

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Kemampuan

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan.¹ Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.ada yang berpendapat bahwa kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.²

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Secara garis besar kemampun dibagi menjadi 2 jenis yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental seperti berpikir, menalar dan memecahkan masalah. Sedangkan kemampuan fisik adalah kemampuan dari tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan dan karakteristik yang serupa.³

¹ Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta:1989), h. 552-553

² Robbins, Stephen P., *Perilaku Organisasi*, (Jakarta: Salemba Empat, 2008), h. 1

³ Fleishman, E. A., *Evaluating Physical Abilities Required by Jobs*, (tk: Personnel Administrator, 1979), h. 82

2. Pengertian Berpikir

Arti kata dasar “pikir” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah akal budi, ingatan, angan-angan. “Berpikir” artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan.⁴

Berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Ini seringkali dilakukan untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Berpikir adalah proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya⁵. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryabrata yang menyebutkan bahwa proses atau jalannya berpikir itu pada intinya ada tiga langkah yaitu pembentukan pengertian, pembentukan pendapat dan penarikan kesimpulan.⁶

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Suryabrata berpendapat bahwa berpikir merupakan proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya. Proses berpikir itu pada pokoknya terdiri dari tiga langkah yaitu membentuk pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan⁷.

Glass dan Holyoak mengatakan bahwa berpikir dapat didefinisikan sebagai proses menghasilkan representasi mental yang baru melalui

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: 2017),

⁵ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua*. (Jakarta: Kencana, 2010), h. 357

⁶ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008), h. 53

⁷ Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran ...*, h.12.

transformasi informasi yang melibatkan interaksi secara kompleks antara atribut –atribut mental seperti penilaian, abstraksi, penalaran, imajinasi dan pemecahan masalah⁸

3. Pengetian Berpikir Kreatif

Terdapat beberapa definisi yang dikemukakan mengenai berpikir kreatif, diantaranya, Evans berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan (connections) yang terus menerus, sehingga ditemukan kombinasi yang “benar” atau sampai seseorang itu menyerah. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya.⁹

Munandar menunjukkan indikasi berpikir kreatif dalam definisinya bahwa kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban. Pengertian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah.¹⁰

Krulik and Rudnick mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan

⁸ Suharnan, *Psikologi Kognitif*.(Surabaya: Srikandi, 2005), h. 280

⁹ Siswono, *Model Pembelajaran Matematika. . .*, h. 14.

¹⁰ *Ibid. . . .*, h. 17.

ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir¹¹

Dalam ayat-Nya, Allah SWT memerintahkan manusia untuk berpikir kreatif sebagaimana yang tertuang dalam surat Al-Baqoroh ayat 219.¹²

كَذٰلِكَ يُبَيِّنُ اللّٰهُ لَكُمْ الْآيٰتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُوْنَ

Artinya " Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir, “ (Q.S Al-Baqoroh: 219)

Ayat diatas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya islam pun dalam hal kreativitas memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup didalamnya. Bahkan tidak cukup sampai disini, dalam Al-Qur'an sendiri banyak ayat yang mendorong pembacanya untuk berpikir kreatif

Kreativitas sebagai produk berpikir kreatif merupakan suatu konstruk yang multidimensional, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, seperti misalnya dimensi kognitif dari

¹¹ Ida Bagus Putu Arnyana, *Pengembangan Peta Pikiran untuk Peningkatan Kecakapan Berpikir Kreatif Siswa*, (t.t.p.: t.p., 2006), hal. 675

¹² Ahmad Hatta, *Tafsir Qur'an per Kata Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Terjemah*, (Jakarta: Maghfirh Pustaka, 2011), h. 35

kegiatan berpikir divergen mencakup antara lain, kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir, kemampuan untuk merinci (elaborasi) dan lain-lain.¹³

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang taksa (*ambiguous*) dalam penelitian psikologi masa kini. Untuk memahami arti istilah kreativitas, berikut beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli. Terdapat banyak arti kreativitas, beberapa diantaranya sebagai berikut:

- a. Kreativitas menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas harus dianggap sebagai suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan
- b. Apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah adadan karenanya unik.Semua kreativitas mencakup gabungan dari gagasan atau produk lama ke dalam bentuk baru, tetapi yang lama merupakan dasar bagi yang baru.
- c. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang sematamata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal.¹⁴

Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Lebih lanjut Guilford

¹³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 59

¹⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, t.t), h. 2-3

mengemukakan dua cara berpikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen dari pada konvergen¹⁵

Berdasarkan pengertian di atas, maka berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah untuk mendapatkan jawaban dengan sudut pandang sesuai dengan masing-masing pemikiran individu dan sesuai dengan pemikiran-pemikiran unik mereka.

¹⁵ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologo Remaja: Perkembangan peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h. 41

4. Ciri-Ciri Berpikir Kreatif

Williams menunjukkan ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu (a) kefasihan, (b) fleksibilitas, (c) orisinalitas, dan (d) elaborasi. Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran, dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu pada jenis pemikiran lainnya. Orisinalitas adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang tidak lazim dari pada pemikiran yang jelas diketahui. Elaborasi adalah kemampuan untuk menambah atau memerinci hal-hal yang detil dari suatu objek, gagasan, atau situasi¹⁶

Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Isaken, Puccio, dan Treffinger yang menguraikan bahwa berpikir kreatif menekankan pada aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*). Kelancaran dapat diidentifikasi dari banyaknya respon siswa yang relevan. Dari respon-respon siswa tersebut masih dapat dikategorikan menjadi beberapa kategori yang mana hal ini terkait dengan aspek keluwesan. Ada kemungkinan respon yang diberikan siswa banyak tetapi hanya merupakan satu kategori. Respon siswa tersebut dikatakan asli (*original*) jika unik, tidak biasa, dan hanya dilakukan oleh sedikit sekali

¹⁶ Siswono, *Model Pembelajaran Matematika. . .*, h. 18

siswa. Respon tersebut dikatakan rinci jika prosedurnya runtut, logis, jelas, dan beralasan.¹⁷

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor-faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Kondisi internal yang memungkinkan timbulnya proses kreatif adalah:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman, terhadap rangsangan-rangsangan dari luar maupun dari dalam. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha mempertahankan diri, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan, persepsi dan hipotesis. Dengan demikian, individu kreatif adalah individu yang menerima perbedaan.¹⁸
- 2) Evaluasi internal, yaitu pada dasarnya penilaian terhadap produk karya seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena kritik atau pujian orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari masukan dan kritikan dari orang lain.

¹⁷Dini Kinanti Firdah, Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open Ended, dalam <http://download.portalgaruda.org/article=136828&val=5678> diakses 04 Januari 2020

¹⁸Sari, *Pengaruh Kedisiplinan Belajar dan Kreativitas Guru dalam Mengajar Tahun Ajaran 2012/2013*, (Jurnal Publikasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta Volume 1 Nomer 1), h. 167

- 3) Kemampuan untuk bermain dan bereksplorasi dengan unsur- unsur, bentuk-bentuk dan konsep-konsep. Kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- 4) Spiritualitas seseorang juga mempengaruhi kreativitas. Sebagaimana diungkapkan oleh Osman Bakar bahwa keimanan pada wahyu Al Qur'an dapat menyingkapkan semua kemungkinan yang terdapat dalam akal manusia.

b. Faktor Eksternal

Di samping aspek internal, aspek eksternal juga mempengaruhi Kreativitas seseorang. Aspek eksternal (lingkungan) yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya Kreativitas adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis.¹⁹

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.²⁰ Literatur hasil belajar menjelaskan bahwa belajar yang dilalui setiap anak akan dilihat pada hasil akhir yang telah ditempuh dalam kurun waktu tertentu yang biasanya disebut hasil belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata, yakni “Hasil” dan “Belajar”. Hasil yang berarti sesuatu yang di adakan (dibuat, dijadikan dan

¹⁹ Helda Jolanda, *Pengembangan Kreativitas...*, h. 269

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian...*, h. 22.

sebagainnya) oleh suatu usaha. Sedangkan “Belajar” mempunyai banyak pengertian diantaranya adalah belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui suatu proses.²¹

Menurut Benyamin Bloom mengkasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris.²²

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).²³ Dalam ranah kompetensi pengetahuan atau kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, yakni: (1) kemampuan menghafal, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mensintesis, (6) mengevaluasi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- 1) *Receiving/attending*,
- 2) *Responding* atau jawaban,
- 3) *Valuing* (penilaian),
- 4) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai.²⁴

²¹ Jumarniati, *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas X SMAN di Kecamatan Biringkanaya*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional: Universitas Cokroaminoto Palopo Volume 2 Nomor 1), h. 330.

²² *Ibid.*,

²³ Anas Sudiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 49

²⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses...*,h. 29-30

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotorik apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif.

Berdasarkan pengertian di atas, maka hasil belajar dalam penelitian ini adalah Sesuatu yang tampak di akhir sebuah proses mencari informasi yang dilakukan dan menjadi sebuah tujuan ingin dicapai oleh seorang individu yang indikatornya adalah ada tidaknya perbedaan setelah mendapatkan informasi atau pengalaman belajar tersebut.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suryabrata dalam Nurul Dwi Rohmatuningtyas, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²⁵

- a. Faktor internal yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini meliputi:
 - 1) Fisiologis, meliputi kondisi jasmani secara umum dan kondisi panca indera..

²⁵Nurul Dwi Rohmatuningtyas, *Pengaruh Pembelajaran Pemecahan Masalah Model Polya dengan Setting Pembelajaran Tipe Grup Investigation (GI) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa kelas VIII MTs. Assyafi'iyah Gondang*, (Tulungagung: Skripsi Tidak diterbitkan, 2010), h. 51- 53

- 2) Kondisi psikologis yaitu beberapa faktor psikologis utama yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kemampuan kognitif..²⁶
- b. Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor ini meliputi:²⁷
 - 1) Lingkungan sosial
 - 2) Lingkungan nonsosial

C. Penelitian Terdahulu

Setelah peneliti melakukan kajian pustaka terhadap skripsi yang berhubungan dengan judul pada proposal penelitian, ternyata terdapat beberapa skripsi yang mempunyai kemiripan dengan proposal penelitian. Beberapa pustakanya dilakukan oleh:

1. Moh. Agus Yasin tahun 2012 meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah dengan subjek penelitiannya adalah kelas VII SMP. Indikator dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), kebaruan (*originality*), penguraian (*elaboration*), sedangkan tingkat berpikir kreatif dalam penelitian Moh. Agus Yasin sama dengan

²⁶ Indah Lestari, *Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak*, (Jurnal Formatif ISSN: Universitas Indraprasta PGRI Volume 3 Nomer 2, 2015), h. 124

²⁷ Noor Kumari Pratiwi, *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*, (Jurnal Pujangga: Universitas Indraprasta PGRI Volume 1 Nomer 2, 2015), h. 82

penjenjangan yang dilakukan oleh Siswono yang terdiri dari 5 tingkat berpikir kreatif. Hasil dari penelitian Moh. Agus Yasin berdasarkan analisis data hasil tes, siswa dikategorikan kedalam tiga kategori yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah untuk kategori siswa kemampuan berpikir kreatif tinggi menunjukkan bahwa indikator yang paling tinggi adalah aspek kemampuan berpikir asli (*originality*), demikian halnya dengan siswa kategori kemampuan berpikir kreatif sedang dan rendah. Sedangkan analisis lembar potensi ciri kepribadian kreatif siswa menunjukkan bahwa secara umum siswa mempunyai ciri kepribadian kreatif yang baik yaitu dengan persentase sebesar 26,19% “Sangat Baik” berjumlah 11 anak, 42,86% “Baik” berjumlah 18 anak.²⁸

2. Istikhomah tahun 2014 meneliti tentang tingkat berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII MTsN Tulungagung. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif siswa kelas VIII MTsN Tulungagung dalam menyelesaikan soal cerita matematika materi persamaan dua variabel. Indikator dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*). Sedangkan tingkat berpikir kreatif dalam penelitian Istikhomah sama dengan penjenjangan yang dilakukan oleh Siswono yang terdiri dari 5 tingkat berpikir kreatif.

²⁸ Moh. Agus Yasin, *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Pokok Himpunan pada Siswa Kelas VII B SMPN 2 Ngunut*, (STKIP Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2012)

Hasil dari penelitian ini yaitu tingkat berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi persamaan dua variabel mencapai hingga TKBK 4. Berikut adalah penjelasan dari tiap tingkat yang dicapai siswa.²⁹

3. Lailatul Wachidah meneliti tentang Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika dengan subjek Siswa Kelas VII A MTsN 2 Tulungagung. Subjek dengan kemampuan matematika tinggi juga memiliki tingkat berpikir kreatif pada tingkat 4 (sangat kreatif). Subjek sudah menguasai konsep garis dan sudut dengan baik. Subjek dengan kemampuan matematika sedang cenderung memenuhi tingkat berpikir kreatif pada tingkat 3 (cukup kreatif). Subjek sudah menguasai konsep garis dan sudut dengan baik. Subjek dengan kemampuan matematika rendah belum menunjukkan ketiga indikator berpikir kreatif, sehingga subjek masuk dalam tingkat 0 (tidak kreatif), yang mana subjek belum menguasai konsep garis dan sudut dengan baik, Dalam menyelesaikan soal, subjek terpaku pada pekerjaan guru, subjek hanya sekedar meniru pola penyelesaian dari guru, dengan tidak memahami lebih mendalam bagaimana cara tersebut diperoleh, sehingga subjek tidak dapat mengembangkan cara penyelesaian yang beragam.³⁰

²⁹ Istikhomah, *Analisis Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTsN Tulungagung dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel*, (IAIN Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2014)

³⁰ Lailatul Wachidah, *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika pada Siswa Kelas VII A MTsN 2 Tulungagung*, (IAIN Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2014)

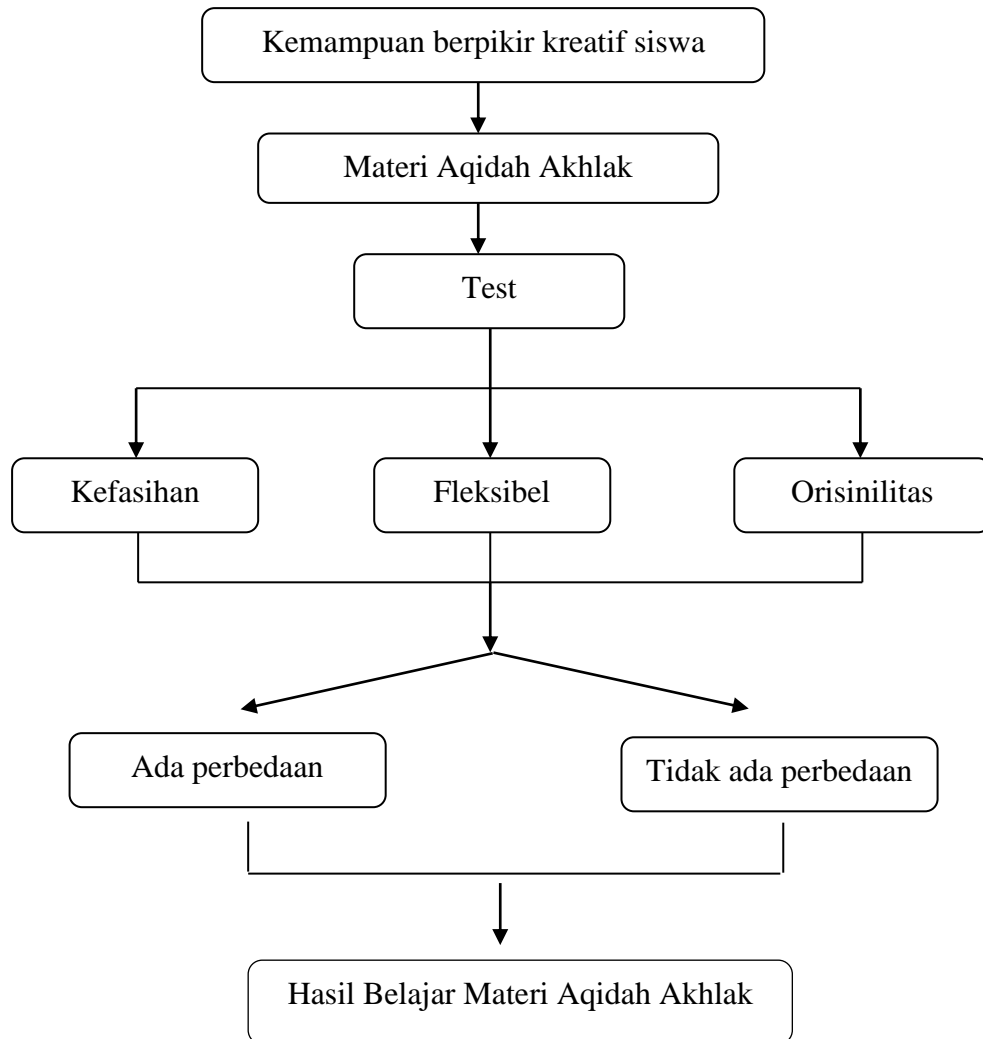
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Aspek Penelitian	Penelitian Terdahulu	
	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Moh. Agus Yasin dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Pokok Himpunan pada Siswa Kelas VII B SMPN 2 Ngunut” Tahun 2012	Peramaan dengan penlitian sebelumnya yaitu sama-sama mengkaji tentang berpikir kreatif	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu: 1. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMPN 2 Ngunut. 2. Mata pelajaran yang diteliti pelajaan Matematika 3. Variabel terikat juga berbeda
2	Istikhomah, dengan judul “Analisis Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTsN Tulungagung dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel” tahun 2014	Persamaan dengan penlitian sebelumnya yaitu sama-sama mengkaji tentang berpikir kreatif.	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu: 1) Lokasi penelitian berbeda yaitu di MTsN Tulungagung. 2) Mata pelajaran yang diteliti pelajaan Matematika, 3) Variabel terikat berbeda
3	Lailatul Wachidah “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika pada Siswa Kelas VII A MTsN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015”.	Peramaan dengan penlitian sebelumnya yaitu sama-sama mengkaji tentang kemampuan berpikir kreatif.	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu: 1) Lokasi penelitian berbeda yaitu di MTsN 2 Tulungagung. 2) Mata pelajaran yang diteliti pelajaan Matematika. 3) Variabel terikat penelitian

D. Kerangka Berfikir

Pola Berpikir kreatif: kemampuan untuk berkreasi atau daya mencipta dapat mempengaruhi hasil belajar. suatu kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap hasil belajar dapat dikembangkan melalui landasan teori, Sehingga peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dalam menyelesaikan masalah (kebaruan), peserta didik mampu menyelesaikan masalah (kefasihan), dan peserta didik akan mampu menyelesaikan masalah dengan satu cara kemudian dengan menggunakan cara lain (fleksibilitas)

Mata pelajaran yang diambil adalah Aqidah Akhlak dan digunakan sebagai faktor penunjang variabel (Y). Siswa diberi *test* untuk mengetahui seberapa besar perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap hasil belajar mapel Aqidah Akhlak. Adapun kerangka berpikirnya dapat digambarkan seperti pada bagan berikut.



Bagan 2.1. Kerangka Berfikir Penelitian