

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Salah satu kemampuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas. Kreativitas dalam berfikir bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian individu sesuai dengan tujuan, cita-cita, dan impian yang ingin ia wujudkan.¹⁹ Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat.²⁰ Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotor.

Menurut kamus Webster, kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berfikir dan berekspresi yang bersifat imajinatif.²¹ Menurut David Champbell, kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.²² Menurut Utami

¹⁹ Yusuf Al-Uqshari, *Melejit dengan kreatif*, (Jakarta:Gema Insani Press, 2005), hal.49

²⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*,....., hal.104

²¹ Anik Pamilu, *Mengembangkan Kreatifitas Dan Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Citra Media, 2007), hal.9

²² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi*....., hal.104

Munandar , kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya dalam kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orsinilitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.²³

Kreativitas berhubungan erat dengan intelegensi, dimana seseorang yang kreatif biasanya memiliki tingkat intelegensi yang cukup tinggi. Kreatifitas juga berhubungan dengan kepribadian. Seseorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran.²⁴

Dari pendapat mengenai kreativitas di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang berhubungan dengan intelegensi dan kepribadian seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal-hal baru.

2. Tahap-Tahap Kreativitas

Kreativitas dapat dicapai melalui tahap-tahap tertentu. Memang tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu berlangsung, yang dapat diamati ialah gejala berupa tingkah laku yang ditampilkan oleh individu. Wallas mengemukakan empat tahapan kreatif yaitu:

²³ ibid

²⁴ Ibid, hal.105

tahap persiapan (*preparation*), tahap pematangan (*incubation*), tahap pemahaman (*illumination*) dan tahap pengentasan (*verification*).²⁵

Berikut penjelasan dari masing-masing tahapnya:

a. Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi, kemudian mencoba memikirkan berbagai kemungkinan jalan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki. Pada tahap ini masih sangat diperlukan pengembangan kemampuan berpikir divergen.

b. Pematangan (*Incubation*)

Tahap inkubasi ini dapat berlangsung lama (berhari-hari atau bahkan bertahun-tahun) dan bisa juga sebentar (beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah. Pada tahap ini, proses pemecahan masalah dialami dalam alam prasadar. Jadi seolah-olah individu melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengendapkannya” dalam alam prasadar.

c. Pemahaman (*Illumination*)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya *insight*. Pada tahap ini sudah mulai muncul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

²⁵ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *PSIKOLOGI REMAJA: perkembangan peserta didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal.51

d. Pengentasan (*Verification*)

Pada tahap ini gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya pada realita. Pada tahap ini pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengajuan terhadap realitas.²⁶

Jadi, dalam tahap *verification* ini yang lebih menonjol adalah proses berpikir konvergen, sedangkan pada 3 tahap sebelumnya yaitu tahap *preparation*, *incubation*, *illumination*, yang lebih menonjol adalah proses berpikir divergennya.

3. Karakteristik Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang ambigu dalam penelitian psikologi.²⁷ Untuk memahami kreativitas seperti yang digunakan para psikolog hendaknya kita mengetahui karakteristik atau ciri-ciri dari kreativitas tersebut. Ada tiga indikator yang dinilai dalam kreativitas menggunakan TTCT (*The Torrance Tests of Creative Thinking*) adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*).²⁸

Berikut penjelasan dari masing-masing indikator:

- a. kefasihan (*fluency*), kemampuan siswa dalam merespon sebuah perintah yang mengacu pada banyaknya ide yang disampaikan.

²⁶ Ibid, hal.51-52

²⁷ Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 2

²⁸ Tatag Yuli Eko Siswono, *Model pembelajaran matematika berbasis pengajuan dan pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif,.....*, hal.23

- b. fleksibilitas (*flexibility*), kemampuan siswa untuk menggunakan bermacam-macam metode atau cara penyelesaian dalam menghadapi persoalan.
- c. kebaruan (*novelty*), kemampuan siswa untuk membuat cara baru yang berbeda (unik) dalam menyelesaikan masalah.

Adapun indikator hubungan kreativitas dengan pemecahan masalah disajikan pada Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Hubungan Komponen Kreativitas Dengan Pemecahan Masalah²⁹

Komponen kreativitas	Pemecahan masalah
Kefasihan	Siswa menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam interpretasi solusi dan jawaban
Fleksibilitas	Siswa menyelesaikan masalah dalam satu cara, kemudian dengan cara lain. Siswa mendiskusikan berbagai metode penyelesaian.
Kebaruan	Siswa memeriksa berbagai metode penyelesaian atau jawaban kemudian membuat metode lain yang berbeda.

4. Tingkat Kreativitas

Tingkat kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tingkat kreativitas yang dikembangkan oleh Siswono. Tingkat kreativitas ini, di golongkan dalam 5 tingkatan kreativitas yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), dan tingkat 0 (tidak kreatif). Adapun indikator dari tiap tingkat kreativitas akan disajikan pada Tabel 2.3 berikut.

²⁹ Ibid, hal.44

Tabel 2.3 Penjenjangan Kreativitas³⁰

Tingkat	Karakteristik
Tingkat 4	Siswa mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan atau kebaruan dan fleksibilitas saja dalam memecahkan masalah.
Tingkat 3	Siswa mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan. Atau kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
Tingkat 2	Siswa mampu menunjukkan kefasihan atau fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
Tingkat 1	Siswa mampu menunjukkan kefasihan dalam memecahkan masalah.
Tingkat 0	Siswa tidak mampu menunjukkan tiga aspek indikator berfikir kreatif.

Siswa pada tingkat 4 mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban atau mampu memunculkan beberapa cara baru untuk mendapatkan suatu jawaban. Jika siswa hanya mampu mendapatkan satu jawaban tetapi dapat menyelesaikannya dengan berbagai alternatif cara (fleksibel), maka masih dapat dikategorikan pada tingkat 4.

Siswa pada tingkat 3 mampu menemukan suatu jawaban baru dengan fasih, tetapi tidak mampu memunculkan lebih dari satu alternatif jawaban atau tidak mampu memunculkan beberapa cara baru. Jika siswa dapat menyusun cara yang berbeda (fleksibel) untuk mendapatkan jawaban yang beragam, meskipun jawaban tersebut tidak baru, maka masih dapat dikategorikan pada tingkatan 3.

Siswa pada tingkat 2 mampu membuat suatu jawaban berbeda meskipun tidak fleksibel maupun fasih. Jika siswa mampu menyusun berbagai cara

³⁰ Ibid, hal.31

penyelesaian yang berbeda meskipun tidak fasih dalam menjawab dan jawaban yang dihasilkan tidak baru, maka masih dapat dikategorikan pada tingkatan 2.

Siswa pada tingkat 1, fasih dalam menyelesaikan masalah yang beragam, tetapi tidak mampu membuat jawaban yang berbeda, dan tidak dapat menyelesaikan dengan berbagai cara yang berbeda.

Siswa pada tingkat 0 tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaian yang berbeda dengan lancar (fasih) dan fleksibel. Kesalahan penyelesaian suatu masalah disebabkan karena konsep yang terkait dengan masalah, tidak dipahami atau diingat dengan benar.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Pada mulanya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Namun, dalam perkembangannya ditemukan bahwa kreativitas tidak berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Beberapa kondisi yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas adalah sebagai berikut:

a. Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.³¹

³¹ Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak*....., hal.11

b. Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Karena anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.³²

c. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standart orang dewasa mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritikan yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.³³

d. Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.³⁴

e. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.³⁵

³² Ibid, hal.11

³³ Ibid

³⁴ Ibid

³⁵ Ibid

f. Hubungan orangtua dan anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung.³⁶

g. Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.³⁷

h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.³⁸ Oleh karena itu, guru perlu menciptakan situasi belajar mengajar yang banyak memberi kesempatan pada siswa untuk memecahkan masalah, melakukan beberapa percobaan, mengembangkan gagasan atau konsep-konsep siswa sendiri.

B. Soal *Open Ended*

1. Pengertian Soal *Open Ended*

Sama halnya seperti ilmu-ilmu sosial, soal-soal dalam matematikapun secara garis besar diklasifikasikan menjadi dua bagian yaitu soal matematika tertutup dan soal matematika terbuka. Problem tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah dalam bentuk problem lengkap atau problem

³⁶ ibid

³⁷ ibid

³⁸ ibid

tertutup, yaitu memberikan permasalahan yang telah diformulasikan dengan baik, memiliki jawaban benar atau salah dan jawaban yang benar bersifat unik (hanya ada satu solusi).³⁹ Problem yang diformulasikan memiliki multi jawaban benar disebut problem tak lengkap atau disebut juga *problem open ended* atau problem terbuka.⁴⁰ Secara konseptual *open-ended problem* dalam pembelajaran matematika adalah masalah-masalah matematika yang dirumuskan sedemikian rupa, sehingga memiliki beberapa atau bahkan banyak solusi yang benar, dan banyak cara untuk mencapai solusi itu.⁴¹

Masalah matematika terbuka adalah masalah matematika yang dirumuskan sedemikian rupa sehingga memiliki beberapa atau bahkan banyak solusi yang benar, dan terdapat banyak cara untuk menentukan solusinya.⁴² Menurut Foong, "Open-ended problem (masalah terbuka) adalah masalah yang tidak lengkap dan tidak ada prosedur yang pasti untuk mendapatkan solusi yang tepat".⁴³ Sedangkan Hancock menjelaskan "pengertian dan karakteristik masalah *open-ended* adalah pertanyaan terbuka sering dianggap sebagai pertanyaan yang mungkin memiliki lebih dari satu penyelesaian yang benar".⁴⁴ Japa menyebutkan "masalah terbuka atau *open ended* adalah masalah yang dirumuskan

³⁹http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36915590/JURNAL_BERPIKIR_KRITIS_DEN_GAN_OPEN_ENDID.pdf, hal.6, diakses 14 desember 2016.

⁴⁰ Erman Suherman, dkk, *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*,....., hal. 123

⁴¹ http://pasca.undiksa.ac.id//images/img_item/662.doc, hal. 1135, diakses pada 14 desember 2016.

⁴² Ni Putu Dewa Prayanti, I Wayan Sandra, dan I Gusti Putu Sudiarta, Pengaruh Strategi Pembelajaran Pemecahan Masalah Berorientasi Masalah Matematika Terbuka terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Keterampilan Metakognitif Siswa Kelas VII SMP Sapta Andika Denpasar Tahun Pelajaran 2013/2014, *e-Journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Matematika Program Studi Matematika*, Volume 3 Tahun 2014, hal.3

⁴³ Eko Sri Wulandari, *Pengembangan Soal Open Ended Pada Mata Pelajaran Teknik Studi Dan Pemetaan Kelas XI TSP Di SMKN 3 Jombang*, hal.89, diakses Senin 28 November 2016,

⁴⁴ *ibid*

sedemikianrupa sehingga memiliki beberapa pertanyaan dan memiliki lebih dari satu cara penyelesaian dan jawaban benar”.⁴⁵

Hellen L. Compton mendefinisikan soal *open ended* sebagai berikut, ”Penilaian soal *open ended* memiliki banyak jawaban benar dan banyak cara untuk mendapatkan suatu jawaban. Soal ini termasuk soal yang membutuhkan penjelasan jawaban, pemecahan masalah tidak rutin, membuat perkiraan cara, dan membenarkan jawaban yang mereka peroleh. Siswa dapat menggunakan cara yang berbeda dalam menjawabnya”.⁴⁶

Masalah *open ended* merupakan suatu masalah yang diformulasikan sedemikian sehingga memiliki kemungkinan beragam jawaban benar baik ditinjau dari cara maupun hasil.⁴⁷ Menurut Nohda dengan adanya tipe soal terbuka memberikan kesempatan bagi guru untuk membantu siswa dalam memahami dan memperkaya gagasan atau ide matematika sejauh dan sedalam mungkin.⁴⁸

Dalam soal *open-ended*, dasar keterbukaannya (*openness*) dapat diklasifikasikan kedalam tiga tipe, yakni: *process is open*, *end product are open*, dan *ways to develop are open*. Proses terbuka maksudnya adalah tipe soal yang diberikan kepada siswa mempunyai banyak cara penyelesaian yang benar. Hasil akhir yang terbuka adalah tipe soal yang diberikan mempunyai jawaban yang

⁴⁵ ibid

⁴⁶ Hellen L. Compton, *Mathematics assesment: a practical handbook for grades 9-12*, (USA: THE NATIONAL OF COUNCIL OF TEACHERS OF MATHEMATICS, INC, 1999), hal.16

⁴⁷ Edi Tandililing, *Pengembangan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Melalui Pendekatan Advokasi dengan Penyajian Masalah Open-ended pada Pembelajaran Matematika*, Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta, 9 November 2013. ISBN: 978-979-16353-9-4, Hal.204.

⁴⁸ ibid

banyak, proses pengembangan terbuka maksudnya adalah ketika siswa telah menyelesaikan masalahnya, siswa dapat mengembangkan masalah baru dengan mengubah kondisi dari masalah yang pertama.⁴⁹

Sudiarta mengungkapkan bahwa dengan menggunakan masalah matematika terbuka akan membuka ruang selebar-lebarnya untuk melatih dan mengembangkan komponen-komponen kompetensi ranah pemahaman yang meliputi: (1) mengerti konsep, ide, dan prinsip matematika, (2) memilih dan menyelenggarakan proses dan strategi pemecahan masalah, (3) menjelaskan dan mengkomunikasikan mengapa strategi tersebut berfungsi, (4) mengidentifikasi dan melihat kembali alasan-alasan mengapa solusi dan prosedur menuju solusi tersebut benar.⁵⁰

Saat ini aktivitas belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika yang dilakukan di sekolah cenderung berupa latihan-latihan soal matematika rutin yang bersifat konvergen, sedangkan untuk memicu kreativitas siswa, cenderung menggunakan soal yang bersifat divergen. Berfikir divergen adalah proses melihat sesuatu masalah dari berbagai sudut pandang, atau menguraikan sesuatu masalah atas beberapa kemungkinan pemecahan.⁵¹ Soal *open ended* memiliki banyak cara dan jawaban dalam penyelesaiannya yang dapat memicu siswa untuk berpikir divergen sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya.

⁴⁹ Ibid, hal.205

⁵⁰ Ni Putu Dewa Prayanti, I Wayan Sandra, dan I Gusti Putu Sudiarta, Pengaruh Strategi Pembelajaran Pemecahan Masalah Berorientasi Masalah Matematika Terbuka, hal.3

⁵¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2009) hal.105

Berdasarkan pendapat di atas, maka soal *open ended* merupakan suatu masalah yang dapat diselesaikan dengan banyak solusi atau strategi penyelesaian, dimana siswa dapat dengan bebas menggunakan cara yang berbeda dalam menyelesaikan masalah tersebut.

C. Kajian Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Defit Mayana pada tahun 2013 dengan hasil sebagai berikut:
 - a. Kreativitas siswa kelas VIII dalam menyelesaikan soal pada materi lingkaran tergolong baik. Siswa cenderung pada tingkat kreatif yaitu sebanyak 64,52%. Artinya sebanyak 64,52% dari jumlah siswa memiliki pemahaman sebagian besar terhadap konsep, melakukan sebagian perhitungan dengan benar dan hanya memenuhi dua komponen kreativitas. Pada komponen kefasihan, siswa mampu menghasilkan banyak ide, solusi dan jawaban serta kelancaran dalam menyelesaikan soal. Pada komponen fleksibilitas, siswa mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara yang berbeda dalam menyelesaikan soal. pada komponen kebaruan, siswa mampu menyelesaikan soal dengan cara yang berbeda dan unik.
 - b. Faktor yang mendukung kreativitas siswa kelas VIII dalam menyelesaikan soal pada materi lingkaran adalah adanya kebebasan yang diberikan oleh guru kepada siswa menggunakan langkah-langkah sendiri dalam menyelesaikan soal. sehingga mereka mempunyai kesempatan dan pandangan yang luas

untuk mengembangkan imajinasinya dalam menyelesaikan soal dengan cara yang berbeda. Sedangkan faktor yang menghambat adalah siswa tidak terbiasa menyelesaikan soal dengan lebih dari satu penyelesaian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tatag Eko Siswono dengan hasil sebagai berikut:

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat seiring dengan kemampuan pengajuan masalah, dan pengajuan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terutama pada aspek kefasihan dan kebaruan. Aspek fleksibilitas yang menunjukkan peningkatan karena tugas pengajuan masalah masih relatif baru bagi siswa dan fleksibilitas memerlukan waktu yang lama untuk memunculkannya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh M. Ali Aziz Alhabbah pada tahun 2014 dengan hasil sebagai berikut:

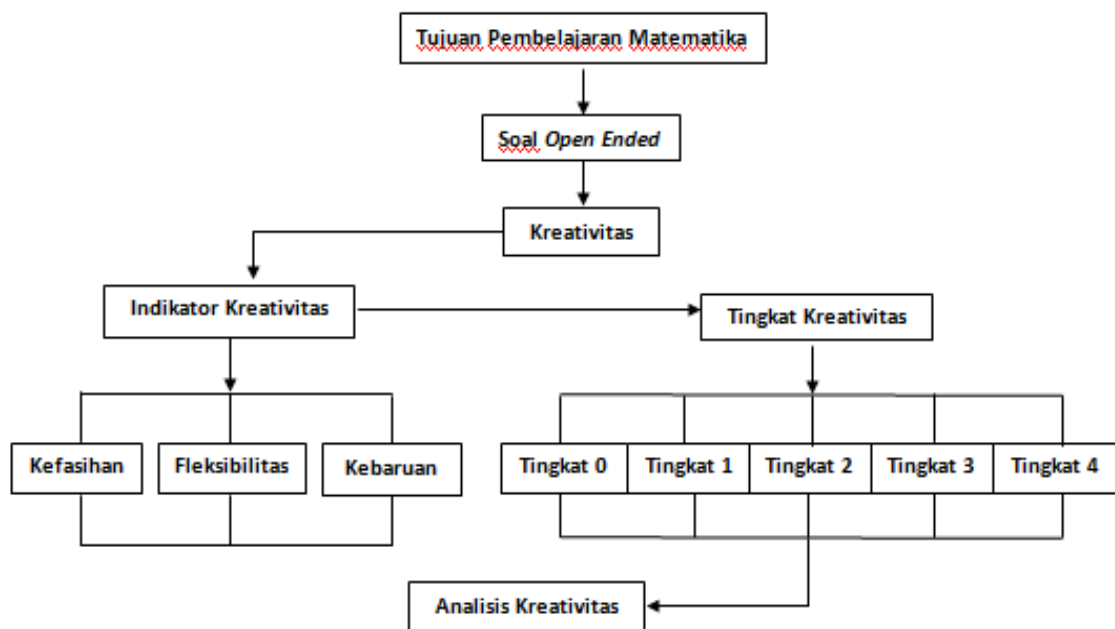
Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa yang dominan muncul adalah pada tingkat 3 dan komponen yang banyak muncul adalah komponen fleksibilitas yakni kemampuan siswa mengerjakan dengan cara yang berbeda, karena siswa tidak selalu mampu menjelaskan jawabannya dengan tepat, maka komponen kefasihan jarang dipenuhi oleh siswa. Beberapa siswa yang memiliki komponen kebaruanpun masih dalam level rendah dan masih belum mampu untuk dikatakan memiliki komponen kebaruan secara utuh.

Tabel 2.1 Persamaan Atau Perbedaan Penelitian Ini Dengan Penelitian Terdahulu

Persamaan atau perbedaan penelitian	Penelitian terdahulu 1	Penelitian terdahulu 2	Penelitian terdahulu 3	Penelitian ini
Peneliti	Defit Mayana	Tatag Yuli Eko Siswono	M. Ali Aziz Alhabbah	Fitria Aisah
Judul	Analisis Kreativitas Siswa Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Lingkaran Di MTsN Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014	Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah Dalam Menyelesaikan Masalah Tentang Materi Garis Dan Sudut Di Kelas VII SMPN 6 Sidoarjo	Analisis Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Soal Bangun Datar Siswa Kelas VII MTsN Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015	Kreativitas Siswa Dalam Menyelesaikan Soal <i>Open Ended</i> Materi Segiempat Kelas VII MTs Darul Huda Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2016/2017
Tujuan penelitian	<ol style="list-style-type: none"> Untuk mendeskripsikan Kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal pada materi lingkaran di MTsN Tulungagung Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal materi lingkaran di MTsN Tulungagung 	Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah dalam menyelesaikan masalah tentang materi garis dan sudut di kelas VII SMPN 6 Sidoarjo	Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal geometri siswa kelas VII-G MTsN Karangrejo Tulungagung	Untuk Mendeskripsikan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal <i>open ended</i> materi segiempat kelas VII MTs Darul Huda Wonodadi Blitar tahun ajaran 2016/2017
Aspek kreatif	Kefasihan, fleksibilitas, kebaruan	Kefasihan, fleksibilitas, kebaruan	Kefasihan, fleksibilitas, kebaruan	Kefasihan, fleksibilitas, kebaruan

D. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan deskripsi mengenai tingkat kreativitas siswa kelas VII MTs Darul Huda dalam menyelesaikan soal matematika khususnya soal *open ended* pada materi segiempat. Pada penelitian ini, peneliti merumuskan tingkat kreativitas dalam matematika sesuai dengan yang telah dirangkum oleh Tatag Yuli Eko Siswono. Tingkatan kreativitas dalam penelitian ini digolongkan menjadi 5 kriteria yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), tingkat 0 (tidak kreatif). Untuk memfokuskan kreativitas, kriteria didasarkan pada produk berpikir kreatif yang memperhatikan aspek kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.⁵² Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini disajikan pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

⁵² Tatag Yuli Eko Siswono, Model pembelajaran matematika berbasis pengajuan dan pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.....hal.31