

ABSTRAK

Hulu, Mitra Verolina. 2025. *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Problem posing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Skripsi. Pembimbing Ratna Natalia Mendrofa, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari observasi awal di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan dan memperoleh hasil bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori sangat kurang dan bahan ajar yang digunakan masih terbatas. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan hanya mengandalkan guru saat proses pembelajaran. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan bahan ajar yang berupa modul pembelajaran yang sederhana, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Problem posing* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, angket validasi, dan angket respon. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil angket dari validator, angket respon siswa, dan guru beserta tes hasil belajar. Sedangkan data kualitatif berupa hasil komentar dan saran yang diberikan validator terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, modul pembelajaran yang dikembangkan telah teruji dan dinyatakan valid baik dari segi validitas materi (isi), validitas bahasa, dan validitas desain. Selanjutnya, modul pembelajaran juga memperoleh nilai yang sangat praktis untuk digunakan oleh siswa dengan persentase kepraktisan sebesar 91,18% dan hasil persentase kepraktisan dari guru sebesar 96,42%. Modul pembelajaran juga efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan nilai rata-rata 81,56% dengan kategori sangat kreatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis *Problem posing* yang dikembangkan sudah memenuhi harapan dan tujuan penelitian.

Kata Kunci: Kemampuan berpikir kreatif, modul pembelajaran, model pembelajaran Problem Posing, model ADDIE

ABSTRACT

Hulu, Mitra Verolina. 2025. Development of Problem Posing-Based Mathematics Learning Module to Improve Students' Creative Thinking Ability. Thesis. Supervisor Ratna Natalia Mendrofa, S.Pd., M.Pd.

This study was motivated by initial observations at UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan and obtained the results that the creative thinking ability of students was in the very poor category and the teaching materials used were still limited. Students have difficulty in understanding the material and only rely on the teacher during the learning process. The solution to these problems is to use teaching materials in the form of simple learning modules, so that they are easily understood by students. The purpose of this research is to develop a learning module based on Problem Posing that is valid, practical, and effective in improving students' creative thinking skills.

This type of research is development research. The development model used is the ADDIE model, which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments in this research are learning outcomes test, validation questionnaire, and response questionnaire. The types of data used in this study are quantitative and qualitative data. Quantitative data in the form of questionnaire results from validators, student response questionnaires, and teachers along with learning outcomes tests. While qualitative data is in the form of comments and suggestions given by validators on the learning module developed.

Based on the research results, the learning module developed has been tested and declared valid both in terms of material validity (content), language validity, and design validity. Furthermore, the learning module also obtained a very practical value to be used by students with a percentage of practicality of 91.18% and the percentage of practicality from teachers of 96.42%. The learning module is also effective in improving students' creative thinking skills with an average value of 81.56% with a very creative category. So it can be concluded that the Problem Posing-based learning module developed has met the expectations and objectives of the study.

Kata Kunci: Kemampuan berpikir kreatif, modul pembelajaran, model pembelajaran Problem Posing, model ADDIE