



---

Original Research

---

## Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII MTs Pada Materi SPLDV

Firda Kurnia<sup>1\*</sup>, Muhamad Farhan<sup>2</sup>, Idha Isnaningrum<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Indraprasta PGRI

---

### INFO ARTICLES

#### Article History:

Received: 28-06-2022  
Revised: 29-06-2022  
Approved: 30-06-2022  
Publish Online: 30-06-2022

#### Key Words:

Analisis; Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis; Pembelajaran Matematika; SPLDV.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

*Abstract: This study aims to determine the mathematical creative thinking ability of class VIII students at MTs Al Islamiyah. This type of research is a qualitative research with descriptive method. Determination of the subject in this study was carried out using the purposive sampling method. The subjects in this study were class VIII-B MTs Al Islamiyah which consisted of 33 students. Data collection techniques used are tests and interviews. The instruments used in this study were test and interview instruments. The results showed that students who had high test results and moderate test results obtained the criteria for completeness of mathematical creative thinking skills which were quite creative with a percentage of 56.25%, while for students who had low test results obtained the criteria for completeness of mathematical creative thinking skills that were less creative with 0% percentage based on indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII di MTs Al Islamiyah. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penentuan subjek pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Purposive Sampling. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIII-B MTs Al Islamiyah yang terdiri dari 33 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki hasil tes tinggi dan hasil tes sedang memperoleh kriteria ketuntasan kemampuan berpikir kreatif matematis yang cukup kreatif dengan presentase 56,25%, sedangkan untuk siswa yang memiliki hasil tes rendah memperoleh kriteria ketuntasan kemampuan berpikir kreatif matematis yang kurang kreatif dengan presentase 0% berdasarkan indikator kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

---

**Correspondence Address:** Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedung, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760, Indonesia; e-mail: [firdakurnia200700@gmail.com](mailto:firdakurnia200700@gmail.com); [muhamadfarhan2011@gmail.com](mailto:muhamadfarhan2011@gmail.com); [idha.isnaningrum@gmail.com](mailto:idha.isnaningrum@gmail.com).

**How to Cite:** Kurnia, F., Farhan, M., & Isnaningrum, I. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII MTs Pada Materi SPLDV. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(1), 69-82.

**Copyright:** Firda Kurnia, Muhamad Farhan, Idha Isnaningrum. (2022).

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia di era globalisasi. Dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia diharapkan mampu menjawab tantangan kehidupan dalam persaingan global secara mandiri dan percaya diri. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang dapat menjawab tantangan hidup. Masykur & Fathani (dalam Farhan & Retnawati, 2014) mengatakan bahwa matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi). Matematika banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga matematika sangat penting untuk diajarkan kepada siswa. Menurut Noer (Sutriyaningsih dkk, 2020) beberapa alasan seseorang perlu belajar matematika adalah: (1) alat untuk berpikir jernih dan logis; (2) sarana penyadaran siswa terhadap perkembangan budaya di sekitar lingkungannya; (3) cara untuk mengenali pola hubungan dan menggeneralisasi dari pengalaman; (4) cara mengembangkan kreativitas; dan (5) bagaimana memecahkan masalah sehari-hari. Hasil penelitian oleh *Siregar (2017)* menemukan bahwa sebanyak 45% mempersepsikan matematika cukup sulit, dan sebanyak 80% mengatakan matematika merupakan pelajaran yang penting, serta 85% siswa mengatakan bahwa belajar matematika melalui game adalah menyenangkan.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita akan selalu dihadapkan pada suatu masalah yang dapat dijadikan sebagai proses dalam melatih perkembangan kualitas dalam berpikir dan bertindak. Pada proses pembelajaran matematika permasalahan yang sering muncul pada siswa yaitu saat menyelesaikan soal matematika. Pada saat memecahkan masalah matematika, siswa harus dapat memahami konsep dan mampu menghubungkan dengan konsep lainnya sehingga siswa tidak hanya menghafal rumus akan tetapi siswa mampu membangun konsep tersebut sehingga kemampuan berpikir siswa semakin terasah dan berkualitas. Hal ini tertuang dalam Permen Nomor 22 Tahun 2006, Salah satu pembelajaran yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Dengan adanya kemampuan memahami konsep, siswa akan mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan lainnya yang diharapkan dalam proses pembelajaran matematika diantaranya kemampuan memecahkan masalah, penalaran, komunikasi matematis, berpikir kritis, kreatif dan lain sebagainya. Menurut Yarmayani (dalam Putri, Iswara, & Hakim, 2021), “Peserta didik dikatakan mampu memecahkan masalah matematika jika mereka dapat memahami, memilih strategi yang tepat, kemudian menerapkannya dalam penyelesaian masalah”. Situasi peserta didik dengan kemampuan tersebut tentu saja menjadi satu tujuan penting yang mesti dicapai dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian besar kemungkinan dapat terbangun suatu lingkungan kegiatan belajar yang memiliki standar proses yang baik. Hakim (2019) menyatakan bahwa, untuk dapat membangun standar proses dalam memperoleh dan menggunakan konten pengetahuan dalam pembelajaran matematika, dibutuhkan suatu sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri.

Matematika sebagai induk pengetahuan dan teknologi dapat dijadikan sebagai wadah terbaik dalam mengasah berbagai kemampuan siswa. Belajar matematika adalah belajar untuk berpikir dalam memahami rumus, menganalisis, mengelompokkan objek dan lain sebagainya. Kemampuan berpikir matematis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengharuskan siswa untuk dilatih dan dipertahankan serta dikembangkan melalui suatu proses pembelajaran. Menurut Handoko (Marliani, 2015), matematika dapat difungsikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang sistematis, logis, kreatif, disiplin dan kerjasama yang efektif dalam kehidupan yang modern dan kompetitif. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif perlu dilatih dan dikembangkan oleh peserta didik dan dibantu oleh pendidik dengan berbagai macam model dan metode serta gaya belajar di dalam kelas. Menurut Ardianik (Winiarsih, Hakim & Sari, 2021), matematika sebagai salah satu pelajaran yang

mengembangkan kemampuan bernalar dan berpikir logis mempunyai peran untuk membekali dan mendorong siswa berpikir kreatif.

Pentingnya berpikir kreatif dalam proses pembelajaran yaitu siswa mampu memecahkan masalah dengan baik, produktivitas memecahkan masalah akan semakin meningkat, rasa ingin tahu yang begitu tinggi untuk mencoba dan menemukan suatu konsep yang baru, dan mampu menciptakan kondisi baru dalam mengkoneksikan pengetahuan kedalam kehidupan sosial. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 dalam Kurikulum 2013 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, yang menyebutkan bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah yaitu membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif (Purwaningrum, 2016). Menurut Puccio dan Mudock (La Moma, 2015), berpikir kreatif memuat aspek ketrampilan kognitif dan metakognitif antara lain mengidentifikasi masalah, menyusun pertanyaan, mengidentifikasi data yang relevan dan tidak relevan, produktif, menghasilkan banyak ide yang berbeda dan produk atau ide yang baru dan memuat disposisi, yaitu bersikap terbuka, berani mengambil posisi, bertindak cepat, bersikap atau berpandangan bahwa sesuatu adalah bagian dari keseluruhan yang kompleks, memanfaatkan cara berpikir orang lain yang kritis, dan sikap sensitif terhadap perasaan orang lain.

Temuan baru dalam proses pembelajaran bermula pada kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Menurut Sugilar (Mayasari dkk, 2018), berpikir kreatif adalah kegiatan yang menghasilkan ide dan hasil baru, yang bermanfaat bagi siswa. Menurut Ersoy (Wahyuni & Kurniawan, 2018), berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan berpikir yang memfasilitasi pembelajaran individu dengan merealisasikan imajinasinya, memberikan kesempatan baginya untuk berpikir. Menurut Mursidik, Samsiyah, & Rudyanto (Sutriyaningsih dkk, 2020), kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, atau kemampuan menempatkan dan mengombinasikan sejumlah objek secara berbeda yang berasal dari pemikiran manusia yang bersifat dapat dimengerti, berdaya guna, dan inovatif. Indikasi kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (Purwaningrum, 2016) adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban. Menurut Hendriana, dkk (Noviyana, 2017), siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mampu mencari solusi dengan cara yang baru. Dengan demikian, penekanan penting dalam proses pembelajaran adalah menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga berbagai persoalan matematis yang dihadapi dapat diselesaikan dengan baik.

Salah satu tujuan terselenggaranya pendidikan berdasarkan kurikulum 2013 adalah kemampuan berpikir kreatif menjadi suatu kemampuan yang wajib dimiliki dan dikuasai oleh siswa, akan tetapi dalam praktiknya masih belum optimal. Nizam (Hadi & Novaliyosi, 2019) yang menyatakan bahwa hasil studi *Trends of International Mathematical and Scientific Research (TIMSS) 2015* menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi 6 terbawah atau Indonesia berada di peringkat 44 dari keseluruhan 49 negara yang berpartisipasi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia masih kurang. Menurut Azhari (Sutriyaningsih dkk, 2020), kenyataan di lapangan menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa belum optimal, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa diduga karena selama ini guru tidak berusaha menggali pengetahuan dan pemahaman siswa tentang berpikir kreatif. Studi yang dilakukan oleh Risnanosanti (Purwaningrum, 2016) menyebutkan bahwa pada kelas XI salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Bengkulu, siswa kurang mampu dalam menyelesaikan soal-soal pada salah satu indikator kemampuan berpikir kreatif matematis, yakni kebaruan. Hal ini disebabkan mereka tidak terbiasa menyelesaikan permasalahan dengan caranya sendiri.

Observasi yang dilakukan oleh Elfiani, (2017) pada penelitian lain mengungkapkan adanya permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran antara lain: siswa cenderung tidak menjawab ketika guru memberikan pertanyaan, siswa hanya memberikan jawaban yang sesuai dengan apa yang dicontohkan guru sehingga kemampuan siswa dalam mencari alternatif jawaban dari permasalahan masih kurang, siswa cenderung masih menghafalkan atau meniru apa yang diberikan oleh guru, siswa belum mampu menjelaskan secara rinci maupun runtut dari suatu masalah yang diberikan oleh guru. Selain itu, berdasarkan hasil survei dan wawancara peneliti dengan guru matematika di MTs Al

Islamiyah, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran matematika, guru selalu menggunakan model pembelajaran langsung yaitu model pengajaran yang berpusat pada guru, siswa hanya duduk pasif untuk menerima informasi tentang pengetahuan dan keterampilan yang akhirnya menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang percaya diri untuk mengembangkan kemampuan matematis terutama kemampuan berpikir kreatif matematis sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih lemah. Berdasarkan informasi tersebut maka penelitian ini perlu dilakukan di MTs Al Islamiyah untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa terkhusus pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel, karena materi tersebut merupakan salah satu materi yang memerlukan keterampilan berpikir.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Al Islamiyah, adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B MTs Al Islamiyah yang terdiri dari 33 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen data berupa instrumen tes. Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan wawancara. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dengan menggunakan soal tes pada materi sistem persamaan linier dua variabel sebanyak 4 soal. Wawancara dilakukan secara informal untuk mengetahui bagaimana teknik yang digunakan siswa untuk penyelesaian masalah soal yang diberikan. Tehnik analisis data dilakukan dengan menganalisis hasil jawaban siswa berdasarkan wawancara. Analisis data ditinjau berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan dipilih 3 orang siswa dengan kategori siswa dengan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis tinggi, sedang dan rendah. Pada tahap akhir menyimpulkan hasil analisis data.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil tes dan wawancara, tidak semua sampel dianalisis. Peneliti menganalisis 3 sampel yang mewakili tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu kategori kemampuan berpikir kreatif tinggi, sedang dan rendah. S1 siswa dengan kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi, S2 siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi kategori sedang, dan S3 siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi kategori rendah.

a. Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi (S<sub>1</sub>)

1.)  $5.000 + 2.500 = 7.500$   
 $= 7.500 \times 4 = 30.000$   
 $x = 4$

2.)  $2.500 \times 6 = 15.000$   
 $30.000 - 15.000 = 15.000$   
 $15.000 : 3 = 5.000$   
 $y = 5$

Jadi Buku yang dibeli 4 buah dan Pensil yang dibeli 5 buah

Gambar 1. Hasil pekerjaan S<sub>1</sub> soal nomor 1

Dari gambar 1 diatas dapat diketahui bahwa S<sub>1</sub> memahami soal yang diberikan, hal itu terlihat dari cara S<sub>1</sub> menjawab soal. Dalam menjawab soal no 1, untuk kemungkinan pertama S<sub>1</sub> menjawab dengan cara menjumlahkan harga 1 buku dan 1 pensil, kemudian S<sub>1</sub> mengalikan jumlah harga 1 buku dan 1 pensil tersebut sampai hasilnya sama dengan jumlah uang Siska, sehingga di dapatkan hasilnya. Untuk kemungkinan kedua, S<sub>1</sub> menjawab dengan cara membagi dua jumlah uang Siska, kemudian S<sub>1</sub> mengira-ngira jumlah buku dan pensilnya. Lalu setelah itu jumlah buku dan pensil dikali dengan harga masing-masing buku dan pensil yang sudah diketahui di soal. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>1</sub> dan peneliti:

P : "Apakah kamu sudah memahami soalnya?"

S<sub>1</sub> : "Paham"

- P : "Apa yang diketahui di soal?"  
 S<sub>1</sub> : "Yang diketahui di soal, Siska memiliki uang 30.000, ia mau beli buku sama pensil, harga 1 buku yaitu 5.000 dan 1 pensil 2.500"  
 P : "Lalu yang ditanya di soal?"  
 S<sub>1</sub> : "Tentukan jumlah buku dan jumlah pensil yang dapat Siska beli hingga uangnya habis"  
 P : "Lalu bagaimana cara kamu mengerjakannya?"  
 S<sub>1</sub> : "Yang pertama, harga buku sama harga pensilnya kan harga buku 5.000, harga pensil 2.500, saya tambah jadi 7.500. Nah 7.500 dikali berapa sama dengan 30.000, saya cari hasilnya 4. Jadi buku 4 pensil 4"  
 P : "Kenapa kamu tidak menuliskan kesimpulan seperti yang di kemungkinan kedua?"  
 S<sub>1</sub> : "Lupa"  
 P : "Oke, lalu untuk kemungkinan yang kedua?"  
 S<sub>1</sub> : "Kemungkinan yang kedua, saya mencari pertama gimana hasilnya 15.000. Yang pertama buku harganya  $5.000 \times 3 = 15.000$ , yang kedua harga pensil  $2.500 \times 6 = 15.000$ . Jadi buku yang dibeli Siska 3 buah dan pensil yang dibeli 6 buah"

Berdasarkan cuplikan wawancara diatas dapat diketahui bahwa S<sub>1</sub> memahami soal yang diberikan. Hal itu dapat di lihat dari cara S<sub>1</sub> menjawab pertanyaan, S<sub>1</sub> menjawab pertanyaan dengan cara mengira-ngira jumlah buku dan pensil. Setelah itu ia kalikan jumlah buku dan pensil dengan harga yang telah diketahui di soal. S<sub>1</sub> mampu menjelaskan jawaban yang ia kerjakan dengan baik dan benar. S<sub>1</sub> juga mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan lain dari jumlah buku dan pensilnya. Hal ini menunjukkan bahwa S<sub>1</sub> memenuhi aspek kelancaran (*fluency*) dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh peneliti.

2.) - Jika umur Aira 8 thn lebih tua dari pada Nadhira, dan umur Aira 32 thn,  
 maka berapakah umur Nadhira sebenarnya.  
 $-72 - 32$   
 $= 40$  (maka umur Nadhira adalah 40 thn)

Gambar 2. Hasil pekerjaan S<sub>1</sub> soal nomor 2

Berdasarkan gambar 2 diatas dapat diketahui bahwa S<sub>1</sub> kurang mampu memahami soal yang diberikan, hal itu dapat dilihat dari cara S<sub>1</sub> menjawab soal. Selain itu, ia juga keliru dalam mencetuskan nama-nama yang terdapat pada soal. Pertama S<sub>1</sub> menuliskan selisih umur Aira dan Nadhira, lalu S<sub>1</sub> mengira-ngira umur Aira, setelah ia mendapatkan umur Aira, ia mengurangi jumlah umur yang terdapat di soal dengan umur Aira untuk mendapatkan umur Nadhira. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>1</sub> dan peneliti:

- P : "Apakah kamu pernah mengerjakan soal ini sebelumnya?"  
 S<sub>1</sub> : "Di inget-inget mah pernah sih"  
 P : "Lalu bagaimana cara kamu menjawab soal ini?"  
 S<sub>1</sub> : "Pertama kan jumlah umur dari Aira dan Nadhira 72 tahun, pertama saya ngira - ngira, berapa ya? 32 atuh,  $72 - 32 = 40$ . Maka umur Nadhira adalah 40 tahun."

Berdasarkan cuplikan wawancara diatas dapat diketahui bahwa S<sub>1</sub> kurang mampu memahami soal yang diberikan. Hal tersebut terlihat dari cara S<sub>1</sub> menjawab pertanyaan hanya dengan cara mengira - ngira salah satu umur dari keduanya kemudian ia kurangkan dengan jumlah umur Nadhira dan Aira yaitu 72. S<sub>1</sub> tidak melaksanakan perintah kedua yang terdapat pada soal yaitu membuat pertanyaan beserta jawaban yang berkaitan dengan soal. Dengan demikian S<sub>1</sub> kurang memenuhi aspek keluwesan (*flexibility*).

3) - Jumlah umur  $25$  th  $* 25 - 16 = 9$   
 - Umur Dendi  $16$  th  
 - Umur Dendi  $9$  th  $* 16 - 9 = 7$  (Maka selisih umur mereka = 7).

Gambar 3. Hasil pekerjaan S<sub>1</sub> soal nomor 3

Berdasarkan gambar 3 diatas dapat diketahui bahwa S<sub>1</sub> mampu memahami soal yang diberikan. S<sub>1</sub> mengerjakan soal tersebut dengan caranya sendiri. S<sub>1</sub> mencetuskan terlebih dahulu jumlah umur keduanya, kemudian S<sub>1</sub> mengira-ngira umur keduanya yang jika dikurangkan hasilnya 7 dan jika ditambahkan hasilnya adalah umur yang ia cetuskan sebelumnya. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>1</sub> dan peneliti:

- P : “Bagaimana kamu mencetuskan jumlah umurnya?”  
 S<sub>1</sub> : “Pertama saya asal pilih angka 25, habis itu baru saya hitung”  
 P : “Setelah mencetuskan jumlah umurnya, bagaimana cara kamu menjawab soal ini?”  
 S<sub>1</sub> : “Saya mengira-ngira ka, saya cari kira-kira angka berapa sama berapa yang kalau dikurang selisihnya 7 trus kalau di tambah hasilnya 25, ketemu angka 16 sama 9”

Berdasarkan cuplikan wawancara diatas dapat dibenarkan bahwa S<sub>1</sub> mengerjakan dengan caranya sendiri. Ia mengerjakan soal tersebut dengan cara mencetuskan terlebih dahulu jumlah umur keduanya, kemudian S<sub>1</sub> mengira-ngira umur keduanya. Dengan demikian, S<sub>1</sub> mampu memahami soal yang diberikan dan mampu mengerjakan soal tersebut dengan caranya sendiri, perhitungannya pun benar. Akan tetapi, informasi yang ia tuliskan dalam gambar kurang jelas. Sehingga dapat dikatakan bahwa S<sub>1</sub> memenuhi aspek keaslian (*originality*).

4)  $2.000 \times 70 = 140.000$   
 $1.000 \times 150 = 150.000$   
 $= 140.000 + 150.000 = 290.000$

Gambar 4. Hasil pekerjaan S<sub>1</sub> soal nomor 4

Berdasarkan gambar 4 diatas, dapat dikethui bahwa S<sub>1</sub> dapat memahami soal yang diberikan. Hanya saja jawaban yang ia tuliskan kurang rinci. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>1</sub> dan peneliti:

- P : “Apa yang kamu lakukan untuk menjawab soal ini?”  
 S<sub>1</sub> : “Yang pertama saya lakukan adalah mencari jumlah mobil mulai dari 50 mobil saya kalikan dengan 2.000 sampai akhirnya dapat 70 mobil”  
 P : “Dihitung satu-satu?”  
 S<sub>1</sub> : “Iya. Trus yang motor kan 1.000, saya hitung lagi dari 100 motor. Jadi jumlah mobilnya 70 unit dan jumlah motornya 150 unit. Jadi Rp. 140.000 + Rp. 150.000 = Rp. 290.000”  
 P : “Kenapa kamu tidak menuliskan kesimpulan seperti yang kamu jelaskan barusan?”  
 S<sub>1</sub> : “Iya lupa kak”

Dari hasil cuplikan wawancara diatas, terlihat bahwa S<sub>1</sub> memahami soal. S<sub>1</sub> dapat menjawab soal tersebut dengan cara mengira-ngira dan menghitung satu per satu jumlah unit mobil dan motor. Hasil pekerjaannya pun benar, tetapi perincian yang ia tuliskan kurang detail. Ia tidak menuliskan

berapa banyak jumlah kendaraan masing-masing yang ia dapatkan dari hasil perhitungannya dengan cara mengira-ngira dan menghitung satu per satu jumlah dari masing-masing kendaraan. Sehingga dapat dikatakan bahwa  $S_1$  memenuhi aspek elaborasi (*elaboration*).

b. Siswa dengan Hasil Tes Sedang ( $S_2$ )

1) Kemungkinan pertama =  
 Siska membeli 3 buku dengan seharga 15.000 dan membeli 6 pensil dengan harga 2.500 jadi  $15 + 15 = 30$   $2.500 \times 6 = 15.000$   
 $5.000 \times 3 = 15.000$   
 $30.000$

Kemungkinan kedua :  
 Siska membeli 4 buku seharga 20.000 dan membeli 4 pensil dengan seharga 10 jadi  $10 + 20 = 30$   $2.500 \times 4 = 10.000$   
 $5.000 \times 4 = 20.000$   
 $30.000$

Gambar 5. Hasil pekerjaan  $S_2$  soal nomor 1

Dari gambar 5 tersebut dapat diketahui bahwa  $S_2$  memahami soal yang diberikan, hal itu terlihat dari cara  $S_2$  menjawab soal. Dalam menjawab soal nomor 1, untuk kemungkinan pertama  $S_2$  menjawab dengan cara mengira-ngira jumlah buku dan pensilnya. Lalu setelah itu jumlah buku dan pensilnya dikali dengan harga masing-masing buku dan pensil yang sudah diketahui disoal. Untuk kemungkinan kedua,  $S_2$  menggunakan cara yang sama dengan cara perhitungan kemungkinan pertama. Dalam perhitungan hanya berbeda pada jumlah buku dan pensilnya. Saat diwawancarai  $S_2$  juga menjelaskan bahwa dalam menentukan jumlah buku dan pensilnya ia menggunakan cara mengira-ngira. Berikut cuplikan wawancara antara  $S_2$  dan peneliti:

P : "Apakah kamu sudah memahami soalnya?"

$S_2$  : "Paham"

P : "Apa yang diketahui di soal?"

$S_2$  : "Harga 1 buku yaitu 5.000 dan 1 pensil yaitu 2.500"

P : "Lalu yang ditanya di soal?"

$S_2$  : "Tentukan jumlah buku dan pensil yang dapat Siska beli hingga uangnya habis"

P : "Lalu bagaimana cara kamu mengerjakannya?"

$S_2$  : "Yang pertama, Siska membeli 3 buku dengan seharga 15.000 dan membeli 6 pensil dengan harga 15.000. Jadi  $15.000 + 15.000 = 30.000$ , sehingga uangnya habis."

P : "Lalu kamu dapat jumlah buku dan pensil itu dengan cara apa?"

$S_2$  : "Saya kira-kira aja kak"

P : "Oke, lalu untuk kemungkinan yang kedua?"

$S_2$  : "Kemungkinan yang kedua caranya sama kak dengan yang pertama"

Berdasarkan cuplikan wawancara diatas dapat diketahui bahwa  $S_2$  memahami soal yang diberikan.  $S_2$  menjawab pertanyaan dengan cara mengira-ngira jumlah buku dan pensilnya. Setelah itu ia kalikan jumlah buku dan pensil dengan harga yang telah diketahui disoal.  $S_2$  mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan lain dari jumlah buku dan pensilnya. Hal ini menunjukkan bahwa  $S_2$  memenuhi aspek kelancaran (*fluency*) dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh peneliti.

2) Jumlah umur mereka 72  
 $72 \div 2 = 36$   
 $36 - 8 = 28$   
 $36 + 8 = 44$   
 Jadi umur nadira 28 dan umur ario 44  
 $28 + 44 = 72$

Pertanyaan =  
 Berapa umur mereka masing masing?  
 umur nadira 28 dan umur ario 44

Gambar 6. Hasil pekerjaan  $S_2$  soal nomor 2

Berdasarkan gambar 6 diatas dapat diketahui bahwa S<sub>2</sub> mampu menjawab soal yang diberikan. Akan tetapi, jawaban yang ia berikan masih salah. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>2</sub> dan peneliti:

- P : “Apakah kamu pernah menyelesaikan soal ini sebelumnya?”  
 S<sub>2</sub> : “Lupa kak”  
 P : “Bisa tolong jelaskan bagaimana cara kamu menjawab ini?”  
 S<sub>2</sub> : “Jadi kan jumlah umur mereka 72 tahun, dari 72 tahun dibagi 2 menjadi 36, karena selisih umur mereka 8 tahun jadi  $36 - 8 = 28$  dan  $36 + 8 = 44$ . Jadi umur Nadhira 28 tahun dan umur Aira 44 tahun”  
 P : “Untuk pertanyaannya kenapa kamu memilih pertanyaan seperti itu?”  
 S<sub>2</sub> : “Biar gampang aja kak”

Berdasarkan hasil cuplikan wawancara diatas dapat diketahui bahwa S<sub>2</sub> mampu menjawab soal yang diberikan. Ia mengerjakan dengan cara membagi dua jumlah umur yang terdapat pada soal kemudian dari hasil yang S<sub>2</sub> dapatkan, ia menjumlahkan dan mengurangkannya dengan selisih umur keduanya. Meskipun ia dapat menjawab soal yan diberikan, jawabannya pun masih salah. Sehingga dapat dikatakan bahwa S<sub>2</sub> kurang memenuhi aspek keluwesan (*flexibility*).

3.) Jumlah umur Dandi 14  
 +  
 dan umur Dendy 21  
 -----  
 35

Gambar 7. Hasil pekerjaan S<sub>2</sub> soal nomor 3

Berdasarkan gambar 7 diatas dapat diketahui bahwa S<sub>2</sub> kurang memahami soal yang diberikan. S<sub>2</sub> mengerjakan soal tersebut dengan cara mencetuskan umur Dandi terlebih dahulu lalu mencetuskan umur Dendy, sehingga di dapatkan jumlah umur keduanya. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>2</sub> dan peneliti:

- P : “Bagaimana kamu mencetuskan jumlah umurnya?”  
 S<sub>2</sub> : “Nah nomor 3 ini saya ngasal kak”  
 P : “Bisa tolong jelaskan bagaimana cara kamu menjawab ini?”  
 S<sub>2</sub> : “Saya ngira-ngira umur Dandi 14, abis itu cara nyari umur Dendy yaitu  $14 + 7 = 21$ . Jadi  $14 + 21 = 35$ ”  
 P : “Kenapa angka 35 nya kamu coret?”  
 S<sub>2</sub> : “Karena saya gak yakin sama jawaban saya”

Berdasarkan cuplikan wawancara diatas dapat diketahui bahwa S<sub>2</sub> mengerjakan soal tersebut dengan caranya sendiri dan ia merasa tidak yakin atas apa yang ia kerjakan. S<sub>2</sub> tidak mengerjakan soal tersebut sesuai perintah yang tertera di soal yaitu dengan mencetuskan jumlah umur keduanya terlebih dahulu. Melainkan ia mengerjakannya dengan cara mencetuskan salah satu umur dari keduanya. S<sub>2</sub> mengerjakan soal tersebut dengan caranya sendiri, akan tetapi proses perhitungannya kurang dapat dipahami dan informasi yang di tuliskan dalam jawaban juga kurang jelas. Sehingga dapat dikatakan bahwa S<sub>2</sub> kurang memenuhi aspek keaslian (*originality*).

4.) Mobil 150 x 1.000 = 150.000  
 Mobil 70 x 2.000 = 140.000  
 150.000 + 140.000 = 290.000

Gambar 8. Hasil pekerjaan S<sub>2</sub> soal nomor 4

Berdasarkan gambar 8 diatas, dapat diketahui bahwa S<sub>2</sub> dapat memahami soal yang diberikan. Hanya saja jawaban yang ia tuliskan kurang rinci. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>1</sub> dan peneliti:

- P : "Bagaimana cara kamu mengerjakan soal ini?"  
 S<sub>2</sub> : "Kan hasil tarif parkir seluruhnya adalah 290.000 dan terdapat mobil dan sepeda motor sebanyak 220 unit. Jadi cara mengerjainnya motor ada  $150 \times 1.000 = 150.000$ , trus mobil ada  $70 \times 2.000 = 140.000$ . Jadi  $150.000 + 140.000 = 290.000$ "  
 P : "Oke. Darimana kamu bisa tau jumlah motornya ada 150 dan mobil ada 70?"  
 S<sub>2</sub> : "Saya itung terus ka sampe ketemu"

Dari hasil cuplikan wawancara diatas, terlihat bahwa S<sub>2</sub> memahami soal. Hasil pekerjaannya pun benar, tetapi perincian yang ia tuliskan kurang detail. Ia tidak menuliskan berapa banyak jumlah kendaraan masing-masing yang ia dapatkan dari hasil perhitungannya dengan cara menghitung satu per satu jumlah dari masing-masing kendaraan. Sehingga dapat dikatakan bahwa S<sub>2</sub> memenuhi aspek elaborasi (*elaboration*) dengan skor 3 (memberikan jawaban yang benar tetapi disertai perincian yang kurang detail).

### c. Siswa dengan Hasil Tes Rendah (S<sub>3</sub>)

1. > 1 buku = 5.000  
 1 pensil = 2.000  
 buku dibeli dengan harga =  $5.000 \times 2 = 10.000$   
 pensil dibeli dengan harga =  $2.000 \times 2 = 5.000$   
 $10.000 + 5.000 = 15.000$   
 sisa uang sebanyak = 15.000  
 Jadi belanjaan yang dibeli siska sebanyak = 15.000

Gambar 9. Hasil pekerjaan S<sub>3</sub> soal nomor 1

Dari gambar 9 diatas dapat diketahui bahwa S<sub>3</sub> tidak memahami soal yang diberikan, hal itu terlihat dari cara S<sub>3</sub> menjawab soal. Dalam menjawab soal nomor 1, S<sub>3</sub> menjawab dengan cara mengalikan masing-masing harga buku dan pensil dengan angka 2 lalu ia menjumlahkan hasil dari perkalian tersebut. Sehingga jawaban yang ia kerjakan salah. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>3</sub> dan peneliti:

- P : "Apakah kamu sudah memahami soalnya?"  
 S<sub>3</sub> : "Kurang paham ka"  
 P : "Oke, sekarang apa yang diketahui di soal?"  
 S<sub>3</sub> : "Sisa uang sebanyak 15.000"  
 P : "Yang ditanya di soal?"  
 S<sub>3</sub> : "Carilah kemungkinan-kemungkinan jumlah buku dan pensil yang dapat Siska beli sehingga uangnya habis. Minimal 2 kemungkinan"  
 P : "Bisa tolong jelaskan bagaimana cara kamu menjawab soal ini?"  
 S<sub>3</sub> : "Buku dibeli dengan harga  $5.000 \times 2 = 10.000$   
 Pensil dibeli dengan harga  $2.000 \times 2 = 5.000$   
 $10.000 + 5.000 = 15.000$   
 Jadi belanjaan yang dibeli Siska sebanyak 15.000"  
 P : "Lalu kamu dapat jumlah buku dan pensil itu dengan cara apa?"

S<sub>3</sub> : “Dari karena di soal minimal 2 kemungkinan makanya saya kali dua”

Hasil cuplikan wawancara diatas, S<sub>3</sub> memang kurang memahami soal yang diberikan karena pada soal terdapat perintah minimal 2 kemungkinan maka dari itu ia mengalikan harga buku dengan harga pensil masing-masing dengan angka 2, S<sub>3</sub> memberikan sebuah ide, akan tetapi ide tersebut tidak relevan sehingga jawaban yang dikerjakan pun menjadi salah. Dengan demikian S<sub>3</sub> tidak memenuhi aspek kelancaran (*fluency*).

2.)

Gambar 10. Hasil pekerjaan S<sub>3</sub> soal nomor 2

Berdasarkan gambar 10 diatas dapat diketahui bahwa S<sub>3</sub> tidak mampu menjawab soal yang diberikan. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>3</sub> dan peneliti:

P : “Untuk soal nomor 2, gak ngerti sama sekali?”

S<sub>3</sub> : “Iya gak ngerti kak”

P : “Oke, tapi apa kamu pernah mengerjakan soal seperti ini sebelumnya?”

S<sub>3</sub> : “Belum. Atau mungkin pernah kak tapi saya lupa”

Dari cuplikan wawancara diatas, S<sub>3</sub> mengatakan bahwa ia memang tidak mengerti atas soal yang diberikan sehingga S<sub>3</sub> tidak mampu menjawab soal tersebut. Dengan demikian S<sub>3</sub> tidak memenuhi aspek keluwesan (*flexibility*).

2.)

Gambar 11. Hasil pekerjaan S<sub>3</sub> soal nomor 3

Berdasarkan gambar 11 diatas dapat diketahui bahwa S<sub>3</sub> tidak mampu menjawab soal yang diberikan. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>3</sub> dan peneliti:

P : “Untuk soal nomor 3 juga kamu gak ngerti sama sekali?”

S<sub>3</sub> : “Iya sama gak ngerti kak”

Dari cuplikan wawancara diatas, S<sub>3</sub> mengatakan bahwa ia memang tidak mengerti atas soal yang diberikan sehingga S<sub>3</sub> tidak mampu menjawab soal tersebut karena memang ia tidak mengerti atas soal yang diberikan. Dengan demikian S<sub>3</sub> tidak memenuhi aspek keaslian (*originality*).

$$\begin{aligned} 1.) \text{ Mobil} &= 2.000 & \text{hasil} &= 290.000 \\ \text{Motor} &= 1.000 & & \end{aligned}$$

$$\text{seluruh kendaraan} = 220 \text{ unit}$$

$$\text{Jadi} = 220 \times 3.000 = 660.000 + 290.000$$

$$= 950.000$$

Gambar 12. Hasil pekerjaan S<sub>3</sub> soal nomor 4

Berdasarkan gambar 12 diatas, dapat dikethui bahwa S<sub>3</sub> tidak dapat memahami soal yang diberikan. S<sub>3</sub> mengerjakan soal tersebut dengan cara menjumlahkan tarif tiket parkir mobil dan

motor kemudian ia mengalikannya dengan jumlah seluruh kendaraan yang ada di tempat parkir tersebut. Berikut cuplikan wawancara antara S<sub>3</sub> dan peneliti:

P : “Apa yang kamu lakukan untuk menjawab soal ini?”

S<sub>3</sub> : “Mobil harganya 2.000

Motor harganya 1.000

Seluruh kendaraan ada 220 unit

Jadi  $220 \times 3.000 = 660.000 + 290.000 = 950.000$ ”

P : “Oke. Ini 3.000 nya dari?”

S<sub>3</sub> : “Dari 2.000 + 1.000”

P : “Jadi hasilnya 660.000. Nah kenapa tiba-tiba hasilnya  
: ditambah 290.000?”

S<sub>3</sub> : “Karena hasil tarif parkir seluruhnya adalah 290.000”

Dari hasil cuplikan wawancara di atas, terlihat bahwa S<sub>3</sub> dapat menjelaskan cara pengerjaan yang ia lakukan. Hanya saja hasil dari pengerjaan tersebut masih salah. Dengan demikian, S<sub>3</sub> tidak memenuhi aspek elaborasi (*elaboration*).

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan temuan peneliti tentang kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) ini terbatas pada soal kemampuan berpikir kreatif matematis untuk siswa kelas VIII. Disimpulkan bahwa siswa yang memiliki hasil tes tinggi (S<sub>1</sub>) memperoleh kriteria ketuntasan kemampuan berpikir kreatif matematis yang cukup kreatif dengan presentase 56,25%, siswa yang memiliki hasil tes sedang (S<sub>2</sub>) juga memperoleh kriteria ketuntasan kemampuan berpikir kreatif matematis yang cukup kreatif dengan presentase 56,25%, sedangkan untuk siswa yang memiliki hasil tes rendah (S<sub>3</sub>) memperoleh kriteria ketuntasan kemampuan berpikir kreatif matematis yang kurang kreatif dengan presentase 0%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Al Islamiyah masih sangat lemah, data penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi sebanyak 3%, kategori sedang 9% dan kategori rendah 82%. Dominasi siswa dengan kemampuan berpikir kreatif kategori rendah mencerminkan kualitas pembelajaran yang “kurang baik”, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika akan mencerminkan kualitas terbaik pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Kemampuan ini sangat didukung oleh kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, dalam hal ini kemampuan berpikir kreatif matematis. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif ini dinyatakan oleh Jayanto & Noer (2017), kemampuan berfikir kreatif sangatlah diperlukan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi yang begitu cepat dan persaingan global yang sangat pesat dengan tuntutan pembelajaran menggunakan metode berbasis teknologi, kemampuan berpikir kreatif juga diperlukan siswa agar dapat mengungkapkan ide-ide dalam penyelesaian masalah.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, hal ini berdasarkan hasil konfirmasi peneliti kepada guru mata pelajaran matematika setelah data di analisis. Faktor internal diantaranya: 1) Kurangnya minat atau motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, karena matematika sudah dianggap mata pelajaran yang sulit, 2) Kurangnya keaktifan siswa, seperti malu bertanya kepada guru atau tidak mempunyai inisiatif sendiri untuk mengembangkan ilmu pengetahuannya, 3) Siswa yang lebih sering bermain *gadget* untuk melihat sosial mediana daripada membaca buku pelajarannya. Sedangkan faktor eksternal diantaranya 1) Akibat Pandemi Covid-19 sehingga pembelajaran harus dilakukan secara *online* yang mengakibatkan kurang efektifnya proses pembelajaran, 2) Guru menggunakan model pembelajaran langsung yaitu model pengajaran yang berpusat pada guru, siswa hanya duduk pasif untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru, 3) Kurangnya perhatian orang tua dalam memberikan dorongan atau motivasi minat belajar siswa. Menurut Jayanto & Noer (2017), kenyataannya, masih banyak

terdapat masalah di dalam setiap sekolah, seperti kurang kreatifnya siswa dalam menemukan suatu konsep materi sehingga berdampak pada pengetahuan yang mudah lupa dan salah satu penyebab hasil belajar yang kurang memuaskan. Azhari (Rasnawati, dkk, 2019) menyatakan bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum optimal, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa diduga karena selama ini guru tidak berusaha menggali pengetahuan dan pemahaman siswa tentang berpikir kreatif.

Hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Al Islamiyah masih sangat rendah. Hasil penelitian lain oleh Suparman & Zanthly (2018) menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah terlihat dari jumlah kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Penelitian lain oleh Faelasofi (2017) menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif matematika mahasiswa pada pokok bahasan peluang masih rendah. Hasil Penelitian oleh Rasnawati, dkk (2019), menunjukkan bahwa kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal kemampuan berpikir kreatif matematis, adalah siswa kurang teliti dalam memahami soal yang diberikan, siswa hanya menjawab dengan satu cara penyelesaian dan salah dalam melakukan perhitungan dan siswa tidak terbiasa mengerjakan soal-soal yang melatih kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran dikelas perlu ditekankan pada kemampuan guru dalam memahami kondisi siswa sehingga guru dapat mengenali potensi yang dimiliki siswa, sebagaimana solusi yang dikemukakan oleh Wang (2011) dan Anwar, (2012) Membandingkan dan membuat hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan ketrampilan lainnya dapat memperkaya wawasan guru akan potensi atau bakat yang dimiliki siswa-siswanya (Fardah, 2012). Selain itu, mendesain pembelajaran perlu dilakukan untuk menstimulus kemampuan berpikir kreatif siswa, Mahmudi (2008) berpandangan bahwa agar dapat menstimulasi pengembangan kreativitas siswa perlu dirancang pembelajaran matematika yang kokok, dalam pembelajaran matematika, pengembangan kemampuan berpikir kreatif dapat dilakukan melalui pembelajaran dengan menggunakan soal-soal terbuka (*open-ended problem*). Kreativitas tidak hanya dikaitkan pada pada bidang-bidang tertentu, melainkan dapat merujuk pada semua bidang termasuk matematika, hal ini menjadi dasar yang kokoh untuk merancang pembelajaran matematika yang mudah dan menyenangkan. Secara keseluruhan perlahan namun pasti bias jadi standar proses dan standar hasil dalam kegiatan pembelajaran matematika akan dapat menjadi lebih baik lagi sehingga dapat mencapai secara optimal untuk berbagai kemampuan siswa, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi yang salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif matematis. Umayah, Hakim, & Nurrahmah (2019) menyatakan bahwa Pembelajaran matematika di sekolah ditujukan untuk mencapai berbagai kemampuan, diantaranya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kemampuan pemahaman konsep, maupun kemampuan berpikir kreatif.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada 33 siswa kelas VIII B di MTs Al Islamiyah, terbagi menjadi tiga kategori, yaitu 1 siswa dengan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis tinggi, 3 siswa dengan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis sedang, dan 29 siswa dengan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis rendah. Faktor yang mempengaruhi tingkat berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII di MTs Al Islamiyah pada materi SPLDV terbagi menjadi dua yaitu: (a) Faktor Internal (motivasi siswa, keaktifan atau antusias siswa, *gadget*) dan Faktor Eksternal (Pandemi Covid-19, model pembelajaran, perhatian orangtua). Memberikan perhatian penuh terhadap proses belajar siswa tentu saja membantu siswa dalam mengembangkan berbagai kemampuan matematis yang dimiliki terutama kemampuan berpikir kreatif matematis. Hal ini penting agar masalah matematika dapat tersolusikan dengan baik oleh siswa yang berakibat pada tercapainya ketuntasan belajar baik dalam skala lokal, regional, maupun dalam skala nasional bahkan skala internasional. Peran serta guru, orangtua, dan siswa harus bersinergi sehingga sangat membantu dalam mensukseskan tujuan pendidikan nasional.

## DAFTAR RUJUKAN

- Faelasofi, R. (2017). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pokok Bahasan Peluang. *e-DuMath (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 3(2), 155-163. <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/460/0>
- Fardah, D., K. (2012). Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2616>
- Farhan, M. & Retnawati, H. (2014). Keefektifan PBL dan IBL Ditinjau dari Prestasi Belajar, Kemampuan Representasi Matematis, dan Motivasi Belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2): 227–240. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v1i2.2678>.
- Elfiani, F. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII F MTs Ma'arif Nu 1 Wangon Melalui Pembelajaran Ideal Problem Solving. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 3(2), 27–35. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/alphamath/article/view/2752>
- Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). TIMSS Indonesia (*Trends In International Mathematics And Science Study*). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 562-569. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sncp/article/viewFile/1096/754>
- Hakim, A. R. (2019). Menumbuhkembangkan Kemampuan Disposisi Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, Vol.5, 555-564. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/3933/354#>
- Jayanto, I.F., & Noer, S.H. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Pembelajaran Guided Discovery. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017*, 245-255. <https://proceedings.radenintan.ac.id/index.php/pspm/article/view/48>
- La Moma. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27-41. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/index>
- Mahmudi, A. (2008). Tinjauan Kreativitas Dalam Pembelajaran Matematika. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 37-49. <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/559>
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>
- Mayasari, dkk. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 02(06), 1762–1771. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/168>
- Noviyana, H. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *e-DuMath (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 3(2), 110-116. <https://www.ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/455>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Purwaningrum, J., P. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 145-157. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613>
- Putri, A., Iswara, A. D., & Hakim, A. R. (2021). Menumbuhkembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(2), 124-133. <http://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3599>

- Rasnawati, A., dkk. (2019). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Smk Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv) Di Kota Cimahi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 164-177. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.87>
- Siregar, N., R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, Hotel Grasia, Semarang, 224-232 vol (1). <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2193>
- Suparman, T., & Zanthi, L. S. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP. *Journal on Education*, 1(2), 503-508. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/104>
- Sutriyaningsih, dkk. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Materi Spldv Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 64–75. <https://www.repository.metrouniv.ac.id/index.php/linear/article/view/2657>
- Umayah, Hakim, A. R., & Nurrahmah, A. (2019). Pengaruh Metode *Contextual Teaching and Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5(1): 85-94. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/5075/2857>
- Wahyuni, A., & Kurniawan, P. (2018). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Matematika: Jurnal Teori dan Terapan Matematika*, 17(2), 1-8. <https://doi.org/10.29313/jmtm.v17i2.4114>
- Winiarsih, I., Hakim, A., R., & Sari, N., I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Menyelesaikan Soal Matriks Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 139-146. <https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/254>