleh anggota kelompok yang lain. Kelima, Belum adanya rasa tanggung jawab siswa terhadap kelompoknya serta yang keenam ketika kegiatan pembelajaran berlangsung pun masih ada siswa yang bermain, bahkan mendiskusikan soal dengan siswa lain. Berdasarkan berbagai masalah tersebut, maka perlu diadakan tindakan pada siklus II untuk meningkatkan *curiosity* siswa, dengan merancang dan mengkaji lebih baik lagi persiapan pembelajaran dan menerapkan sesuai dengan waktu dan mengacu pada permasalahan pada siklus I.

Beberapa perubahan yang dilakukan pada siklus II dalam mengatasi permasalahan pada siklus I yaitu pertama, peneliti mencoba untuk memberikan soal dan LKS yang lebih menantang dan berfokus pada pemahaman konsep. Kedua, anggota kelompok terdiri dari siswa yang heterogen baik dari jenis kelamin, maupun kemampuan akademiknya. Ketiga, banyaknya LKS yang dibagikan pada setiap kelompok, sesuai dengan jumlah anggota kelompok. Keempat, untuk menentukan siswa yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, maka guru akan memanggil siswa dengan menyebutkan angka pada nomor undian yang dimiliki siswa. Siswa yang memiliki angka nomor undian yang sesuai dengan yang disebutkan guru, wajib untuk menyampaikan hasil kerja kelompoknya, selain sebagai bentuk tanggung jawab, tapi juga akan diberi bonus nilai untuk kelompoknya. Kelima saat turnamen berlangsung, siswa mengerjakan soal pada tempat duduknya masing-masing, tidak pada kelompok dengan soal yang sama. Hal ini untuk mencegah terjadinya diskusi dalam menyelesaikan soal turnamen. Pembelajaran pada siklus II difokuskan agar siswa mampu meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan lebih baik lagi dari siklus I dan itu tercapai. Selain itu, difokuskan agar siswa memiliki *curiosity* dalam belajar. Hal ini mulai nampak, karena berdasarkan hasil observasi, *curiosity* dan prestasi siswa semakin meningkat dari siklus sebelumnya dan sudah berada dalam kategori tinggi, walaupun belum 75% siswa mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi. Perubahan-perubahan yang diberikan pada pembelajaran siklus II juga memberi dampak yang positif bagi peningkatan *curiosity* dan prestasi siswa. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa pertama, guru perlu meningkatkan cara memotivasi siswa dalam mengemukakan pendapat terutama untuk meningkatkan *curiosity* dan prestasi siswa. Kedua, hasil pengamatan tentang *curiosity* siswa selama proses pembelajaran masih membutuhkan perhatian yang serius dari guru karena peningkatan *curiosity* siswa belum menunjukkan adanya peningkatan. Ketiga, keaktifan dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat masih perlu ditingkatkan. Sedangkan kerjasama dalam menyelesaikan tugas sudah menunjukkan siswa menyukai pembelajaran dengan pendekatan *problem posing*. Keempat, hasil belajar siswa yang diukur melalui tes akhir tindakan menunjukkan peningkatan tetapi nilai rata-rata masih berkisar pada angka 60.

Berdasarkan hasil observasi, hasil tes tindakan, hasil analisis, dan refleksi pada tindakan siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran siklus II perlu dilanjutkan dengan tindakan siklus III. Hal ini berarti bahwa pembelajaran pada siklus III perlu penyempurnaan sebagai berikut: Pertama, peneliti mencoba untuk lebih tegas dalam memberikan motivasi belajar dan membangun rasa percaya diri siswa, keberanian mengemukakan pendapat dan bangga akan hasil kerjanya sendiri dan kedua, peneliti lebih memperhatikan pemberian penguatan pada siswa baik penguatan verbal maupun non verbal.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus III yang mengacu pada perbaikan tindakan dari siklus I dan II diperoleh hasil yang lebih baik. Ini ditunjukkan dari hasil evaluasi akhir siklus III dimana persentase keaktifan siswa dalam proses pembelajaran secara klasikal adalah 76% dan ketuntasan belajar klasikal adalah 92 %. Hal ini berarti tindakan pada siklus III sudah mencapai kriteria keaktifan belajar siswa minimal 75 % dan ketuntasan belajar minimal 70% secara klasikal siswa memperoleh nilai ≥ 60 . Dengan demikian tidak perlu untuk melakukan siklus selanjutnya.

Pembahasan

Proses pembelajaran dengan pembelajaran *Problem Posing*, terlihat adanya peningkatan pada perhatian siswa terhadap pembelajaran, partisipasi siswa dalam kelompok belajar, kemampuan siswa berkomunikasi dengan teman maupun dengan guru, keberanian siswa mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan, ketekunan siswa dalam pembelajaran, kemampuan menggunakan waktu secara efektif, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu kesiapan siswa dalam menghadapi proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini terlihat dari siswa berada dalam kelas tepat waktu, persiapan siswa dalam menyiapkan buku paket yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Hasil pembelajaran matematika siswa kelas VIII-K SMP Negeri 2 Langke Rembong sebelum diadakan tindakan dapat juga dikatakan sudah maksimal karena sebagian siswa telah mengikuti bimbingan belajar di luar sekolah, diberikan remedial dan pengayaan, sehingga banyak yang telah menguasai materi yang akan diajarkan. Namun peneliti tetap mencoba untuk menggunakan pembelajaran *Problem Posing* untuk melihat peningkatan prestasi belajar dengan metode tersebut, dengan harapan metode ini dapat meningkatkan prestasi belajar yang ada. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas melalui tiga kali siklus dan enam kali pertemuan (masing-masing siklus berisi dua kali pertemuan), terlihat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa/prestasi belajar siswa dan melebihi standar ketuntasan minimal.

Berdasarkan proses tindakan dan hasil yang diperoleh pada siklus I, siklus II, dan siklus III menunjukkan hasil yang baik. Keadaan ini berarti bahwa penerapan pembelajaran *Problem Posing* dapat meningkatkan prestasi belajar dan juga meningkatkan *curiosity* siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada kompetensi dasar memahami sistem persamaan linear dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi selama penelitian ini berlangsung dapat disimpulkan bahwa pertama, pendekatan *problem posing* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan *curiosity* siswa khususnya pada Standar Kompetensi memahami sistem persamaan linear dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah di kelas VIII-K SMP Negeri 2 Langke Rembong. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes belajar dan penilaian hasil observasi *curiosity* siswa dan kedua, prestasi belajar dan *curiosity* siswa dari siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini terutama pihak yang membantu untuk kelancaran proses penelitian yang telah dilakukan. Terima kasih banyak kepada SMPN 2 Langke Rembong yang bersedia menjadi tempat untuk melakukan penelitian. Terima kasih pula kepada rekan-rekan yang membantu penyelesaian artikel ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR RUJUKAN

- Arends, R.I., & Kilcher, A. (2010). *Teaching for student learning: becoming an accomplished teacher*. New York: Routledge.
- Cobern, W.W. (1993). Contextual constructivism: The impact of culture on the learning and teaching of science. Dalam K.G. Tobin (Ed.), *The practice of constructivism in science education* (pp. 51-69). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Depdiknas (2003). Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Joyce, B. & Weil, M. (2003). *Models of teaching (5th ed.)*. Massachusetts: A Simon and Schuster Company.
- Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1988). *The action research planner*. Australia: Deakin University.
- Nitko, A. J. & Brookhart, S. M. (2007). *Educational assesment of students*. New Jersey: Pearson Education.
- Suherman, E., et. al. (2003). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: Yaniawati, R. P. (2001). *Pembelajaran dengan Pendekatan Open-Ended dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa*. Tesis Magister pada PPS UPI. Bandung. PPS UPI.