

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan memiliki kedudukan yang menentukan bagi pengembangan dan pelaksanaan diri individu, terutama bagi pengembangan bangsa dan negara. Dengan pendidikan, masyarakat suatu negara akan maju dan berkembang sesuai dengan semakin canggihnya teknologi dan budaya akan terus berubah. Kemajuan suatu peradaban berkaitan dengan cara suatu adat mengenali, menghormati, dan memanfaatkan sumber daya manusia. Hal ini berkaitan dengan mutu pendidikan yang diberikan kepada masyarakat.

Hidayatullah (dalam Evitasari, 2018, hlm. 2) menyatakan bahwa:

Pendidikan juga mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi pengembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya atau kepada siswa. Pendidikan merupakan suatu upaya mewariskan nilai yang akan menjadi penolong dan penuntun dalam menjalani kehidupan, sekaligus untuk memperbaiki nasib dan peradaban umat manusia yang bisa dilakukan sejak masih dalam kandungan. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan proses alami yang terjadi dalam kehidupan manusia, dimulai sejak dalam kandungan sampai akhir hayat. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan hidupnya.

Tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan bakat secara optimal, sehingga siswa mampu menunjukkan kepribadiannya dan berperan sesuai dengan kebutuhan individu dan masyarakat. Oleh karena itu, belajar adalah cara bagi siswa untuk menyampaikan hasil gagasan, pandangan serta cara meningkatkan kemampuan kognitif.

Depdiknas (dalam Kurniawati, 2018, hlm. 99) menyatakan bahwa:

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus pembelajaran matematika. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama.

Kurniawati (2018, hlm. 100) menyatakan bahwa:

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada sesuatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Ketika seseorang merumuskan suatu masalah, memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan suatu aktivitas berfikir yang menghasilkan suatu ide.

Grieshober (dalam Kurniawati, 2018, hlm. 100) menyatakan, “Berpikir kreatif yaitu wujud dari ide yang memfokuskan dari segi kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian”. Kemampuan berpikir kreatif yaitu suatu aktivitas melibatkan ide yang dapat menghasilkan gagasan baru dan harus memenuhi beberapa aspek, meliputi aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian. Aspek kelancaran yaitu mampu menyampaikan gagasan secara lancar. Kemudian aspek keluwesan yaitu mampu menghasilkan gagasan secara beragam. Lalu aspek keaslian yaitu mampu dapat menyampaikan gagasan dirinya sebagai jawaban terhadap situasi yang sedang dihadapi. Aspek kerincian yang mampu mengembangkan gagasan secara detail dan luas.

Siswa kreatif dalam berpikir untuk menyelesaikan masalah yaitu salah satu tujuan yang harus dicapai dari mata pelajaran matematika. Berpikir kreatif yaitu gagasan yang bersifat asli dan mampu menciptakan suatu karya yang kompleks dalam matematika. Berpikir melibatkan sintesis ide, membangun ide baru dan menentukan keefektifannya. Selain itu, berpikir kreatif berkaitan dengan kemampuan untuk membuat keputusan dan menciptakan karya baru. Berpikir kreatif diperlukan karena siswa dapat menjabarkan pemahaman sendiri dengan bahasa dan caranya sendiri tanpa terpaku pada jawaban yang telah ditentukan.

Bishop (dalam Kurniawati, 2018, hlm. 101) menyatakan, “Pentingnya kreativitas dalam matematika yaitu seseorang memerlukan dua keterampilan berpikir matematis, yaitu berpikir kreatif yang sering diidentikkan dengan intuisi dan kemampuan berpikir analitik yang diidentikkan dengan kemampuan berpikir logis”. Dengan kemampuan berpikir kreatif yang menuntut siswa untuk berpikir logis sesuai dengan pembelajaran matematika yang memiliki jawaban pasti.

Kemampuan berpikir kreatif matematis memerlukan penyampaian yang tepat agar mudah dipahami dalam pembelajaran. Melalui model *discovery learning* diharapkan siswa dapat menyelesaikan pembelajaran matematika dengan kreatif. Pelaksanaan model *discovery learning* bertujuan agar siswa mampu menguasai

pelajaran dan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa akan meningkat. Karena model *discovery learning* dalam prosesnya menggunakan penemuan yang melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengetahuan langsung sehingga akan lebih menarik perhatian siswa dan memungkinkan pembentukan konsep pemikiran abstrak yang memiliki makna, serta kegiatannya yang lebih nyata. Dengan menggunakan model *discovery*, siswa diharapkan dapat lebih cepat memahami dan aktif karena siswa memahami pembelajarannya sendiri dengan mengalami, mencoba, dan menemukan langsung oleh dirinya sendiri, baik individu maupun berkelompok yang dapat meningkatkan kerjasama antar siswa. Melalui kerjasama siswa akan mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. Selain itu, siswa dilatih untuk percaya diri dengan menyampaikan materi yang dipahaminya dengan bahasa sehari-hari yang mudah dimengerti.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti akan meneliti tentang **Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD melalui Model *Discovery Learning***.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana konsep kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD?
2. Bagaimana konsep model *discovery learning*?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD melalui model *discovery learning*?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu:

- a. Untuk mengetahui dan menganalisis mengenai konsep kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD.
- b. Untuk mengetahui dan menganalisis mengenai konsep model *discovery learning*.

- c. Untuk mengetahui dan menganalisis mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD melalui model *discovery learning*.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan peran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* di tingkat SD yang sering di anggap pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang ditakuti dan sukar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan bagi guru maupun calon guru untuk mengetahui pengetahuan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model *discovery learning*.

D. DEFINISI VARIABEL

1. Kemampuan berpikir kreatif adalah proses mengamati kejadian, membuat hipotesis, menilai dan menguji hipotesis, menganalisis, dan menyampaikan hasil berpikir. Hasil dari berpikir kreatif yaitu sesuatu yang baru, asli, dan bermakna.
2. *Discovery learning* adalah model pemecah masalah yang ditemukan sendiri oleh siswa dan akan bermanfaat bagi kehidupannya di kemudian hari karena dengan model *discovery* ini siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dari materi yang dipelajari dalam pembelajaran.

E. LANDASAN TEORI

1. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Maulana (dalam Palah, 2017, hlm. 1162) menyatakan, “Kreativitas secara sederhana yaitu kemampuan seseorang dalam menemukan hubungan ataupun keterkaitan-keterkaitan terhadap suatu subjek dari perspektif yang berbeda serta kemampuan untuk menciptakan atau membentuk perpaduan baru dari konsep-konsep yang terdapat pada pikirannya”.

Krulik (dalam Ramadhani dkk, 2017, hlm. 55) menyatakan bahwa:

Berpikir kreatif sebagai pemikiran original dan menghasilkan suatu hasil yang kompleks, yang meliputi merumuskan ide, menghasilkan ide baru, dan menentukan keefektifannya. Berpikir kreatif meningkatkan keaslian dalam berpikir dan ketajaman pemahaman dalam mengembangkan sesuatu yang berbeda dari kebanyakan orang. Proses pemecahan masalah dapat diarahkan menuju sebuah hasil.

Berpikir kreatif yaitu kemampuan siswa dalam menemukan hal yang ada dalam pikirannya lalu menuangkan dalam sebuah gagasan baru yang berbeda dari biasanya. Berpikir kreatif menunjang siswa agar dapat berpikir secara asli, menemukan jawaban dengan cara baru sesuai pemahamannya, dan menemukan konsep-konsep baru sesuai dengan apa yang dipikirkan.

b. Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif

Munandar (dalam Palah dkk, 2017, hlm. 1163) menjelaskan ciri-ciri dari berpikir kreatif yaitu:

- 1) *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan dalam menyampaikan ide tanpa adanya hambatan dalam menyampaikan ide tersebut.
- 2) *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk mengemukakan ide secara bervariasi secara luwes dengan bahasa sehari-hari yang dimengerti oleh dirinya dan orang lain.
- 3) *Originality* (keaslian) yaitu kemampuan untuk menciptakan ide yang luar biasa, menyelesaikan masalah dengan cara yang beragam, tidak baku, dan memanfaatkan kondisi dengan cara yang tidak umum.
- 4) *Elaboration* (terperinci) yaitu kemampuan untuk merinci sesuatu dalam mencapai jawaban.

c. Tahapan Kemampuan Berpikir Kreatif

Munandar (dalam Palah dkk, 2017, hlm. 1163) mengatakan, tahapan dalam berpikir kreatif sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan adalah tahap mempersiapkan diri untuk dapat memecahkan masalah, hal tersebut dilakukan dengan cara mencari jawaban melalui buku, berpikir dengan mencoba menyelesaikan soal dengan cara yang dipahami, atau bertanya kepada orang lain. Pada tahap persiapan, siswa mempersiapkan diri dengan cara mengumpulkan data dari pengalaman sebelumnya maupun mempunyai pengetahuan baru.

- 2) Tahap inkubasi adalah tahap seseorang berlepas diri terlebih dahulu dari suatu masalah yang dihadapinya dan berusaha untuk berpikir secara jernih, sehingga seseorang akan menyimpannya di alam bawah sadar. Pada tahap inkubasi siswa dapat mengerem agar hasil dari yang dipikirkannya tidak seketika hilang atau lupa.
- 3) Tahap iluminasi yaitu timbulnya ide baru disertai dengan proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya gagasan baru tersebut.
- 4) Tahap verifikasi yaitu tahap menguji ide baru terhadap realita. Siswa menguji gagasannya dengan mencoba ide yang dipikirkan kepada temannya, apakah temannya dapat mengerjakan dengan ide yang ditemukan.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Aizikovitsh (dalam Ramadhani dkk, 2017, hlm. 55) mengatakan, “Kreativitas matematika dalam konteks sekolah yaitu sebagai tingkat proses yang menghasilkan solusi kebaruan yang dapat diberikan pada permasalahan dan atau menjadikan pendekatan lama menjadi baru”. Siswa yang memiliki kemampuan kreatif matematis akan mampu menciptakan rumus baru dalam menyelesaikan soal matematika. Cara tersebut dapat digunakan secara nyata dalam pembelajaran dengan rumus yang tidak biasanya dipakai.

Ramadhani dkk (2017, hlm. 55) menyatakan bahwa:

Berpikir kreatif merupakan pemikiran yang bersifat keaslian dan reflektif menghasilkan suatu produk yang kompleks dalam permasalahan matematika. Berpikir tersebut melibatkan sintesis ide-ide, membangun ide-ide baru dan menentukan efektivitasnya. Selain itu, berpikir kreatif juga berkaitan dengan kemampuan untuk membuat keputusan dan menghasilkan produk yang baru.

Sriraman (dalam Ramadhani dkk, 2017, hlm. 55) menyatakan, “Kreativitas yaitu keterampilan untuk mendapatkan karya baru, tentang berpikir kreatif matematis sebagai proses yang berdampak tidak biasa dan berwawasan yang memiliki solusi untuk masalah tertentu, terlepas dari level kompleksitas”. Penulis menarik kesimpulan bahwa berpikir kreatif matematis yaitu kemampuan untuk menghasilkan solusi baru dalam menyelesaikan soal matematika dengan menentukan efektivitas.

b. Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Ciri-ciri berpikir kreatif matematis menurut Maulana (dalam Palah dkk, 2017, hal. 1163) yaitu:

- 1) *Sensitivity* (kepekaan) adalah kemampuan untuk menciptakan adanya suatu persoalan terhadap suatu situasi.
- 2) *Fluency* (kelancaran) adalah kemampuan untuk menyelesaikan persoalan serta memberikan jawaban yang berbeda terhadap masalah yang bervariasi. Misalnya menyelesaikan soal perkalian pecahan, siswa dapat menghasilkan jawaban pecahan desimal maupun dengan pecahan biasa yaitu ada pembilang dan penyebut.
- 3) *Flexibility* (keluwesan) adalah kemampuan untuk menggunakan berbagai strategi penyelesaian terkait konsep matematis. Misalnya menyelesaikan materi jarak, kecepatan, dan waktu. Siswa dapat lebih mudah menggunakan rumus dengan dibuat menjadi segitiga agar lebih mudah dipahami dan di ingat.
- 4) *Elaboration* (keterperincian) adalah kemampuan untuk merinci sesuatu, baik jawaban maupun prosedur dalam mencapai jawaban. Menyelesaikan jawaban secara rinci sesuai dengan rumus yang dipahami akan lebih mudah dan cepat dalam menemukan jawaban yang diinginkan.
- 5) *Originality* (keaslian) adalah kemampuan untuk menciptakan suatu hal yang baru dan unik. Menyelesaikan jawaban dengan cara yang berbeda sesuai dengan pemahamannya tetapi tetap menghasilkan jawaban yang sama.

3. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Mutmainna (2015, hlm. 47) mengatakan, “*Discovery learning* adalah belajar dan menemukan sendiri dalam sistem belajar mengajar, guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk final, tetapi siswa diberikan peluang untuk mencari dan menemukannya sendiri”. Peran guru dalam pembelajaran hanya memberikan arahan tentang langkah-langkah dalam pengerjaan materi dan siswa yang terlibat aktif menemukan jawaban, sehingga siswa mendapat pengalaman langsung.

Joolingen (dalam Mawaddah, dkk, 2015, hlm. 12) menyatakan bahwa:

Discovery learning adalah pembelajaran dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan bereksperimen, dan membuat kesimpulan

aturan atau konsep dari hasil eksperimennya tersebut. Ide dasar dari pembelajaran ini adalah karena siswa dapat merancang eksperimen mereka sendiri dan menyimpulkan aturan atau konsepnya sendiri maka mereka benar-benar membangun pengetahuan mereka.

Menggunakan model *discovery learning*, siswa lebih dekat dengan sumber belajarnya dengan melakukan percobaan, sehingga rasa percaya diri siswa meningkat karena siswa akan merasa materi yang dipahaminya ditemukan oleh sendiri. Selama pembelajaran siswa aktif dalam menemukan inti dari materi pembelajaran dengan proses menemukan. Dengan menemukan, siswa akan lebih lama mengingat materi dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kerjasama antar teman akan meningkat karena berinteraksi, bersosialisasi, dan berdiskusi serta tentunya menambah pengalaman siswa. Semakin banyak pengalaman siswa, tidak menutup kemungkinan bahwa semakin banyak pula materi yang akan dipahami dan diterapkan dalam kehidupannya. Apabila siswa sering melakukan percobaan dengan model penemuan, maka siswa dapat melatih *softskills* dan guru dapat mengarahkan minat dan bakat sesuai dengan *softskills* yang dimilikinya. *Softskills* sangat berpengaruh dalam proses kehidupannya karena dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dan mendapat penghasilan dari produk yang dibuat.

b. Ciri-Ciri Model *Discovery Learning*

Kristin (2016, hlm. 71) mengatakan, ciri-ciri model *discovery learning* yaitu:

- 1) Berpusat pada siswa (*student center*). Guru sebagai fasilitator yang hanya memberikan arahan atau langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.
- 2) Mempelajari dan mencari solusi untuk penemuan, mengarahkan, dan menggeneralisasi pengetahuan. Dengan mendengarkan arahan guru, siswa dapat mempelajari pengetahuan baru dan mencoba memecahkan masalah yang ia baru ketahui dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya.
- 3) Kegiatan untuk menghubungkan serta menerapkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Siswa menghubungkan pengetahuan yang telah diketahuinya dengan pengetahuan yang diberitahu oleh guru, sehingga siswa dapat menggabungkan pengetahuannya lalu dituangkan melalui pengalaman

yang bermakna yang dapat diingat dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Nurdin dkk (dalam Izza dkk, 2020, hlm. 11) menyatakan, “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersumber dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas dan berakhir dengan sebuah teori”. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini disesuaikan dengan tujuan dari penelitian ini yaitu studi pustaka (*studi literatur*).

Sutrisno (dalam Izza, dkk 2020, hlm. 11) menyatakan bahwa:

Sebuah penelitian disebut penelitian kepustakaan karena data-data yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedia, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan sebagainya. Variabel pada penelitian studi pustaka (*studi literatur*) bersifat tidak baku. Data yang diperoleh di tuangkan dalam subbab-subbab sehingga menjawab rumusan masalah penelitian.

Sumber riset pustaka pada penelitian ini diambil dari buku cetak, jurnal ilmiah, dan artikel berita *online* yang memuat informasi mengenai permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD melalui model *discovery learning*.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Harahap (2014, hlm.71) menyatakan, “Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari tokoh jika tokoh tersebut masih hidup atau data yang diperoleh dari tulisan yang pernah ditulis oleh tokoh tersebut”. Data primer secara khusus dikumpulkan untuk menjawab penelitian. Data primer dalam penelitian ini yaitu jurnal artikel mengenai berpikir kreatif, berpikir kreatif matematis, berpikir kreatif matematika melalui model *discovery learning*, dan model *discovery learning*.

b. Data Sekunder

Harahap (2014, hlm.71) menyatakan, “Data sekunder adalah data yang diperoleh dari informan lain yang dekat dan mengerti tentang tokoh tersebut atau hasil dari tulisan orang lain dari tentang tokoh tersebut”. Data sekunder dalam

penelitian ini yaitu menganalisis data atau tabel yang terdapat dalam artikel jurnal sehingga mendapat jawaban berhasil atau tidaknya model yang dipakai dalam pembelajaran agar siswa dapat berfikir kreatif matematis.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

- a. *Editing* yaitu pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lain (Yaniawati, 2020, hlm. 18).

Pada tahap ini peneliti menjelaskan makna dari setiap materi atau data yang dibutuhkan sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan. Setiap bab menjelaskan mengenai jawaban dari setiap rumusan masalah yaitu menganalisis tentang berfikir kreatif matematis melalui model *discovery learning*, menganalisis besarnya tingkat berfikir kreatif matematis siswa melalui model *discovery learning*, dan menganalisis pengaruh model *discovery learning* terhadap berfikir kreatif matematis siswa.

- b. *Organizing* yaitu mengorganisir data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan (Yaniawati, 2020, hlm. 18).

Pada tahap ini peneliti menyusun data yang telah di dapatkan dari jurnal artikel atau buku dan dianalisis agar mendapatkan data yang valid. Peneliti menyusun jurnal artikel sesuai data yang dibutuhkan yaitu mengenai berfikir kreatif, berfikir kreatif matematis, berfikir kreatif matematika melalui model *discovery learning*, dan model *discovery learning* agar mendapatkan data yang valid.

- c. *Finding* yaitu melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah (Yaniawati, 2020, hlm. 18).

Pada tahap ini peneliti menganalisis data dari jurnal artikel atau buku untuk mendapatkan jawaban yang valid dari rumusan masalah yang ditemukan di lapangan. Peneliti membuat kesimpulan dari artikel jurnal yang memuat pendapat dari para ahli dan dideskripsikan kembali mengenai berfikir kreatif,

berpikir kreatif matematis, berpikir kreatif matematika melalui model *discovery learning*, dan model *discovery learning*.

4. Analisis Data

Hadi (2015, hlm. 80) mengatakan, analisis data induktif sebagai berikut:

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan analisis data induktif yaitu mengambil suatu konklusi atau kesimpulan dari situasi yang kongkrit menuju hal-hal abstrak atau dari pengertian yang khusus menuju pengertian yang bersifat umum. Metode induktif ini digunakan dalam menganalisa data yang diperoleh, yakni data kualitatif yaitu data yang tidak berbentuk angka walaupun ada kemungkinan ada data kualitatif yang berbentuk angka yang kemudian dideskriptifkan secara verbal.

Dari uraian diatas, maka dalam penelitian ini peneliti menganalisis data dengan cara menggabungkan, mengembangkan, dan menyimpulkan teori mengenai berpikir kreatif, berpikir kreatif matematis, berpikir kreatif matematika melalui model *discovery learning*, dan model *discovery learning*.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini yaitu untuk menjelaskan isi dari setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara bab dengan bab dalam kerangka sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab I membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi variabel, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan mengenai berpikir kreatif matematis siswa SD melalui model *discovery learning*.

BAB II Konsep Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD

Bab II membahas kajian untuk rumusan masalah I yaitu menganalisis mengenai konsep kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD yang meliputi pengertian, ciri-ciri, dan indikator.

BAB III Konsep Model *Discovery Learning*

Bab III membahas kajian untuk rumusan masalah II yaitu menganalisis mengenai konsep model *discovery learning* yang meliputi pengertian, ciri-ciri, indikator, dan langkah-langkah.

BAB IV Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD melalui Model *Discovery Learning*

Bab IV membahas kajian untuk rumusan masalah III yaitu menganalisis mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD dengan menggunakan model *discovery learning* seberapa besar tingkat berpikir kreatif matematis siswa SD.

BAB V Simpulan Dan Saran

Bab V membahas simpulan dan saran dari analisis konsep kemampuan berpikir kreatif matematis, konsep model *discovery learning*, dan pengaruh kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model *discovery learning*.

