Primary Didactic:Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
ISSN 2798-2858 Volume 1, No. 2, November 2021
doi: https://doi.org/10.30598/primary-didactic.1.1.76-89
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/didactic
email: primaryjurnal@gmail.com

KEMAMPUAN BERPIKIR KRATIF DALAM MEMECAHKAN MASALAH PERSEGI PANJANG DI SD NEGERI 7 AMBON

Anita Rumteh[1], La Suha Ishabu[2], Johannis Takaria[3*], Chyntia Pasalbessy[4]
[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pattimura Ambon
email: *johannistakaria007@gmail.com

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mendekripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika di kelas IV SD Negeri 7 Ambon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengambilan data dilakukan pada siswa yang memiliki kemampuan matematika tinggi dengan kriteria memiliki kemampuan matematika sehari-hari yang baik, serta dapat mengkomunikasikan idenya dalam pembelajaran matematika di kelas. Ada 2 subjek penelitian yang dipilih yakni subjek dengan kemampuan tinggi dan subjek dengan kemampuan sedang. Hasil penelitian menunjukkan subjek dengan kemampuan tinggi mampu memenuhi seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *indicator fluency* atau kefasihan, indikator fleksibel atau fleksibilitas dan indikator kebaruan. Sementara subjek dengan kemampuan sedang hanya mampu memenuhi dua indikator kemampuan berpikir kreatif yakni *indicator fluency* atau kefasihan dan indikator fleksibel atau fleksibilitas, namun belum mampu dalam memenuhi indikator kebaruan.
Kata Kunci: kemampuan berpikir kreatif, masalah matematika.

CRATIVE THINKING ABILITY IN SOLVING RECTANGLE PROBLEMS AT SD NEGERI 7 AMBON

Abstract This study aims to describe students' creative thinking skills in solving math problems in class IV SD Negeri 7 Ambon. The math problem to be solved is, "My father has a rectangular plot of land in his house. With a length of 20 meters and a width of 10 meters. The yard will be made into a swimming pool and fish pond. How do you divide the land?". This study used qualitative research methods. Data collection was carried out on students who had high mathematical abilities with the criteria of having good everyday math skills, and being able to communicate their ideas in learning mathematics in class. There were 2 research subjects chosen, namely subjects with high abilities and subjects with moderate abilities. The results showed that subjects with high abilities were able tofulfill all indicators of creative thinking skills, namely indicators of fluency or fluency, indicators of flexibility or flexibility and indicators of novelty. Meanwhile, subjects with moderate abilities were only able to meet two indicators of creative thinking ability, namely fluency or fluency indicators and flexible or flexibility indicators, but were not able to meet novelty indicators.
***Keywords*:** creative thinking skills, math problems.

Submitted: 15 Agustus 2021 Accepted: 19 November 2021

PENDAHULUAN

Berpikir tidak terlepas dari aktivitas manusia sebagai ciri yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lain. Berpikir merupakan kegiatan mental yang dialami seseorang bila dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Menurut King (2016: 324) secara formal, berpikir melibatkan proses penggunaan informasi secara mental dengan cara membentuk konsep, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan memperlihatkannya dalam cara yang kritis dan kreatif.

Menurut Solso, dkk (2007:402) berpikir memiliki tiga ide dasar, yaitu berupa: (1) Berpikir adalah kognitif terjadi secara internal, dalam pemikiran namun keputusan diambil lewat perilaku. Dengan kata lain, berpikir melibatkan kegiatan memperoleh pengetahuan atau usaha untuk mengenali sesuatu dengan pengalaman sendiri, dan terjadi di dalam pemikiran yang kemudian pemikiran itu diputuskan melalui sebuah tindakan tertentu. (2) Berpikir adalah proses yang melibatkan beberapa manipulasi pengetahuan dalam sistem kognitif. Dalam berpikir terdapat rangkaian Tindakan dimana seseorang menghubungkan informasiinformasi yang dibutuhkan dalam mengambil keputusan. (3) Berpikir bersifat langsung dan menghasilkan perilaku yang memecahkan masalah atau langsung menuju pada solusi. Berdasarkan uraian tersebut menurut peneliti, berpikir adalah proses dimana seseorang menggunakan akalnya dengan menghubungkan informasi-informasi yang dimiliki sehingga menghasilkan suatu keputusan untuk mencapai suatu pemecahan masalah ataupun pengetahuan baru dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nurlaela & Ismayati (2015:5) berpikir dapat dibedakan menjadi beberapa macam jenis, antara lain: (1) berpikir logis, yaitu kemampuan berpikir untuk menarik kesimpulan yang benar menurut aturan logika dan dapat membuktikan bahwa kesimpulan itu benar sesuai dengan pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui. (2) berpikir analitis, yaitu kemampuan berpikir untuk menguraikan, merinci, dan menganalisis informasi-informasi yang digunakan untuk memahami suatu pengetahun dengan menggunakan akal dan pikiran secara logis, bukan berdasarkan perasaan atau tebakan. (3) berpikir sistematis, yaitu kemampuan berpikir siswa untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan urutan, tahapan, langkahlangkah, atau perencanaan yang tepat, efektif, dan efisien. Ketiga jenis berpikir tersebut saling berkaitan. Seseorang untuk dapat dikatakan berpikir sistematis, maka ia perlu berpikir secara analitis untuk memahami informasi yang digunakan. Kemudian, untuk dapat berpikir

analitis diperlukan kemampuan berpikir logis dalam mengambil kesimpulan terhadap suatu situasi.

Selain ketiga jenis berpikir tersebut terdapat jenis berpikir lain, yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif yang merupakan perwujudan dari berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*). Menurut Sani (2015: 60) berpikir tingkat tinggi terjadi ketika seseorang mengambil informasi baru, informasi yang tersimpan dalam memori dan saling terhubung atau menata kembali dan memperluas informasi untuk mencapai tujuan atau menemukan jawaban yang mungkin dalam situasi membingungkan. Pemikiran yang mencapai tingkat tinggi ini dapat membantu siswa menjawab pertanyaan atau situasi matematik yang dianggap rumit, dengan menggunakan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang dimilikinya. Berpikir tingkat tinggi ini merupakan proses berpikir yang tidak sekedar menghafal dan menyampaikan Kembali informasi yang diketahui, tetapi mampu menghubungkan, menstranformasi, memanipulasi pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki untuk berpikir secara kritis dan kreatif sebagai upaya menentukan keputusan dan memecahkan masalah pada situasi baru.

Ennis dalam Susanto (2013: 121), menjelaskan bahwa berpikir kritis adalah berpikir dengan tujuan membuat keputusan masuk akal tentang apa yang diyakini atau dilakukan. Berpikir kritis merupakan cara berpikir untuk mendapatkan pengetahuan yang disertai kebenaran berdasarkan pada pola penalaran tertentu. Sedangkan menurut Nurlaela & Ismayati (2015: 9) berpikir kreatif adalah berpikir secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang baru sesuai dengan keperluan.

Berpikir kreatif adalah bagian dari keterampilan hidup yang di perlukan siswa dalam menghadapi tantangan zaman, perkembangan IPTEK dan persaingan global yang semakin pesat dan ketat. Beberapa pengertian berpikir kreatif matematis menurut beberapa para ahli ialah sebagai berikut.

a. Siswono (2006)

   Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru atau menggabungkan ide-ide yang sebelumnya belum dilakukan.

b. Noer (2011)

   Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide atau cara baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan memahami dan menemukan sesuatu yang baru dari suatu permasalahan untuk menghasilkan hal-hal yang baru atau menghasilkan beberapa solusi dari permasalahan tersebut yang bervariasi. Silver (Mulyaningsih, 2018) menjelaskan bahwa hubungan kreativitas dengan pemecahan masalah dan pengajuan masalah pada umumnya menggunakan 3 komponen utama dalam "The Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)" yaitu kefasihan: kemampuan siswa menyelesaiakan masalah dengan memberikan bermacam-macam jawaban; fleksibilitas: kemampuan siswa menyelesaikan masalah tidak hanya dengan menggunakan satu cara namun juga dapat memberikan cara lain dari sudut pandang yang berbeda, dan kebaruan: kemampuan siswa menyelesaikan masalah dengan cara penyelesaian yang baru atau jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa lain.

Selain indikator dalam kemampuan berfikir kreatif terdapat juga tingkatan dalam kemampuan berfikir kreatif yang terdiri dari dua kemampuan yaitu sebagai berikut.

a. Kemampuan Tinggi yaitu siswa dalam menyelesaikan mampu menunjukan indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.
b. Kemampuan Sedang yaitu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah menunjukan indikator kefasihan dan fleksibilitas.

Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak kemungkinan jawaban dan cara dalam memecahkan masalah (Siswono, 2011:18). Pada penelitian ini berpikir kreatif identik dengan beragam pemikiran, bisa memikirkan satu cara penyelesaian banyak jawaban, satu jawaban banyak cara penyelesaian, dan banyak cara penyelesaian dengan banyak jawaban.

Pemecahan masalah matematika merupakan proses terencana yang yang dilakukan sebagai usaha untuk memperoleh penyelesaian dari masalah matematika. Menurut Montague (dHarahap dan surya 2017:45) mengatakan bahwa Pemecahan masalah matematis adalah sutu aktivitas kognitif yang kompleks disertai sejumlah proses dan strategi. Ada empat langkah yang harus dilakukan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika menurut Polya (Siregar, 2014:143-145), yaitu a). Memahami masalah, b). Merencanakan strategi pemecahan masalah, c). Melaksanakan rencana penyelesaian, d). Memeriksa kembali.

Dari hasil observasi pada siswa kelas IV dengan jumlah 36 siswa di SD Negeri 7 Kecamatan Nusaniwe Ambon, menunjukkan bahwa siswa kurang kreatif dalam proses

pengerjaan soal, siswa cenderung kebingungan dan berusaha melihat jawaban dari temannya dibandingkan untuk memikirkan sendiri apa jawaban dari soal tersebut. Saat siswa diberikan soal yang berbeda dari contoh soal yang di berikan oleh gurunya, beberapa siswa mengalami kesulitan untuk mengerjakannya. Berdasarkan hal tersebut, tergambar bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sangat rendah baik dari segi memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah. Pembelajaran matematika yang optimal seharusnya dapat membuat siswa menjadi pandai menyelesaikan permasalahan di mana tujuan ini dapat tercapai bila prinsip pembelajaran matematika diterapkan secara dua arah sehingga siswa dapat benar-benar menguasai konsep-konsep matematika dengan baik. Kemampuan pemecahan masalah yang tepat dan baik akan berakibat baik pula terhadap proses pembelajaran di kelas.

METODE

Tipe penelitian yang digunakan adalah kualitatif (qualitative research). Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2007: 4) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dari individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi dalam hal ini tidak boleh mengisolasikan individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan. Sementara itu, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 7 Ambon, yang dipilih berdasarkan hasil tes kemampuan awal yang telah diurutkan berdasarkan nilai yang diperoleh sehingga masing-masing diperoleh sepertiga dari jumlah keseluruhan siswa tersebut berdasarkan urutan nilai yang telah diperoleh. Kemudian dipilih 2 subjek masing-masing perwakilan dari subjek tinggi dan sedang. Adapun langkah dalam pengambilan subjek yang digunakan ialah langkah-langkah berikut: (1). Menetapkan kelas yang akan diteliti; (2) Memberikan tes kemampuan awal kepada siswa kemudian mengkategorikan atau mengelompokkan siswa sesuai dengan tingkat kemampuan siswa tersebut; (3) Setelah diberikan tes kemampuan awal, kemudian dipilih 2 subjek yang akan menjadi fokus pada penelitian untuk diberikan tes kemampuan berpikir kreatif dan di wawancara, yaitu:

a. Siswa dengan kemampuan tinggi (presentase 70%)
b. Siswa dengan kemampuan sedang (presentase 30%)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap 2 siswa dengan kategori kemampuan tinggi dan kategori kemampuan sedang. Daftar inisial Subjek Penelitian digambarkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1

Daftar Inisial Subjek Penelitian

Subjek	Inisial
S_1	WM
S_2	RD

Tahap pertama terlebih dahulu dilaksanakan tes dengan waktu yang telah ditentukan kemudian dilanjutkan tahap kedua dengan melakukan wawancara kepada subjek penelitian. Soal tes dikerjakan dengan alokasi waktu 45 menit dengan 1 soal tes. Soal tes yang diberikan kepada siswa adalah : Ayah memiliki lahan pekarangan rumah berbentuk persegi panjang. Dengan panjang 20 meter dan lebar 10 meter, lahan pekarangan tersebut akan di buat kolam renang dan kolam ikan. Bagaimana cara ayah untuk membagi lahan tersebut?

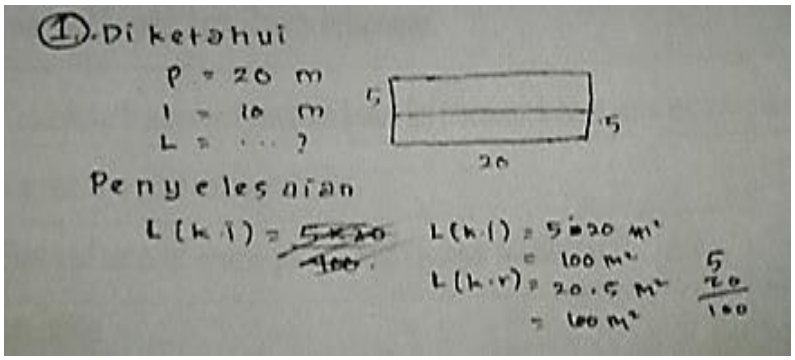
Pada soal di atas subjek, baik kemampuan tinggi (S1) maupun kemampuan sedang (S2) diminta untuk menyelesaikan dengan berbagai macam cara untuk mendapatkan hasilnya.

1. Subjek Pertama Dengan Kemampuan Tinggi (WM)

   Kemampuan berpikir kreatif S_1 dalam menyelesaikan soal persegi dinilai berdasarkan 3 cara penyelesaian soal.

   a. Penyelesaian S1 cara pertama

      Dalam menyelesaikan soal dengan cara pertama, S1 mengerjakan dengan cara berikut (dapat dilihat pada Gambar 1)



Gambar 1

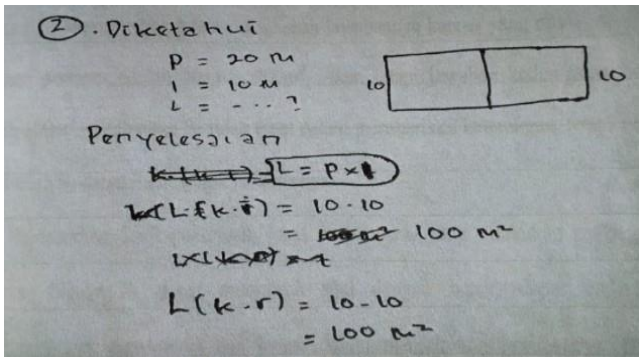
Hasil Penyelesaian S1 Cara Pertama

Dari hasil pada Gambar 1 terlihat bahwa S_1 dapat memahami soal yang diberikan dalam bentuk gambar karena terlihat dari jawaban yang diberikan sudah benar. S_1 dapat menjawab soal dengan cara mencari luas keseluruhan pekarangan rumah yaitu dengan panjang 20 meter dan lebar 10 meter. Setelah itu mencari nilai dari luas masing-masing dan melakukan strategi pembagian. Dalam memberikan jawaban S_1 langsung pada perhitungan tanpa menuliskan rumusnya. S, juga tepat dalam memberikan jawaban dan dapat melengkapi jawabannya saat lancar dalam menjelaskan jawabannya. Hal ini menunjukkan bahwa S_1 sudah memenuhi salah satu aspek kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran. menurut S_1 cara penyelesaian yang pertama dituliskan terlalu sulit digunakan, sehingga S1 menggunakan caranya sendiri untuk menjawab. S_1 juga belum pernah menjumpai ataupun mengerjakan soal tersebut dan penyelesaian yang diungkapkan belum pernah diajarkan oleh gurunya.

Dari pemaparan tersebut menunjukkan bahwa S1 sudah memenuhi salah satu aspek berpikir kreatif yaitu keluwesan.

b. Penyelesaian S1 cara kedua

Penyelesaian soal dengan cara kedua oleh S1 dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2

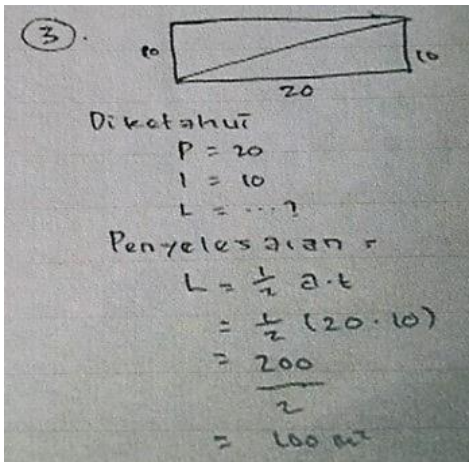
Hasil Penyelesaian S1 Cara Kedua

Dari Gambar 2 dapat diketahui bahwa S_1 menjawab dengan cara menggambar terlebih dahulu, kemudian diungkapkan melalui perhitungan luas persegi panjang. Hal ini menunjukkan bahwa S, memunculkan aspek kelancaran karena dapat memberikan jawaban dengan benar dalam menjawab soal. Namun, S_1 kurang tepat dalam menuliskan jawabannya karena yang dituliskan pada jawaban pertama adalah 10x10= 200m². Akan tetapi jawaban kedua yang benar adalah 100m². Walaupun S1 tidak tepat dalam memberikan keterangan, tetapi ketika wawancara S1 dapat melengkapi jawabannya.

Berdasarkan hasil pekerjaan dan hasil wawancara, maka dapat diketahui bahwa S_1 dapat menjawab soal dengan benar, dapat melengkapi jawabannya. Hal ini menunjukkan bahwa S_1 memunculkan kembali salah satu aspek kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran. Selain aspek kelancaran, dari jawaban yang sama S_1 juga memunculkan aspek kemampuan berpikir kreatif yang lain. Hal tersebut ditunjukkan dari kemampuan S_1 yang dapat memberikan ide lain dalam menjawab soal. S_1 menjawab langsung dengan cara mencari luas persegi panjang dan memberikan hasil akhir yang sama dengan jawaban pertama pada S_1 yaitu 100m². Hal ini menunjukkan bahwa S_1 memenuhi salah satu aspek berpikir kreatif yaitu keluwesan.

c. Penyelesaian S1 cara ketiga

Pada penyelesaian soal dengan cara ketiga, S1 menjawabnya seperti yang ada pada Gambar 3.



Gambar 3

Hasil Penyelesaian S1 Cara Ketiga

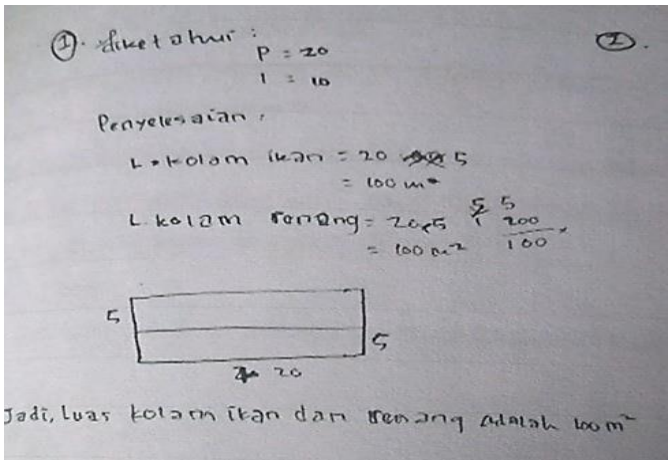
Berdasarkan cara penyelesaian pada Gambar 3, dapat diketahui bahwa S_1 mampu memahami gambar. Hal tersebut terlihat dari cara S_1 mengerjakan soal sehingga dapat menemukan penyelesaian dan menjawab dengan benar. Hal ini menunjukan bahwa dari jawaban S_1 diatas sudah memenuhi ketiga indikator yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility) dan kebaruan.

2. Subjek Kedua (S2) Dengan Kemampuan Sedang (RD)

Dalam menilai kemampuan berpikir kreatif S2 dalam menyelesaikan soal persegi, ada dua cara penyelesaian soal.

a. Penyelesaian S2 cara pertama

Dalam menyelesaikan soal dengan cara pertama, S1 mengerjakan dengan cara berikut (dapat dilihat pada Gambar 4).



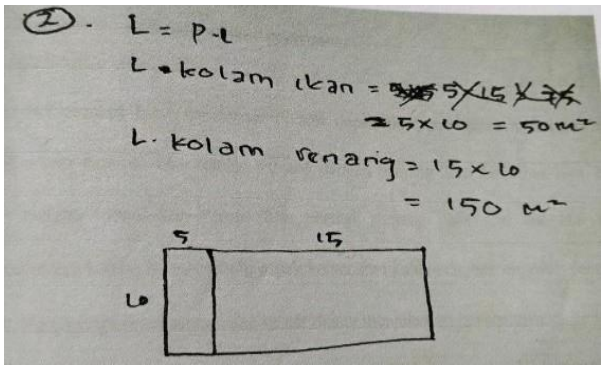
Gambar 4

Hasil Penyelesaian S2 cara pertama

Dari Gambar 4 dapat diketahui bahwa S_2 menjawab dengan cara memberikan keterangan kalimat pada jawabannya. Kemudian diungkapkan melalui perhitungan luas persegi yang memiliki panjang 20 cm. Dalam menjawab S2 langsung pada perhitungan dan tidak menuliskan rumus luas persegi, tetapi jawaban yang diberikan sudah benar. Hal ini menunjukkan bahwa S2 memenuhi aspek kelancaran.

b. Penyelesaian S2 cara kedua

Penyelesaian soal dengan cara kedua oleh S2 dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5

Hasil Penyelesaian S2 cara kedua

Berdasarkan penyelesaian soal dan hasil wawancara pada Gambar 5 dapat diketahui bahwa S_2 menjawab dengan cara mencari luas persegi panjang dengan panjang 20m dan lebar 10m. S_2 juga mampu menuliskan rumus luas persegi panjang pada saat tes. Hal ini menunjukkan bahwa S_2 memenuhi aspek kelancaran karena dapat menjawab dengan benar, melengkapi jawabannya, dan lancar dalam menjelaskan jawabannya. Dari hasil pekerjaan, hasil wawancara yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa S_2 dapat memberikan cara yang berbeda dalam menjawab pertanyaan soal. Hal ini menunjukkan bahwa S_2 juga memenuhi salah satu aspek kemampuan berpikir kreatif lain yaitu keluwesan. S_2 hanya memenuhi dua indikator saja yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*). Sedangkan aspek kebaruan (*novelty*) S2 tidak memenuhinya dikarenakan S_2 tidak memiliki cara baru unttuk menyelesaikan soal.

Pembahasan

Berdasarkan hasil tes dan wawancara di atas dapat diketahui bahwa S_1 (subyek dengan kemampuan tinggi) dengan jawaban pertama mampu memahami gambar. Hal tersebut terlihat dari cara S_1 mengerjakan soal sehingga dapat menemukan penyelesaian dan menjawab dengan benar. Hal ini menunjukan bahwa dari jawaban pertama S_1 diatas sudah memenuhi ketiga indikator yaitu kelancaran (*fluency*), k luwesan (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*). S1 dengan jawaban kedua mampu memahami gambar dan dapat menyelesaikannya dengan tepat, dapat diketahui bahwa S1, dengan jawaban kedua sudah dapat memenuhi kedua indikator yaitu kelancaran (*fluency*), dan keluwesan (*flexibility*). Dan S_1 dengan jawaban ketiga mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya. Hal ini dapat dilihat bahwa S1, dengan jawaban ketiga hanya mampu memenuhi dua indikator yaitu (*fluency*), dan keluwesan (*flexibility*).

Sementara S2 (subyek dengan kemampuan sedang) hanya memenuhi dua hanya memenuhi dua indikator saja yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*). Sedangkan aspek kebaruan (*novelty*) S2 tidak memenuhinya dikarenakan S_2 tidak memiliki cara baru unttuk menyelesaikan soal.

a) Aspek kelancaran (fluency)

Subjek S1 menyelesaikan masalah persegi panjang yang diawali dengan menggambar persegi panjang, dengan panjang 20 meter dan lebar 10 meter. Subjek menyelesaikan soal mulai dari diketahui, ditanya, sampai pada pembagian luas pekarangan rumah untuk pembuatan kolam ikan dan kolam renang sudah benar. Selanjutnya subjek menyelesaikan dengan cara ke dua yang berbeda pula dengan yang pertama tentang pembagian kolam ikan dan kolam renang mulai dari mengambar sampai mendapatkan hasilnya. kemudian subjek menyelesaikan dengan cara yang ketiga berbeda juga dengan cara yang pertama dan kedua sehingga mendapatkan hasilnya dan dapat di katakan bahwa subjek laki-laki dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi ini sudah memenuhi salah satu aspek yaitu kelancaran (fleuncy).

Subjek S2 menyelesaikan masalah persegi panjang yang diawali dengan menggambar persegi panjang, dengan panjang 20 meter dan lebar 10 meter. Subjek menyelesaikan soal mulai dari diketahui namun tidak ada penyelesaian konkrit dikarenakan subjek hanya menuliskan diketahui saja tidak ada ditanya dan tidak menuliskan rumus, sehingga subjek langsung pada pembagian kolam ikan dan kolam renang sampai subjek mendapatkan hasilnya yaitu 100 m^2 pada pembagian luas pekarangan rumah untuk pembuatan kolam ikan dan kolam

renang sudah benar. Selanjutnya subjek menyelesaikan dengan cara ke dua yang berbeda pula dengan yang pertama tentang pembagian kolam ikan dan kolam renang mulai dari mengambar sampai mendapatkan hasilnya. Sehingga mendapatkan hasilnya dan dapat dikatakan bahwa S2 dengan kemampuan sedang sudah memenuhi aspek kelanacaran.

b) Aspek keluwesan (flexibility)

Cara pertama S1 dapat menyelesaikan permasalahan pembagian lahan pekarangan rumah untuk pembuatan kolam ikan dan kolam renang yang diawali dengan mengambar sebuah persegi panjang dengan panjang 20 meter dan lebar 10 meter kemudian di bagi dua oleh subjek untuk mendapatkan hasilnya yaitu kolam renang dan kolam ikan. Selanjutnya subjek menemukan proses pendekatan penyelesaian yang berbeda dengan pendekatan penyelesaian sebelumnya walaupun, hampir sama dengan pendekatan pembagian lahan tersebut. Pendekatan penyelesaian ini dilakukan dengan cara membagi luas pekarangan menjadi kolam renang dan kolam ikan dengan panjang 20 meter dan lebar 10 meter kemudian subjek mulai membaginya. Pendekatan selanjutnya subjek mencoba menyelesaikan dengan membagi luas pekarangan rumah dengan gambar berbeda, walaupun pembagian tersebut tidak menemukan solusi yang benar, tetapi menghasilkan pendekatan yang berbeda dan benar, tetapi karena kurang cermat dalam perhitungan sehingga tidak menghasilkan jawaban yang benar, dengan demikian subjek dengan kemampuan berpikir kreatif sudah memenuhi salah satu aspek yaitu keluwesan.

Subyek S2 pada cara pertama dapat menyelesaikan permasalahan pembagian lahan pekarangan rumah untuk pembuatan kolam ikan dan kolam renang yang diawali dengan mengambar sebuah persegi panjang dengan panjang 20 meter dan lebar 10 meter kemudian di bagi dua oleh subjek untuk mendapatkan hasilnya yaitu kolam renang dan kolam ikan. Cara kedua Subjek S2 dalam menemukan proses penyelesaian yang berbeda. Penyelesaian yang pertama tidak menggunakan rumus karena subjek langsung pada cara pembagian lahan pekaranag rumah menjadi dua bagian yaitu untuk pembuatan kolam ikan dan kolam renang dengan panjang 20 meter dan lebar 10 meter kemudian di bagi habis oleh subjek sehingga mendapatkan hasilnya 100 m^2.

c) Aspek kebaruan (novelty)

Subjek S1 membagi luas pekarangan rumah yang berbentuk persegi Panjang menjadi dua bagian yaitu kolam ikan dan kolam renang. Selanjutnya subjek kurang teliti dan kurang

cermat dalam pembagian luas lahan tersebut, tetapi dapat mengemukakan ide-ide baru dalam proses pembagian luas lahan yang berbeda dengan subjek yang memiliki tinggkat kemampuan dalam penyelesaian yang memenuhi salah satu aspek berpikir kreatif yaitu novelty.

Subyek S2 membagi luas lahan pekarangan rumah yang berbentuk persegi Panjang dengan Panjang 20 meter dan lebar 10 meter. Subyek dalam proses pembagian sudah benar namun subyek tidak menenukan ide-ide baru yang berbeda dan unik dalam pembagian kolam ikan dan kolam renang sehingga tidak memenuhi aspek kebaruan (novelty).

KESIMPULAN

Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal persegi panjang dengan kategori siswa berkemampuan matematika tinggi dan sedang serta dapat mencapai tiga aspek kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran ditunjukkan oleh kemampuan menemukan solusi masalah. Keluwesan ditunjukkan oleh kemampuan mengidentifikasi dua kemungkinan penyelesaian masalah dengan sudut pandang yang berbeda kebaruan ditunjukkan oleh kemampuan menciptakan suatu hal menjadi bentuk baru.

1. Subjek dengan kemampuan Tinggi

   Adapun pada kemampuan berpikir kreatif yang dialami oleh subjek berkemampuan tinggi dalam menyelesaikan soal bangun datar dapat dilihat bahwa subjek dengan kategori tinggi mampu memenuhi seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *indicator fluency* atau kefasihan, indikator fleksibel atau fleksibilitas dan indikator kebaruan.
2. Subjek dengan Kemampuan Sedang

   Adapun pada kemampuan berpikir kreatif yang dialami oleh subjek berkemampuan sedang dalam menyelesaikan soal bangun datar dapat dilihat bahwa subjek pada kategori sedang hanya mampu memenuhi dua indikator

DAFTAR PUSTAKA

Enis, S. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press King, L. A. 2016. *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif*. Jakarta: Salemba Humanika.

Moleong, L. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Mulyaningsih & Novisita Ratu. 2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam

Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pola Barisan Bilangan. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*.

Noer, S.H. 2021. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Open-Ended. *Jurnal Pendidikan Matematika* 5(1):104-111.

Nurlela, L., & Ismayati, E. 2015. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif.* Yogyakarta: Ombak

Sani, R. 2019. *Pembelajaran Berbasis HOT (Higher Order Thinking Skill)*. Tanggerang: Tira Smart

Solso. 2007. *Psikologi Kognitif Edisi Revisi*. Surabaya: Srikandi

Siregar, Yulia Pratiwi. 2014. Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Pemecahaman Masalah Matematis Siswa Kelas X SMA Negeri 1. *Halongonan. Jurnal Pendidikan MIPA.* ISSN:23375914

Siswono, T. Y. E. 2006. *Desain Tugas untuk Mengindentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika.* Diakses 4 April 2014.