

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik

Menurut Munandar (1999:47), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Berpikir kreatif matematik merupakan proses berpikir yang terkait dengan jenis perilaku lain atau perilaku yang berbeda dan memerlukan keterlibatan pola pikir yang aktif sehingga menimbulkan ide-ide baru dalam memecahkan masalah matematika. Munandar (1999) mengatakan bahwa berpikir kreatif (juga disebut berpikir divergen) ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Sedangkan menurut Coleman dan Hammen (Sukmadinata, 2004:177) mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*), dan ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*).

Berpikir kreatif matematik merupakan kegiatan untuk meningkatkan pemahaman dan berpikir lebih luas dengan mengembangkan ide untuk memecahkan masalah matematik sehingga dapat memberikan banyak cara atau kemungkinan jawaban dalam

pemecahan masalahnya. Guilford (Munandar, 2009) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain:

- a. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*),
Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat.
- b. Keluwesan berpikir (*flexibility*)
Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.
- c. Elaborasi (*Elaboration*)
Kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci suatu objek, gagasan atau situasi.

Menurut Guilford (Herdian, 2010) indikator dari berpikir kreatif yaitu:

- a. Kepekaan (*problem sensitivity*)
adalah kemampuan mendeteksi (mengenali dan memahami) serta menanggapi suatu pernyataan, situasi dan masalah.
- b. Kelancaran (*fluency*)
adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- c. Keluwesan (*flexibility*)
adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- d. Keaslian (*originality*)
adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang.
- e. Elaborasi (*elaboration*)
adalah kemampuan menambah situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan rincinya secara detail, yang di dalamnya dapat berupa table, grafik, gambar, model, dan kata-kata.

Menurut William (Munandar, 1987:135), berpikir kreatif adalah kemampuan dalam matematika yang meliputi 4 (empat) kemampuan, sebagai berikut: (1) Kemampuan berpikir lancar (*fluency*), (2) Kemampuan

berpikir luwes (*flexibility*), (3) Kemampuan berpikir orisinal (*originality*),
(4) Kemampuan berpikir terperinci (*elaboration*).

Pengertian dan perilaku kemampuan berpikir kreatif menurut William terdapat pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 2.1
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Pengertian	Perilaku
<p>Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau jawaban. 2. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. 3. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan banyak pertanyaan. 2. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. 3. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah. 4. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya. 5. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada orang lain. 6. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi.
<p>Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. 2. Dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda. 3. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. 4. Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tak lazim terhadap suatu objek. 2. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah. 3. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. 4. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain. 5. Dalam membahas atau mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang bertentangan dengan mayoritas kelompok. 6. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara untuk menyelesaikannya. 7. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda. 8. Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.

Pengertian	Perilaku
<p>Berpikir elaboratif (<i>Elaboration</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. 2. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci. 2. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. 3. Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh. 4. Mempunyai rasa keindahan yang kuat, sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana. 5. Menambah garis-garis, warna-warna dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
<p>Berpikir orisinal (<i>Originality</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. 2. Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri. 3. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terpikirkan orang lain. 2. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru. 3. Memilih asimetri dalam menggambarkan atau membuat desain. 4. Memilih cara berpikir lain daripada yang lain. 5. Mencari pendekatan yang baru dari yang <i>stereotypes</i> (klise). 6. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru. 7. Lebih senang mensintesa daripada menganalisis sesuatu.

2. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan dengan penguatan kreativitas untuk mengembangkan gagasan atau pendapat dalam

pemecahan masalah, seperti yang diungkapkan menurut Karen (Riana, 2011:13):

Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas. Ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Ada banyak kegiatan yang melibatkan kreativitas dalam pemecahan masalah, seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, dan penulisan yang kreatif. Dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) siswa dapat memilih dan mengembangkan ide atau pemikiran yang berbeda. Hariawan (2014) mengatakan, “*Creative Problem Solving* (pemecahan masalah) dalam penyelesaian problematik maksudnya segala cara yang dikerahkan oleh seseorang dalam berpikir kreatif, dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif’.

Menurut Wood (2006:97) menyebutkan tujuan dari penggunaan *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi dengan orang lain, serta meningkatkan kesadaran dan kontrol terhadap proses berpikir mereka sendiri.
- b. Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
- c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menjadi kreatif dan berpikir secara divergen.
- d. Menunjukkan kepada siswa bahwa pengetahuan lebih dari sekedar mendapatkan jawaban yang benar, dan melibatkan

penilaian seseorang menjadi kreatif dan menggunakan pemikiran divergen.

- e. Menyajikan masalah dengan berbagai macam penyelesaiannya.
- f. Mendapatkan siswa-siswa yang suka bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan solusi terbaik mereka.

Menurut Pepkin (2000:64), pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran matematika terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Klarifikasi masalah
Pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian yang diharapkan.
- b. Pengungkapan masalah
Siswa dibebaskan untuk mengungkapkan gagasan tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
- c. Evaluasi dan seleksi
Pada tahap ini setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
- d. Implementasi
Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah pembelajaran yang berpusat pada keterampilan dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematik dengan cara mengklarifikasi masalah terlebih dahulu, mengungkapkan gagasan untuk mencari strategi penyelesaian masalah, memeriksa kebenaran jawaban, dan menerapkan langkah-langkah penyelesaian masalah yang sementara dihadapi dan memikirkan langkah-langkah pada masalah yang lebih luas.

3. Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang biasa guru lakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran Konvensional dapat diartikan sebagai pembelajaran yang cenderung menitik beratkan pada komunikasi searah yang berpusat pada guru dan siswa memperhatikan. Sejalan dengan pendapat Ruseffendi (2006:351) pada pembelajaran klasikal bahwa guru pada umumnya mendominasi kelas, murid pada umumnya pasif dan hanya menerima.

Metode yang diberikan biasanya metode ceramah, dengan metode ini guru mengajar secara lisan untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga siswa lebih banyak mendengarkan dan guru lebih banyak menjelaskan seperti berceramah, selain itu pembelajaran yang sering dilakukan guru adalah pembelajaran dengan metode ekspositori, sama halnya dengan metode ceramah hanya saja pada pembelajaran ini dominasi guru banyak dikurangi dengan pemberian informasi kepada siswa hanya pada saat-saat yang diperlukan.

Adapun proses pembelajaran ekspositori menurut Ruseffendi (2006:290) adalah sebagai berikut:

Pada metode ini setelah guru beberapa saat memberikan informasi (ceramah) guru mulai menerangkan suatu konsep, mendemonstrasikan keterampilannya mengenai pola/aturan/dalil tentang konsep itu, siswa bertanya guru memeriksa (mengecek) apakah siswa sudah mengerti atau belum. Kegiatan selanjutnya ialah guru memberikan contoh-contoh soal aplikasi konsep itu, selanjutnya meminta murid untuk menyelesaikan soal-soal di papan tulis atau di mejanya. Siswa mungkin bekerja individual atau bekerja sama dengan teman yang duduk di sampingnya, dan sedikit ada tanya jawab. Dan

kegiatan terakhir ialah siswa mencatat materi yang telah diterangkan yang mungkin dilengkapi dengan soal-soal pekerjaan rumah.

Karakteristik pembelajaran ekspositori menurut Sekali (2013)

meliputi:

- 1) pembelajaran ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal.
- 2) Biasanya materi yang disampaikan adalah materi yang sudah jadi seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihapal sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang.
- 3) Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang umum digunakan di sekolah. Pada pembelajaran ini, guru berperan aktif dalam pembelajaran yang diawali memberikan apersepsi, kemudian menerangkan materi pembelajaran, memberikan contoh soal, membuka sesi tanya jawab, guru memeriksa apakah siswa sudah mengerti atau belum, pemberian tugas berupa soal latihan, selanjutnya meminta siswa untuk mengerjakan di papan tulis, kegiatan terakhir guru menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan tugas untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya.

4. Sikap

Istilah sikap berasal dari bahasa latin yaitu *aptus* yang berarti kecenderungan untuk bertindak yang berkenaan dengan suatu objek tertentu. Sikap seseorang terhadap sesuatu itu erat kaitannya dengan minat, sebagian dari sikap itu merupakan akibat dari minat. Thurstone

(Suherman, 2003:10) mendefinisikan sikap sebagai derajat perasaan positif atau negatif terhadap suatu objek yang bersifat psikologis.

Seseorang akan mempunyai sikap positif terhadap suatu objek yang bernilai dalam pandangannya dan ia akan bersifat negatif terhadap objek yang dianggapnya tidak bernilai atau merugikan. Sikap positif dapat diartikan sebagai menyukai, menyenangkan, menunjang, atau memihak objek tersebut. Sedangkan sikap negatif dapat diartikan sebaliknya.

Untuk mengetahui sikap seseorang terhadap sesuatu menurut Ruseffendi (2010:128) “Terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan: ada tidaknya sikap, arahnya, dan intensitasnya. Faktor lain yang perlu diperhatikan dalam mengungkapkan sikap seseorang terhadap sesuatu ialah mengenai keterbukaan, ketetapan, dan relevansinya”. Menurut Ruseffendi (2006:236) sikap positif siswa bisa tumbuh bila:

- a. Materi pelajaran diajarkan sesuai dengan kemampuan siswa, pada umumnya siswa akan sering memperoleh nilai baik.
- b. Matematika yang diajarkan banyak kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Siswa banyak berpartisipasi dalam rekreasi, permainan, dan teka-teki matematika
- d. Soal-soal yang dikerjakan siswa, pekerjaan rumah misalnya, tidak terlalu banyak, tidak terlalu sukar, dan tidak membosankan; berikan tugas-tugas untuk mengeksplorasi matematika, bukan mengerjakan soal-sola rutin
- e. Penyajian dan sikap gurunya menarik, dan dapat dorongan dari semua pihak. Penyajian pelajaran akan menarik siswa bila tepat dalam memilih materi ajar, strategi belajar-mengajar, metode/teknik mengajar, dan media pengajaran. Sikap guru yang menarik dan dorongan dari pihak luar bisa dalam bentuk pengakuan dan pujian, baik dari guru, orang tua murid maupun temannya.

- f. Evaluasi keberhasilan belajar siswa yang dilakukan guru, mendorong siswa untuk lebih tertarik belajar matematika, tidak sebaliknya, membunuh.

Mengevaluasi sikap berguna untuk mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Suherman (1990:232), dengan melaksanakan evaluasi sikap terhadap matematika, ada beberapa hal yang bisa diperoleh guru, antara lain:

- a. Memperoleh balikan (*feedback*) sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan program pengajaran remedial.
- b. Memperbaiki perilaku diri sendiri (guru) maupun siswa.
- c. Memperbaiki atau menambah fasilitas belajar yang masih kurang.
- d. Mengetahui latar belakang kehidupan siswa yang berkenaan dengan aktivitas belajarnya.

Pembentukan sikap siswa terhadap matematika memerlukan proses yang cukup panjang dan dalam waktu yang tidak singkat karena sikap merupakan reaksi atau respon seseorang terhadap objek yang mencerminkan perasaan seseorang terhadap sesuatu. Penilaian sikap siswa sebagai akumulasi dari pengalaman-pengalaman dalam belajar, mulai dari awal masuk kelas, memulai pembelajaran dan hingga berakhirnya pembelajaran melalui proses kognitif dan psikomotor.

B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Materi Segitiga dan Segiempat merupakan salah satu materi yang terdapat di kelas VII semester 2 Bab 5 pada kurikulum 2006. Pembahasan dalam bab segitiga dan segiempat meliputi segitiga,

segiempat (persegi panjang, persegi, trapesium, jajar genjang, belah ketupat dan layang-layang) serta sifat-sifatnya, serta luas dan keliling segitiga dan segiempat. Materi prasyarat dari segitiga dan segiempat adalah materi bangun datar pada kelas VI SD.

Materi dari penelitian ini adalah materi segitiga dan segiempat, perluasan materi mengacu kepada SK dan KD yang sudah ditetapkan, berikut ini adalah SK yang telah ditetapkan oleh Permendiknas No. 22 Th. 2006 untuk SMP kelas VII tentang materi segitiga dan segiempat adalah memahami konsep segiempat dan segitiga serta menentukan ukurannya. KD pada materi segitiga dan segiempat yang telah ditetapkan oleh Permendiknas No. 22 Th. 2006 untuk SMP kelas VII adalah sebagai berikut:

- 6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat segitiga berdasarkan sisi dan sudutnya.
- 6.2 Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, jajar genjang, belah ketupat dan layang-layang.
- 6.3 Menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segiempat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.
- 6.4 Melukis segitiga, garis tinggi, garis bagi, garis berat dan garis sumbu.

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan KD nomor 6.1 dan 6.3 sebagai bahan pembelajaran. Pada KD 6.1 materi segitiga mengenai jenis-jenis segitiga berdasarkan sudut dan sisi-sisinya. Pada KD 6.3 materi segitiga tentang menyelesaikan masalah mengenai

keliling dan luas segitiga. Indikator pembelajarannya yaitu menentukan jenis-jenis segitiga, menentukan besar sudut dalam dan sudut luar dari suatu segitiga, membuktikan rumus keliling dan luas segitiga serta menyelesaikan masalahnya. Adapun materi segitiga yang akan disampaikan sebagai berikut:

a. Pengertian Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut. Segitiga biasanya dilambangkan dengan “ Δ ”.

b. Jenis-jenis segitiga

1) Jenis segitiga ditinjau berdasarkan panjang sisi-sisinya

- Segitiga sama kaki

Mempunyai dua sisi yang sama panjang, maka segitiga itu juga mempunyai dua sudut sama besar, yaitu sudut saling berhadapan.

- Segitiga sama sisi

Segitiga samasisi mempunyai tiga buah sisi yang sama panjang, maka ketiga sudutnya juga sama besar.

- Segitiga Sembarang

Segitiga sembarang adalah segitiga yang tidak mempunyai sisi yang kongruen.

2) Jenis segitiga ditinjau berdasarkan besar sudut-sudutnya

- Segitiga lancip

Segitiga yang ketiga sudutnya merupakan sudut lancip. Besar sudutnya antara 0° dan 90° .

- Segitiga tumpul

Segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul. Besar sudutnya antara 90° dan 180° .

- Segitiga siku-siku

Segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku. Besar sudutnya 90° .

- c. Sudut dalam dan Sudut luar suatu segitiga

Sudut dalam segitiga yaitu sudut yang terbentuk dari perpotongan dua sisi yang berdekatan dari suatu segitiga. Sedangkan sudut luar segitiga sama dengan jumlah dua sudut dalam yang lainnya. Jumlah sudut-sudut suatu segitiga adalah 180° (membentuk sudut lurus).

- d. Luas dan keliling segitiga

- 1) Keliling Segitiga

Keliling segitiga merupakan jumlah dari panjang sisi-sisi yang membatasinya.

- 2) Luas Segitiga

Rumus luas segitiga sebagai berikut: $L = \frac{1}{2} \times a \times t$

2. Karakteristik Materi

Penelitian ini menggunakan materi Segitiga sebagai materi dalam instrumen tes. Terdapat salah satu dalil atau pendapat mengenai pengajaran geometri dari Hiele (Ruseffendi, 2006:163) yaitu kombinasi yang baik antara waktu, materi pelajaran, dan metode mengajar yang

dipergunakan untuk tahap tertentu dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa kepada tahap yang lebih tinggi.

Materi Segitiga adalah materi pembelajaran matematika yang termasuk pada geometri bangun datar, pada materi ini tidak hanya hapalan yang dibutuhkan melainkan pemahaman dan keterampilan dalam memecahkan masalah matematik. Materi tersebut diaplikasikan ke dalam kemampuan berpikir kreatif matematik. Upaya mendorong berpikir kreatif dalam matematika dihubungkan konsep masalah dalam suatu situasi tugas, guru meminta siswa menghubungkan informasi-informasi yang diketahui dan informasi tugas yang harus dikerjakan, sehingga tugas itu merupakan hal baru bagi siswa Pehkonen (Siswono, 2007:6). Sehingga untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif matematik siswa, dilakukan dengan pembelajaran pengajuan masalah dan pemecahan masalah yang dihubungkan pada materi matematika, mata pelajaran lain dan kehidupan sehari-hari yang menekankan keterampilan dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematik dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berpusat pada keterampilan dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematik. Secara berkelompok siswa mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa), mendiskusikan LKS untuk menentukan jenis-jenis segitiga, menentukan besar sudut dalam dan sudut luar dari suatu segitiga,

membuktikan rumus keliling dan luas segitiga serta menyelesaikan masalahnya.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Marlina (2012) dengan judul “Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA antara yang Memperoleh Pembelajaran Model *Creative Problem Solving* dengan Pembelajaran Model *Double Loop Problem Solving*” (skripsi). Penelitian yang dilakukan Marlina menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMA yang memperoleh pembelajaran yang mendapat pembelajaran model *Creative Problem Solving* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran *Double Loop Problem Solving*. Sedangkan berdasarkan angket, pada umumnya siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Persamaan antara penelitian Marlina dengan penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai variabel bebasnya. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel terikatnya, dalam penelitian Marlina variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah matematik sedangkan dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif matematik. Penelitian yang dilakukan oleh Marlina menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemecahan matematik

siswa sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk siswa SMA.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari (2015) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem solving* (CPS) terhadap Kemampuan Penalaran analogi matematik siswa di SMA Negeri 66 Jakarta” (skripsi). Penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari menyimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan penalaran analogi matematik siswa.

Persamaan antara penelitian Kurniasari dengan penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai variabel bebasnya, sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel terikatnya, dalam penelitian Kurniasari variabel terikatnya adalah kemampuan penalaran analogi matematik, sedangkan dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif matematik. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan penalaran analogi matematik siswa sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika yang dapat diterapkan oleh guru.

3. Bahan dan Media

Penelitian ini menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang dikerjakan secara berkelompok dengan bimbingan guru. Dalam pembelajaran berlangsung guru menjelaskan mengenai permasalahan-permasalahan yang harus dikerjakan setelah itu siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok diberi LKS dan berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada dalam LKS dan guru membimbing selama pembelajaran berlangsung.

4. Strategi Pembelajaran

Ruseffendi (2006:246) mengatakan bahwa “Strategi belajar mengajar itu ialah pengelompokkan siswa yang menerima pembelajaran. Pada umumnya siswa yang menerima pembelajaran itu ada dalam kelompok (kelas) besar, kelompok (kelas) kecil bahkan dapat secara perorangan”. Selanjutnya Ruseffendi (2006:247) juga mengemukakan bahwa “Setelah guru memilih strategi belajar-mengajar yang menurut pendapatnya baik, maka tugas berikutnya dalam mengajar dari guru itu ialah memilih metode/teknik mengajar, alat peraga/pengajaran dan melakukan evaluasi.

Terkait penelitian ini, peneliti menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, yaitu pembelajaran kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang setiap kelompoknya dengan metode Tanya jawab.

5. Sistem Evaluasi

Penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Tes yang dilakukan adalah tes kemampuan berpikir kreatif matematik, tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan berpikir kreatif matematik siswa, instrumen ini berupa tes uraian yang mengukur kemampuan berpikir kreatif matematik siswa terhadap materi segitiga dan segiempat berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematik yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*Originality*), dan elaboratif (*elaboration*).

Evaluasi dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal berpikir kreatif matematik siswa dalam materi segitiga dan segiempat, dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS). Sedangkan teknik non tes dilakukan dengan lembar instrumen penilaian sikap berupa angket yang digunakan untuk memperoleh data mengenai sikap siswa setelah memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).