

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan Perguruan Tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa bidang studi matematika penting dalam pendidikan, bahkan bukan hanya dalam dunia pendidikan, matematika juga penting dibutuhkan dalam kehidupan. Banyak alasan yang menjadikan matematika menjadi salah satu bidang studi yang harus ada. Sebagaimana diungkapkan oleh Cockrof (1982: 1-5) matematika perlu diajarkan kepada siswa karena: (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan, dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Kemampuan-kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang kritis, logis, sistematis dan kreatif. Salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama adalah matematika. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Tanjung (2018: 110):

“Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peran penting dalam pendidikan. Penyebab utama pentingnya matematika adalah kemampuan siswa bermatematika merupakan landasan dan wahana pokok yang menjadi syarat mutlak yang harus dikuasai untuk dapat melatih siswa berpikir dengan jelas, logis, sistematis dan kreatif, serta memiliki

kepribadian dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari”.

Selanjutnya Putra, dkk (2012: 22) mengungkapkan:

“Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu faktor penting dari tujuan pembelajaran karena memberi pengetahuan semata-mata kepada siswa tidak akan banyak menolongnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam pembelajaran sebaiknya dapat mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik yang dapat membantu untuk menghadapi persoalan-persoalan di masa mendatang secara kreatif”.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan suatu proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi sesuatu persoalan atau masalah, bermain dengan gagasan dan unsur dalam pikiran dan menghasilkan suatu produk yang disebut kreativitas.

Bringli (2015: 72) mengatakan:

“Creative thinking can be defined as the entire set of cognitive activities used by individuals according to a specific object, problem and condition, or a type of effort toward a particular event and the problem based on the capacity of the individuals. They try use their imagination, intelligence, insight, and ideals when they face to such situations”. Maknanya adalah berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai seluruh rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan oleh peserta didik untuk mengatasi suatu permasalahan sesuai dengan kemampuannya dan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahannya dapat menggunakan gagasan maupun ide-ide mereka sendiri.

Seorang siswa dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif ketika siswa mencapai kriteria-kriteria tertentu atau biasa dikenal dengan indikator. Ada empat indikator berpikir kreatif menurut Munandar (2012: 50), yaitu: *fluency* (kelancaran/kefasihan), *flexibility* (keluwesan), *orisinil* (keaslian) dan *elaboration* (elaborasi). Kelancaran yaitu kemampuan menjawab masalah secara tepat. Keluwesan adalah kemampuan menjawab masalah melalui cara yang beragam. Keaslian merupakan kemampuan menjawab masalah dengan menggunakan bahasa, cara, dan ide yang berbeda dari yang lain. Elaborasi adalah kemampuan memperluas jawaban masalah atau gagasan-gagasan baru.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan dan perlu dilatihkan pada siswa mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan menengah. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif dilatihkan kepada siswa pada pembelajaran, yaitu untuk pemahaman konsep-konsep yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah matematika dan juga ilmu pengetahuan lain, memberikan kemampuan berpikir objektif dan terbuka, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri siswa. Munandar (2012: 31) menjelaskan beberapa alasan pentingnya kreativitas, yaitu:

“Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya”.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif ini tidak relevan dengan kenyataan yang ada. Banyak yang beranggapan bahwa kreativitas tidak ada hubungannya dengan matematika, selama ini guru hanya mengutamakan logika dan kemampuan komputasi (hitung-hitungan) dan berpikir kreatif dianggap bukanlah sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga sering diabaikan dalam pembelajaran.

Surya, dkk (2017: 30) mengemukakan bahwa:

“Students’ creativity or creative thinking ability of students often become neglected in the teaching of mathematics. Generally people assume that creativity and math has nothing to do with each other, and generally think that most necessary logic in mathematics, while creativity is important in learning mathematics”. Maknanya adalah kreativitas siswa atau kemampuan berpikir kreatif siswa sering diabaikan dalam pengajaran matematika. Umumnya orang beranggapan bahwa kreativitas dan matematika tidak ada hubungannya dengan satu sama lain, dan umumnya berpikir bahwa logika yang paling diperlukan dalam matematika, padahal kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam matematika.

Sistem pendidikan di sekolah sejauh ini khususnya dalam praktik pembelajaran di kelas belum serius dikembangkan untuk memberikan peluang pada anak didik belajar cerdas dan mengembangkan kreativitasnya. Pendidikan formal hanya menekankan perkembangan yang terbatas pada ranah kognitif saja, sedangkan perkembangan pada ranah afektif kurang diperhatikan. Terbukti pada pengajaran di sekolah, jarang sekali ada kegiatan yang menuntut pemikiran divergen atau berpikir kreatif sehingga siswa tidak terangsang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif. Munandar (2012: 122) mengemukakan:

“Pendidikan formal di Indonesia hanya menekankan pada pemikiran konvergen. Murid-murid tidak dirangsang untuk dapat melihat suatu masalah dari bermacam-macam sudut pandang atau untuk dapat membeikan alternatif-alternatif penyelesaian terhadap suatu masalah. Kondisi ini tidak menunjang fleksibilitas dalam pemikiran yang merupakan salah satu aspek utama kreativitas”.

Berdasarkan pendapat di atas, kemampuan berpikir kreatif harus dilatih dalam kajian pembelajaran matematika di sekolah. Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami dan memecahkan masalah matematika, sebaliknya siswa yang tidak mempunyai kemampuan berpikir kreatif mungkin akan mengalami kesulitan dalam memahami dan memecahkan masalah matematika, siswa tersebut hanya akan bisa menyelesaikan masalah-masalah matematika jika permasalahan yang diberikan sama persis dengan contoh permasalahan yang sebelumnya. Oleh sebab dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

Menyadari pentingnya peningkatan kreativitas peserta didik, maka diperlukan usaha untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh sebab itu peneliti melakukan sebuah observasi untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dalam tes awal peneliti memberikan 4 soal (terlampir di lampiran 14) kepada 26 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Aur, dari Tabel 1.1 dapat dilihat kesalahan siswa dalam mengerjakan soal pada tes yang diberikan:

Tabel 1.1 Analisis Kesalahan Siswa

No	Hasil Pekerjaan Siswa	Analisis Kesalahan
1	<p>1. $\begin{array}{r} 24 \\ \times 53 \\ \hline 62 \\ + 120 \\ \hline 1262 \end{array}$</p>	Siswa belum mampu menjabarkan penyelesaian masalah dengan lancar
2	<p>2. Dik: seorang tukang kayu merancang meja berkaki 4 dan kursi berkaki 3. Jumlah kakinya 25 Dit: berapa banyak meja dan kursi yang telah di hasilkan Pak Hari itu Jwb 4 kaki meja } 25 : 4x1:16 16 kg: 25 : 4 Meja 3 = kursi } 3x3: 9 3 kursi</p>	Siswa belum mampu memberikan jawaban dengan cara yang beragam
3	<p>3. Diketahui = kedalaman sumur 8 m Kodok meloncat setinggi 4 m Kodok turun 2 m Ditanya = Berapa harikah waktu yang diperlukan oleh kodok tersebut untuk bisa keluar dari sumur Penyelesaian = $8 : 2 = 4$ jadi waktu yang dibutuhkan kodok adalah 4 hari</p>	Siswa belum mampu mengembangkan gagasan secara terperinci
4	<p>4. dikelas terdiri 27 bangku 26 bangku untuk siswa/siswi 1 bangku untuk guru dengan cara menjumlahkan bangku siswa dan guru.</p>	Siswa belum mampu mengembangkan gagasan yang unik terhadap permasalahan yang diberikan

Dari jawaban yang diberikan siswa, terlihat bahwa proses penyelesaian jawaban yang diberikan siswa satu sama dengan siswa lainnya atau tidak terdapat jawaban yang beragam atau berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa dalam menyelesaikan soal yang diberikan siswa belum memenuhi kriteria berpikir kreatif. Dari hasil tes awal yang telah dilakukan, diperoleh bahwa 1 siswa (3,85 %) memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif sedang, 5 siswa (19,23%) memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah dan 20 siswa (79,92%) memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif sangat rendah, dengan rata-rata 39,18. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Aur masih sangat rendah.

Pada kesempatan itu peneliti juga mewawancarai seorang guru matematika kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Aur yakni Ibuk Riri Andespa, yang menyatakan bahwa:

Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa sangat rendah hal ini disebabkan karena di kelas tidak pernah diberikan soal yang meminta siswa untuk berpikir kreatif, selama ini siswa hanya diberikan soal berbentuk pemecahan masalah, dan dalam pengerjaannya siswa hanya mampu menyelesaikan soal-soal matematika jika soal tersebut mirip atau serupa dengan contoh soal yang diberikan. Jika soal bervariasi atau lain dengan contoh soal yang diberikan maka siswa akan kesulitan untuk mengerjakan soal tersebut dan jika ada tugas yang diberikan hampir seluruh siswa memiliki jawaban yang sama bahkan letak kesalahannya pun sama.

Hal yang sama juga diungkapkan Ansari (2009: 3) bahwa “Jika siswa diberi soal yang beda dengan soal latihan, mereka kebingungan karena tidak tahu harus mulai dari mana bekerja”. Pada kenyataannya guru-guru matematika banyak yang menyatakan penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah siswa kurang mampu memahami soal yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif, siswa kurang mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, selain itu ketika siswa diberi permasalahan siswa cenderung memberikan jawaban dengan mengikuti langkah yang ada di buku paket atau cara yang telah ada. Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika kemungkinan juga disebabkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan guru, dalam pembelajarannya guru hanya menggunakan metode ceramah dan bersifat konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Dimana guru berperan sebagai sumber informasi dan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Dalam proses pembelajaran siswa kurang dilibatkan secara aktif, siswa hanya belajar matematika dengan mendengarkan penjelasan dari guru, menghafal rumus, lalu memperbanyak latihan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan, namun tidak ada usaha untuk mencari ide-ide baru yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam matematika sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa sulit berkembang.

Surya, dkk (2017: 29) mengatakan bahwa:

“Learning mathematics in school, have tended to focus on the teacher (teacher centered). Teachers too dominating class, while students in the class only to be the object. Events that stand out are the students just act as listeners, students are less engaged and motivated to learn something about the learning, so thinking ability is not creative that is just follow the steps or instructions that have been there before”. Maknanya adalah pembelajaran matematika di sekolah, hanya cenderung terfokus pada guru (teacher centered). Guru terlalu mendominasi kelas, sedangkan siswa di kelas hanya menjadi objek. Hal yang menonjol adalah siswa hanya berperan sebagai pendengar, siswa kurang terlibat dan termotivasi untuk belajar sesuatu tentang pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir tidak kreatif yang hanya mengikuti langkah-langkah yang sudah ada sebelumnya.

Pembelajaran matematika di sekolah merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan. Oleh karena itu pembelajaran haruslah berpusat kepada siswa bukan lagi berpusat kepada guru. Pembelajaran konvensional tidak mampu membantu menyelesaikan masalah yang ada, karena siswa hanya dapat memecahkan masalah apabila informasi yang dimiliki dapat secara langsung dimanfaatkan untuk menjawab soal. Dalam menjawab suatu persoalan siswa sering tertuju pada satu jawaban yang paling benar dan menyelesaikan soal dengan mengikuti langkah yang ada di buku paket atau cara yang telah ada tanpa memikirkan kemungkinan jawaban dalam memecahkan masalah, yang

mengakibatkan sulitnya untuk mencapai target yakni meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Menyikapi permasalahan-permasalahan yang timbul, terutama berkaitan dengan praktek pembelajaran matematika di kelas dan pentingnya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, maka upaya inovatif untuk menanggulangnya perlu dilakukan. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah pembelajaran yang memberikan ruang kepada siswa untuk menemukan dan membangun konsep sendiri, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis masalah.

Model pembelajaran berbasis masalah menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan. Model ini dirasakan tepat karena kemampuan berpikir kreatif akan muncul apabila didukung oleh suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga siswa bebas mengemukakan gagasan-gagasan yang timbul dari dalam dirinya serta lingkungan belajar yang mendukung peran aktif siswa dalam pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran berbasis masalah membiasakan siswa untuk berpikir secara divergen. Dalam pembelajaran ini, peran guru adalah mengajukan permasalahan, memberikan dorongan, memotivasi, dan menyediakan bahan ajar, serta menyediakan fasilitas yang diperlukan peserta didik dalam proses berpikir kreatif. Selain itu guru juga memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual peserta didik.

Putri & Hasbi (2018: 56) mengemukakan bahwa:

“PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang dengan masalah-masalah autentik atau masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri dalam menyelesaikan masalah berdasarkan pengalaman yang telah dialami. Pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan yang memulai pembelajaran dengan suatu masalah yang harus diselesaikan oleh siswa dan pada akhirnya siswa mendapatkan konsep tentang materi yang dipelajari, dinilai mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa”.

Saragih & Winmery (2014: 124) juga berpendapat “*One of the ways hat can improve problem solving abilities and creativity of studentsnis Problem Based Learning (PBL). PBL is one of the innovative learning models that can provide the conditions for students active and creative*”. Maksudnya adalah salah satu cara yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa adalah Pembelajaran Berbasis Masalah. Pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi untuk siswa aktif dan kreatif.

Ada beberapa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah menurut Shoimin (2016: 132) antara lain:

1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam dunia nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
5. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
6. Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
7. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
8. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Pemilihan model pembelajaran berbasis masalah sebagai model yang akan digunakan dalam penelitian ini juga didukung oleh jurnal hasil penelitian yang dilakukan oleh Surya, Dermawan dan Syahputra (2017). Hasil dari penelitian ini menunjukkan meningkatnya kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, dimana hasilnya yaitu tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus 1 dapat diselesaikan oleh 22 siswa

dan tidak dapat diselesaikan oleh 17 siswa, ketuntasan klasikal siswa 56.41% dan tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus 2 dapat diselesaikan oleh 34 siswa dan tidak dapat diselesaikan hanya oleh 5 siswa, ketuntasan klasikal siswa 87.18%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Saragih dan Winmery (2014). Hasil dari penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar melalui PBL memiliki rata-rata 0.4064 lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional dengan rata-rata 0.2311 pada tingkat signifikan 0.000 dan proses jawaban siswa pada kemampuan berpikir kreatif dengan model PBL lebih bervariasi dan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa bahwa menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah di kelas dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga judul penelitian ini adalah: **Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Aur T.A 2019/2020.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan berpikir kreatif kurang diperhatikan dalam pembelajaran matematika.
2. Proses penyelesaian jawaban yang dibuat siswa masih belum bervariasi.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif.
4. Siswa cenderung memberikan jawaban yang sama dan terkadang hanya mengikuti langkah yang ada di buku paket atau cara yang telah ada.
5. Situasi kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan.
6. Pembelajaran matematika yang kurang melibatkan keaktifan siswa.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang tercakup dalam identifikasi masalah, maka peneliti membatasi penelitian ini:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Menerapkan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah di kelas VIISMP Negeri 2 Sungai Aur?
2. Bagaimana proses jawaban siswa dalam menyelesaikan masalah terkait kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah di kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Aur?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah di kelas VIISMP Negeri 2 Sungai Aur.
2. Untuk mengetahui proses jawaban siswa dalam menyelesaikan masalah terkait kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah di kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Aur.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan hasil penelitian ini memberi manfaat antara lain :

1. Bagi guru matematika, sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Bagi siswa, dapat menjadi pengalaman belajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pokok bahasan lainnya, guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan memberikan hasil belajar yang memuaskan.

3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi manfaat yang positif dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran matematika termasuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi sekaligus sebagai bahan pegangan bagi peneliti dalam menjalankan tugas pengajaran sebagai calon tenaga pengajar di masa yang akan datang.

1.7 Defenisi Operasional

Hal-hal yang perlu didefenisikan antara lain:

1. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memahami masalah, mengembangkan gagasan, dan memandang masalah dari sudut pandang yang baru sehingga menghasilkan berbagai ide maupun gagasan baru dalam memecahkan suatu persoalan atau masalah. Indikator kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini ada 4 aspek, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*).

2. Model pembelajaran berbasis masalah

Model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan mengaitkan gagasan dan konsep yang telah dimiliki sehingga diperoleh gagasan yang baru untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan langkah orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan yang terakhir menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3. Proses jawaban siswa

Proses jawaban siswa adalah suatu rangkaian tahapan penyelesaian yang dibuat siswa secara lebih rinci dan benar berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*).