

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
SISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) PADA
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika



OLEH:

EKA RAHMAWATI GUNAR

NPM : 18.1.01.05.0006

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2022

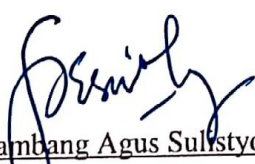
Skripsi Oleh
EKA RAHMAWATI GUNAR
NPM : 18.1.01.05.0006

Judul :
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
SISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) PADA
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR**


Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Ilmu Kesehatan Dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 14 Juli 2022

Pembimbing I


Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si.
NIDN. 0713087101

Pembimbing II


Drs. Darsono, M.Kom.
NIDN. 0710016401

Skripsi Oleh

EKA RAHMAWATI GUNAR

NPM: 18.1.01.05.0006

Judul:

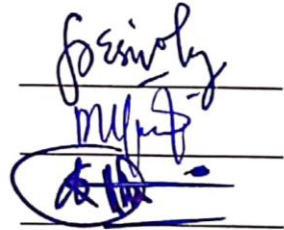
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
SISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) PADA
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Ilmu Kesehatan Dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal : 21 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji

1. Ketua : Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si
2. Penguji I : Dian Devita Yohanie, S.Pd., M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Darsono, M.Kom.



Mengetahui,

Dekan FIKS



PCDE Sulistyono, M.Si
NIDN: 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Eka Rahmawati Gunar
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Enrekang/30 November 2000
NPM : 18.1.01.05.0006
Fak/Jur/Prodi : FIKS/S1/Pendidikan Matematika

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2022

Yang menyatakan



EKA RAHMAWATI GUNAR
NPM. 18.1.01.05.0006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Speak with your heart, act with your heart”

Kupersembahkan karya ini untuk :

Kedua orang tua saya, saudara-saudara saya, keluarga, teman-teman, serta semua orang-orang yang sudah memberikan kasih sayang dan dukungan kepada saya.
Terima kasih.

ABSTRAK

Eka Rahmawati Gunar : Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Pada Materi Sistem Persamaan Linear, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS UN PGRI Kediri 2022

Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Model Pembelajaran CPS, Pemecahan Masalah, Sistem Persamaan Linear

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreatifitas siswa dalam mencari solusi dari suatu permasalahan yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu hal yang baru dalam pemecahan masalah sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang.

Berdasarkan latarbelakang tersebut dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang berfokus pada siswa untuk menemukan sesuatu hal yang baru dalam penyelesaian masalah sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian menggunakan 3 indikator berpikir kreatif menurut Silver yaitu indikator kefasihan, indikator fleksibilitas dan indikator kebaruan.

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen desain *One-Group Pretest Posttest Design*. Penelitian dilakukan di SMAN 6 Kediri kelas X MIPA 1. Pengambilan sampel penelitian menggunakan *Probability Sampling*. Data hasil penelitian diperoleh dari *Pretest Posttest* yang diberikan kepada siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPP dan *Pretest Posttest* yang sudah tervalidasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram dari hasil *Pretest Posttest*.

Instrumen RPP dan instrumen *Pretest Posttest* yang digunakan dalam penelitian telah divalidasi oleh 3 pakar ahli dan menyatakan bahwa instrumen penelitian layak digunakan tanpa revisi. Instrumen *Pretest Posttest* setelah diuji cobakan juga memperoleh validitas soal sangat tinggi ($0,800 < r \leq 1,00$) dan juga reliabel dengan *cronbach alpha* yaitu 0,799.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian hasil *Pretest Posttest* ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan peneliti mengalami peningkatan. Indikator kefasihan mengalami peningkatan sebesar 45%, indikator fleksibilitas mengalami peningkatan sebesar 40% dan indikator kebaruan mengalami peningkatan sebesar 18 %. Setiap indikator mengalami peningkatan yang berbeda-beda, indikator kefasihan merupakan indikator yang mengalami peningkatan tertinggi, kemudian indikator fleksibilitas dan yang terakhir indikator kebaruan. Berdasarkan peningkatan setiap indikator kemampuan berpikir kreatif yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pemecahan masalah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para umatnya.

Skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dalam Pemecahan Masalah melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Pada Materi Sistem Persamaan Linear” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Prodi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang turut serta membantu penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan FIKS.
3. Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika yang selalu memberikan tuntunan dan motivasi kepada mahasiswa.
4. Bapak Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si. dan Bapak Drs. Darsono, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memotivasi dan memberi arahan serta saran kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Dosen-dosen Prodi Pendidikan Matematika dan segenap masyarakat Prodi Pendidikan Matematika
6. Validator instrumen yang telah bersedia memvalidasi instrumen peneliti
7. SMAN 6 Kediri yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
8. Kedua Orang Tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan semangat serta selalu menjadi tempat untuk bercerita dari awal perkuliahan sampai dengan proses penyusunan skripsi ini.
9. Keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan serta motivasi.
10. Nisa, Wafia, Rani, dan Nurul teman kelompok bimbingan yang telah banyak membantu peneliti, memberikan ide dan masukan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
11. Cindi, Serly, Mas Arfian, team Huru Hara dan teman-teman Math18 yang selalu memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberi doa dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu masukan dan saran yang bersifat membangun diharapkan peneliti untuk membantu memperbaiki kekurangan penelitian selanjutnya.

Kediri, 14 Juli 2022



EKA RAHMAWATI GUNAR
NPM. 18.1.01.05.0006

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian.....	8

BAB II	: KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	
	A. Kajian Teori	9
	1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	9
	2. Pemecahan Masalah.....	17
	3. Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS).....	19
	4. Hubungan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa..	24
	5. Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.....	25
	B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	31
	C. Kerangka Berpikir.....	31
	D. Hipotesis.....	33
BAB III	: METODE PENELITIAN	
	A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	34
	B. Teknik dan Pendekatan Penelitian	35
	1. Pendekatan Penelitian.....	35
	2. Teknik Penelitian.....	35
	C. Tempat dan Waktu Penelitian	36
	1. Tempat Penelitian	36
	2. Waktu Penelitian.....	36
	D. Populasi dan Sampel	37

1. Populasi.....	37
2. Sampel	37
E. Instrumen Penelitian.....	38
1. Pengembangan Instrumen.....	38
2. Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
1. Sumber Data	43
2. Langkah-langkah Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	44
1. Analisis Data.....	44
2. Norma Keputusan	46
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian.....	48
1. Deskripsi Data Variabel Bebas.....	48
2. Deskripsi Data Variabel Terikat	49
B. Analisis Data	52
1. Prosedur Analisis Data	52
2. Hasil Analisis Data	56
3. Interpretasi Analisis Data	64
C. Pengujian Hipotesis.....	67

D. Pembahasan.....	69
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	72
B. Implikasi.....	73
1. Implikasi Teoritis.....	73
2. Implikasi Praktis	74
C. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1.1 : Peringkat indeks kreativitas negara Indonesia menurut <i>Global Creativity Index 2015</i>	5
2.1 : Kriteria indikator kemampuan berpikir kreatif.....	15
2.2 : Penskoran kemampuan berpikir kreatif siswa	16
3.1 : Waktu Penelitian	37
3.2 : Kriteria validitas instrumen	41
3.3 : Tingkat kevalidan instrumen	42
3.4 : Kriteria penafsiran reliabilitas	43
4.1 : Deskriptif statistik	50
4.2 : Validitas soal	53
4.3 : Realibilitas soal	54
4.4 : Uji Normalitas	55
4.5 : Distribusi frekuensi hasil <i>pretest posttest</i> indikator kefasihan	57
4.6 : Uji t paired sample t-test indikator kefasihan	58
4.7 : Distribusi frekuensi hasil <i>pretest posttest</i> indikator fleksibilitas.....	59
4.8 : Uji t paired sample t-test indikator fleksibilitas	60

4.9	: Distribusi frekuensi hasil <i>pretest posttest</i> indikator kebaruan	61
4.10	: Uji <i>t paired sample t-test</i> indikator kebaruan	62
4.11	: Persentase hasil <i>pretest posttest</i> sesuai indikator berpikir kreatif.....	63
4.12	: Uji <i>t paired sample t-test</i> total keseluruhan indikator.....	66
4.13	: Hasil uji <i>t paired sample t-test pretest posttest</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Kerangka Berpikir.....	32
4.1 : Diagram Hasil <i>Pretest</i>	50
4.2 : Diagram Hasil <i>Posttest</i>	51
4.3 : Diagram indikator kefasihan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	58
4.4 : Diagram indikator fleksibilitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	60
4.5 : Diagram indikator kebaruan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	62
4.6 : Diagram hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	80
2 : Materi	98
3 : Soal <i>Pretest</i>	103
4 : Soal <i>Posttest</i>	105
5 : Jawaban Soal <i>Pretest</i>	107
6 : Jawaban Soal <i>Posttest</i>	111
7 : Rubrik Penskoran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	115
8 : Surat Permohonan Validasi Instrumen Validator Dosen 1	116
9 : Surat Keterangan Validasi Dosen 1	117
10 : Lembar Validasi Instrumen RPP Validator Dosen 1	118
11 : Lembar Validasi Instrumen Soal <i>Pretest</i> Validator Dosen 1	121
12 : Lembar Validasi Instrumen Soal <i>Posttest</i> Validator Dosen 1.....	123
13 : Surat Permohonan Validasi Instrumen Validator Dosen 2	125
14 : Surat Keterangan Validasi Dosen 2	126
15 : Lembar Validasi Instrumen RPP Validator Dosen 2	127

16	: Lembar Validasi Instrumen <i>Pretest</i> Validator Dosen 2	130
17	: Lembar Validasi Instrumen <i>Posttest</i> Validator Dosen 2.....	132
18	: Surat Permohonan Validasi Instrumen Validator Guru 1	134
19	: Surat Keterangan Validasi Guru 1	135
20	: Lembar Validasi Instrumen RPP Validator Guru 1	136
21	: Lembar Validasi Instrumen <i>Pretest</i> Validator Guru 1	139
22	: Lembar Validasi Instrumen <i>Posttest</i> Validator Guru 1	141
23	: Surat Pengantar Penelitian SMAN 6 Kediri.....	143
24	: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	144
25	: Data Hasil <i>Pretest</i> Siswa SMAN 6 Kediri	145
26	: Data Hasil <i>Posttest</i> Siswa SMAN 6 Kediri.....	146
27	: Dokumentasi Penelitian	147
28	: Berita Acara Bimbingan.....	150
29	: Sertifikat Bebas Plagiasi	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk menambah ilmu pengetahuan yang kemudian dapat digunakan untuk membuat perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan kebutuhan di berbagai bidang kehidupan. Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab, normal menurut Jumali,dkk dalam (Wartono, 2020). Melalui pendidikan individu-individu generasi penerus bangsa diharapkan mampu meningkatkan pembangunan di segala aspek kehidupan. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Menurut Spears dalam (Kartika, 2017) belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Sehingga belajar dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mengubah perilaku seseorang menjadi lebih terarah, proses untuk menciptakan pengalaman-pengalaman yang nantinya akan bermanfaat serta proses untuk memahami sesuatu yang perlu dipelajari. Di dalam proses belajar mengajar terdapat peran seorang pendidik yang dituntut untuk bisa menciptakan situasi pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi aktif dan kreatif.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengemukakan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru serta menciptakan kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang dikuasai

sebelumnya, berpikir kreatif dapat diartikan sebagai berpikir yang mampu menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru (Susanto, 2013:109). Setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpikir dan berimajinasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Karena itu berpikir kreatif penting dimiliki oleh siswa dalam menyelesaikan masalah. Salah satu mata pelajaran yang membuat siswa mampu berpikir kreatif yaitu mata pelajaran Matematika.

Salah satu mata pelajaran wajib dan penting untuk dipelajari adalah Matematika, karena hal ini mata pelajaran matematika ada disetiap tingkatan sekolah di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Dalam mempelajari matematika tujuannya bukan hanya untuk mengetahui bagaimana materi matematika itu melainkan melatih siswa untuk berpikir logis, kreatif, kritis, teliti dan juga cermat dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan bilangan. Selain itu ada beberapa alasan yang menjadikan pelajaran matematika penting untuk dipelajari, salah satunya menurut Cornelius dan Abdurrahman (2003:253) dalam (Utami et al., 2020) yang mengemukakan alasan pentingnya belajar matematika yaitu karena matematika merupakan : sarana berpikir yang jelas dan logis, sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya

Pada kurikulum 2006 dan kurikulum 2013 dikemukakan betapa pentingnya pengembangan kreativitas matematika pada siswa. Pada Kompetensi dasar Kurikulum 2006 disebutkan bahwa matematika penting diberikan kepada siswa mulai dari awal masuk sekolah sebagai bekal siswa untuk dapat berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan untuk bekerjasama. Pada kurikulum 2013 dengan adanya Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan yang menyebutkan bahwa tujuan dari penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah yaitu untuk membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar dapat menjadi manusia yang berilmu, kritis, cakap, inovatif dan juga kreatif. Dari tujuan pendidikan nasional dan tujuan kreativitas matematis tersebut maka kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sangat perlu untuk dikembangkan.

Pembelajaran matematika pada umumnya dilakukan oleh guru dimana lebih berfokus pada aspek pengetahuan. Guru yang lebih aktif dalam menjelaskan materi dan cara penyelesaian masalah matematika sesuai dengan buku atau modul yang tersedia. Kenyataannya pada saat ini siswa dituntut agar dapat memiliki keterampilan salah satunya yaitu keterampilan berpikir kreatif setelah proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih berfokus pada aspek pengetahuan akan kurang efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika dikarenakan siswa menjadi pasif dan kurang aktif sehingga

mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep yang sudah dipelajari selama proses pembelajaran dalam kehidupan nyata. Selain itu siswa juga menjadi kurang mampu berpikir kreatif dan tidak dapat berkembang dengan baik. Dalam pembelajaran matematika berpikir kreatif sangat penting dimiliki oleh siswa. Soal-soal matematika yang bervariasi membutuhkan kreativitas siswa untuk mencari solusi atau jawaban dari suatu permasalahan. Pada umumnya soal-soal yang bervariasi menuntut siswa untuk menemukan penyelesaian tidak hanya dengan satu jalan keluar saja. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika untuk menemukan alternatif jawaban yang lain.

Akan tetapi pada kenyataannya tidak sedikit siswa yang menyelesaikan soal-soal hanya dengan mengikuti cara yang diberikan oleh guru tanpa berusaha menemukan alternatif jawaban lain. Hal ini berarti bahwa tingkat berpikir kreatif siswa belum tercapai dalam pembelajaran tersebut. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah, guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat yang juga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang bisa memberi kebebasan siswa untuk menemukan suatu hal yang baru dalam pemecahan atau penyelesaian masalah yang dihadapinya bisa membantu

meningkatkan tingkat berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang bisa menjadi alternatif guru dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pertama kali dikembangkan oleh Alex Osborn pendiri *The Creative Education Foundation* (CEF) dan *co-founder of highly succesful New York Advertising Agency* (Komala, 2016:73). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa untuk menemukan sesuatu yang baru dalam penyelesaian masalah sehingga secara tidak langsung meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Menurut hasil penelitian yang dilansir oleh *The Global Creativity Index 2015* menurut Florida dkk (2015) terlihat bahwa Indonesia masih berada pada ranking 115 dari 139 negara. Peringkat indeks kreativitas negara Indonesia menurut *Global Creativity Index 2015* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. 1 Peringkat indeks kreativitas negara Indonesia menurut *Global Creativity Index 2015*

Creativity techniques are methods that encourage creative actions, whether in the arts or sciences. They focus on a variety of aspects of creativity, including techniques for idea generation and divergent thinking, methods of re-framing problems, changes in the affective environment and so on. They can be used as part of problem solving, artistic expression, or therapy.

Some techniques require groups of two or more people while other techniques can be accomplished alone. These methods include word games, written exercises and different types of improvisation, or algorithms for approaching problems. Aleatory techniques exploiting randomness are also common.

Last updated: 5 years ago
 Category: Education
 Tags: Creativity Index Country World

Rank	Country	Technology	Talent	Tolerance	Global Creativity Index
113	Cambodia	87	118	78	0.213
114	Tajikistan	106	90	85	0.205
115	Indonesia	67	108	115	0.202
116	Albania	83	90	118	0.197
117	Uganda		108	109	0.197
118	Egypt	93	66	134	0.196
119	Niger		132	89	0.185
120	Morocco	78	98	120	0.178
121	Haiti	88		117	0.174
122	Cote d'Ivoire	94	115	89	0.171
123	Chad		130	95	0.17

Dari Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa indeks kreativitas Indonesia masih jauh dibawah rata-rata negara lain dengan skor 0,202. Jika dibandingkan dengan negara-negara lain yang memiliki peringkat tertinggi maka akan memiliki rata-rata kreativitas yang lebih tinggi. Rendahnya kemampuan kreativitas Indonesia perlu mendapat perhatian khusus dari berbagai kalangan baik itu pemerintah, masyarakat maupun pendidik dalam meningkatkan kreativitas siswanya.

Dari beberapa permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pemecahan masalah matematika. Penelitian ini akan tefokus pada kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematik yang dilihat dari solusi atau jawaban yang diberikan oleh siswa. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah. Karena hal itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dalam Pemecahan Masalah melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Pada Materi Sistem Persamaan Linear”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pemecahan masalah matematika

2. Model pembelajaran yang mengedepankan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan salah satunya yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dalam penyelesaian masalah sehingga secara tidak langsung meningkatkan berpikir kreatif siswa.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MIPA 1 SMAN 6 Kediri
3. Objek penelitiannya yaitu hasil penyelesaian masalah matematika
4. Materi penelitian yaitu materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

D. Rumusan Masalah

Untuk mengetahui apakah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pemecahan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pemecahan masalah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pemecahan masalah.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi guru, dapat menjadi sumber informasi bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam penyelesaian masalah.
2. Bagi siswa, dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pemecahan masalah, selain itu siswa juga memperoleh kegiatan pembelajaran yang berbeda dari biasanya sehingga siswa bisa semangat selama pembelajaran berlangsung.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai referensi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmil Fuadi Rahman, M. (2015). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 67–74. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.631>
- Arikunto, S.. (2016). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Guntur Maulana Muhammad, Ari Septian, M. I. S. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.992>
- Hakim, L. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Peraihan Konsep (Concept Attainment Model) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X Ipa Sma Al-Falah Bandung*. 12–53.
- Hatala, R. (2020). *Analisis Berpikir Reflektif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak*. 2017(1), 1–9.
- Kartika, Y. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media GEOGEBRA Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, V(Vol 5, No 2 (2017): Jurnal Pendidikan Almuslim). <http://jfkp.umuslim.ac.id/index.php/jupa/article/view/298>
- Kirana, K. M. A. (2016). Keefektifan Pembelajaran Creative Problem Solving

- (Cps) Berbantuan Smart Origami Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Smp. *Skripsi*, 2009, 8–20.
- Kurniasih, D. (2015). *Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa SMP Negeri 2 Sokaraja*. 6–16.
- Lestari, N., & Zanthi, L. S. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smk Di Kota Cimahi Pada Materi Geomertri Ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(4), 187. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i4.p187-196>
- Maharani, N., Murdiyanto, T., & Hadiyan, A. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa*. 3(1), 48–57.
- Muhamad Nurul Huda, Mulyono, I. R. (2020). *Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Mobile Learning*.
- Muharrima, F. (2021). Scaffolding Sesuai Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal HOTS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(3), 21–29. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/25554/23429>
- Muharwati, T. I. (2014). Hubungan Sense Of Humor Dengan Kreativitas Pada Siswa Kelas XI MA Negeri Tlogo-Blitar. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 15.

- Noorjannah, S. H. (2016). *Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII pada pembelajaran matematika dengan model VAK berbantuan pohon matematis.*
- Octaviyani, I., Kusumah, Y. S., & Hasanah, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Project-Based Learning Dengan Pendekatan STEM. *Journal on Mathematics Education Research*, 1(1), 10–14.
- Pramesatika, R. A., Suwignyo, H., & Utaya, S. (2020). Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori ...*, 3, 361–366. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13263>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung:ALFABETA.
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48.
- Wartono, N. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika.*