



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 759 - 766

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Profil Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Mengajukan Masalah Matematika Konteks Museum Gubug Wayang

Anik Sri Wahyuni^{1✉}, Tatag Yuli Eko Siswono², Neni Mariana³

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: anik.19031@mhs.unesa.ac.id¹, tatagsiswono@unesa.ac.id², nenimariana@unesa.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil berpikir kreatif siswa berkemampuan (1) tinggi, (2) sedang, dan (3) rendah dalam mengajukan masalah matematika. Untuk mengetahui kemampuan matematika siswa, digunakan tes kemampuan matematika (TKM). Untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, digunakan tes pengajuan masalah (TPM). Hasil TPM 1 dan TPM 2 dianalisis menggunakan indikator berpikir kreatif, yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Kemudian dipilih siswa untuk diwawancarai, yang mewakili setiap kemampuan matematika dan setiap tingkatan berpikir kreatif. Hasil TPM 1, TPM 2, dan wawancara dilakukan triangulasi untuk mengecek keabsahan data. Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan profil berpikir kreatif masing-masing subjek. Hasil analisis TKM terdapat 9 siswa yang berkemampuan tinggi, 7 siswa berkemampuan sedang, dan 9 siswa berkemampuan rendah. Hasil analisis TPM terdapat 28% siswa sangat kreatif, 16% kreatif, 48% kurang kreatif dan 8% tidak kreatif. Hal tersebut membuktikan bahwa profil berpikir kreatif siswa berkemampuan rendah hampir sama dengan siswa berkemampuan tinggi dan sedang, namun siswa berkemampuan rendah mengalami kesulitan memahami ilustrasi dan tugas dalam TPM, sehingga mereka harus membaca ulang.

Kata Kunci: Berpikir kreatif, Pengajuan masalah, Museum Gubug Wayang

Abstract

This study aims to determine the creative thinking profile of students with (1) high, (2) moderate, and (3) low abilities in posing mathematical problems. To determine the students' mathematical ability, the mathematics ability test (TKM) was used. To determine the level of students' creative thinking skills, a problem-posing test (TPM) was used. The results of TPM 1 and TPM 2 were analyzed using creative thinking indicators, namely fluency, flexibility, and novelty. Then, students were selected to be interviewed, who represent every mathematical ability and every level of creative thinking. The results of TPM 1, TPM 2, and interviews were triangulated to check the validity of the data. The next step is to describe the creative thinking profile of each subject. The results of the TKM analysis showed that there were 9 students with high abilities, 7 students with moderate abilities, and 9 students with low abilities. The results of the TPM analysis showed that 28% of students were very creative, 16% were creative, 48% were less creative and 8% were not. This proves that the creative thinking profile of low-ability students is almost the same as high and medium-ability students, but low-ability students have difficulty understanding illustrations and assignments in TPM, so they have to reread them.

Keywords: Creative thinking, Problem posing, Museum Gubug Wayang

Copyright (c) 2022 Anik Sri Wahyuni, Tatag Yuli Eko Siswono, Neni Mariana

✉ Corresponding author :

Email : anik.19031@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2093>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 1 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia menurut Kadir & Satriawati, (2017) masih tergolong rendah. Sa'dijah et al., (2017); Suwandi et al., (2016) mengatakan tingkat berpikir kreatif matematis siswa perlu diketahui oleh pendidik agar kreativitas setiap siswa dapat dikembangkan secara optimal dan bisa dilatih sejak dini di sekolah dasar. Sedangkan menurut Nuha et al., (2018) keberadaan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) menuntut masyarakat memiliki kualitas bekerja sama, menunjukkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kreatif, memiliki keterampilan, memahami berbagai budaya, dan komunikatif serta belajar sepanjang hayat untuk menghadapi kompetisi global. Kemampuan berpikir menurut Nurina & Retnawati, (2015) sangat diperlukan untuk memecahkan beragam persoalan yang terus berkembang dan berubah. Gumilang et al., (2019) berpendapat keterampilan yang wajib dimiliki dalam pendidikan abad ke-21 seperti yang dijelaskan dalam 4C salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif supaya generasi muda dapat mengembangkan potensinya. Sedangkan Fardah, (2012) mengatakan bahwa tingkatan paling tinggi dari taksonomi Bloom hasil revisi dari Anderson dan Krathwohl adalah menciptakan (*create*). Untuk mencapai tingkatan ini diperlukan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan uraian tersebut menurut Nurina & Retnawati, (2015); Nuha et al., (2018); Gumilang et al., (2019); dan Fardah, (2012) dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam menghadapi segala persoalan pada masa mendatang. Oleh karenanya keterampilan berpikir kreatif perlu diberikan kepada siswa sejak usia dini.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sebaiknya memuat aktivitas yang menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif. Maka perlu dipilih model pembelajaran yang tepat dan bermanfaat (Aldila et al., 2017). Salah satu hal menurut Nurdyansyah, (2018) guru hendaknya dapat memilih dan menerapkan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam matematika.

Widyastuti et al., (2021) mengatakan agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat salah satu caranya dengan melatih siswa mengajukan masalah (*problem posing*). *Problem posing* juga dapat memberikan gambaran tentang proses kreatif matematis siswa saat mengajukan masalah. Silver (dalam Ulfah et al., (2017); Puspitasari et al., (2018) mengatakan untuk mengidentifikasi berpikir kreatif siswa, pendekatan yang cocok adalah menggunakan pengajuan masalah (*problem posing*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Silver dan Leung (dalam Lutfi, (2016) juga menunjukkan bahwa untuk menilai dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, bisa menggunakan pengajuan masalah (*problem posing*).

Oktaviani, (2019) mengatakan dengan pengajuan masalah (*problem posing*) siswa didorong agar banyak membaca materi pelajaran sehingga menjadikan siswa lebih kreatif dan kritis, juga memudahkan mengingat serta memahami materi pelajaran. Lebih lanjut Larasati mengatakan bahwa berdasarkan penelitian yang dilakukannya, kemampuan berpikir kreatif siswa bisa ditingkatkan dengan *problem posing* (pengajuan masalah).

Pendekatan pengajuan masalah (*problem posing*) menurut (Sari et al., 2020) dapat menumbuhkan kreativitas siswa, sehingga diharapkan hasil belajarnya juga meningkat. Hayuning Lathi, (2020) mengatakan dengan adanya pembiasaan penerapan pengajuan masalah (*problem posing*) dalam pembelajaran matematika bisa memfasilitasi aspek-aspek dalam berpikir kreatif siswa sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa bisa meningkat. Sedangkan Asfar & Nur, (2018) mengatakan pada *problem posing*, siswa merancang sendiri soal dan penyelesaiannya, sehingga memungkinkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir matematis.

Berdasarkan pendapat Nuha et al., (2018); Gumilang et al., (2019); Hayuning Lathi, (2020), Alkindi et al., (2021), dan Asfar & Nur, (2018) maka penulis menyimpulkan bahwa untuk mengetahui profil kemampuan berpikir kreatif siswa bisa diketahui dan ditingkatkan melalui pengajuan masalah (*problem posing*).

Kehadiran matematika yang bernuansa budaya (etnomatematika) menurut Zayyadi, (2018) dapat memberikan sumbangan yang sangat berarti terhadap pembelajaran matematika. Mungmachon, (2012) mengatakan bahwa teknologi dapat memengaruhi hilangnya pengetahuan tradisional, sehingga pengetahuan,

kearifan, dan keterampilan lokal harus dilestarikan. Museum Gubug Wayang menyediakan kegiatan yang menarik untuk pelajar. Museum ini memiliki peranan penting dalam edukasi karakter budaya masyarakat Indonesia agar tidak ditinggalkan oleh para penerus bangsa. Koleksi-koleksi dan kegiatan yang terdapat di Museum Gubug Wayang sudah memenuhi beberapa fungsi museum. Keberadaan Museum Gubug Wayang sangat penting untuk melestarikan budaya bangsa Indonesia terutama wayang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimana profil berpikir kreatif siswa berkemampuan tinggi dalam mengajukan masalah dengan konteks Museum Gubug Wayang? 2) Bagaimana profil berpikir kreatif siswa berkemampuan sedang dalam mengajukan masalah dengan konteks Museum Gubug Wayang?, 3) Bagaimana profil berpikir kreatif siswa berkemampuan rendah dalam mengajukan masalah dengan konteks Museum Gubug Wayang. Tujuan dalam penelitian ini adalah : 1) Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa berkemampuan tinggi dalam mengajukan masalah penyajian data dengan konteks Museum Gubug Wayang, 2) Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa berkemampuan sedang dalam mengajukan masalah penyajian data dengan konteks Museum Gubug Wayang, 3) Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa berkemampuan rendah dalam mengajukan masalah penyajian data dengan konteks Museum Gubug Wayang.

Upaya untuk menggambarkan berpikir kreatif siswa dalam pengajuan masalah dengan konteks budaya menarik untuk dilakukan. Oleh karenanya diadakan penelitian yang berjudul “Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Mengajukan Masalah Matematika Konteks Museum Gubug Wayang”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kualitatif Yuliani,(2018) yang bertujuan mendiskripsikan profil berpikir kreatif siswa dalam pengajuan masalah matematika dengan konteks Museum Gubug Wayang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/ 2021. Pemberian tes kemampuan matematika (TKM) dilaksanakan pada hari Senin, 21 Juni 2021. Tes pengajuan masalah (TPM) dilaksanakan pada 22 Juni 2021 untuk TPM ke-1 dan 23 Juni 2021 untuk TPM ke-2. Tempat penelitian di SDN Balongsari 5 Kota Mojokerto yang berlokasi di Jalan Empunala No.115 Kota Mojokerto. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Balongsari 5 Kota Mojokerto, yang berjumlah 25 siswa, yaitu 15 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Kemudian dipilih 7 siswa sebagai subjek untuk diwawancara yang mewakili setiap tingkat berpikir kreatif dari tiap kemampuan matematika. Kelompok siswa yang berkemampuan matematika tinggi dipilih 3 siswa, yaitu 1 siswa sangat kreatif, 1 siswa kreatif, dan 1 siswa kurang kreatif. Kelompok siswa yang berkemampuan matematika sedang juga dipilih 3 siswa, yaitu 1 siswa sangat kreatif, 1 siswa kreatif, dan 1 siswa kurang kreatif. Sedangkan kelompok siswa yang berkemampuan matematika rendah dipilih 1 siswa, yaitu siswa kurang kreatif. Semua subjek berjenis kelamin perempuan kecuali untuk siswa berkemampuan tinggi yang tingkat berpikir kreatifnya tingkat 1 (kurang kreatif) karena adanya hanya siswa laki-laki. Subjek yang dipilih dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Subjek yang Dipilih

| TKM | Tinggi | | Sedang | | Rendah | |
|--------|--------|---|--------|---|--------|-----|
| | L | P | L | P | L | P |
| 4 | | 1 | | 1 | | 2 |
| 3 | | 1 | | 1 | | 2 |
| 2 | | | | | | 0 |
| 1 | 1 | | | 1 | 1 | 3 |
| 0 | | | | | | 0 |
| Jumlah | 1 | 2 | 0 | 3 | 0 | 1 7 |

Subjek penelitian diambil dari data tersebut dengan didasarkan pada kriteria yang sudah ditetapkan, yaitu antara lain: 1) Kemampuan komunikasi siswa, 2) 1 siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah pada kelompok kreativitas yang sama, dan 3) Kesiapan siswa untuk dijadikan subjek penelitian. Dari ketiga kriteria

tersebut, subjek penelitian pada penelitian ini adalah SZ, NL, CV, VA, RA, DD, dan ET. Kelompok yang diwakili oleh subjek-subjek tersebut terlihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2
Kelompok yang Diwakili oleh Subjek

| TKM | Tinggi | | Sedang | | Rendah | | |
|-----|--------|----|--------|---|--------|---|----|
| | TKBK | L | P | L | P | L | P |
| 4 | | | SZ | | VA | | |
| 3 | | | NL | | RA | | |
| 2 | | | | | | | |
| 1 | | CV | | | DD | | ET |
| 0 | | | | | | | |

Prosedur

Secara umum prosedur dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap penyelesaian. Tahap persiapan terdiri dari: 1) orientasi lapangan, 2) pengkajian teori proses berpikir kreatif, dan 3) pengembangan instrumen.

Tahap Pelaksanaan penelitian terdiri atas 4 kegiatan, yaitu: 1) memberikan TKM, 2) memberikan TPM, 3) memilih subjek untuk diwawancarai, 4) melakukan wawancara, 5) melakukan triangulasi untuk mengecek konsistensi subjek, sehingga mendapat data yang valid. Tes kemampuan matematika (TKM) digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. Tes pengajuan masalah (TPM) digunakan untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif (TKBK) siswa.

Tahap penyelesaian berupa mengolah data dan menganalisis data hasil penelitian, kemudian menyusun laporan penelitian. Data yang telah diperoleh dianalisis serta dikaji lebih mendalam lalu menyusun laporan penelitian yang merupakan kesimpulan akhir.

Instrumen dan Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis instrumen penelitian, yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama adalah peneliti sendiri (*human instrument*), yang bertindak sebagai *observer*, *interviewer*, dan pengolah data. Instrumen pendukung dalam penelitian ini adalah: 1) Lembar Tes Kemampuan Matematika (TKM), 2) Lembar Tugas Pengajuan masalah (TPM), dan 3) Pedoman Wawancara.

Analisis data pada penelitian ini dimulai dengan analisis TKM. Hasil analisis TKM akan menggolongkan siswa menjadi siswa berkemampuan tinggi, berkemampuan rendah, dan berkemampuan rendah. Analisis data selanjutnya adalah analisis hasil TPM berdasarkan indikator berpikir kreatif, yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Dari hasil TPM dapat diketahui tingkat berpikir kreatif siswa. Setelah menganalisis hasil TPM, kemudian menganalisis hasil wawancara. Hasil analisis TPM 1, TPM 2, dan wawancara dilakukan triangulasi untuk mengecek konsistensi subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis TKM terdapat 9 siswa yang berkemampuan tinggi atau 36%. Siswa berkemampuan tinggi ini terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Siswa berkemampuan sedang terdapat 7 siswa atau 28% yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Siswa berkemampuan rendah terdapat 9 siswa atau 36% yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

Hasil analisis TPM ke-2 terdapat 7 siswa atau 28% dari seluruh siswa yang tingkatan berpikir kreatifnya tingkat 4 (sangat kreatif), 4 siswa atau 16% tingkat 3 (kreatif), 12 siswa atau 48% tingkat 1 (kurang kreatif) dan 2 siswa atau 8% tingkat 0 (tidak kreatif). Hasil analisis TKM dan TPM dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3
Hasil Analisis TKM dan TPM

| TKM | Tinggi | | Sedang | | Rendah | | Jumlah |
|--------|--------|---|--------|---|--------|---|--------|
| | L | P | L | P | L | P | |
| 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 4 |
| 2 | | | | | | | 0 |
| 1 | 2 | | | 2 | 5 | 2 | 12 |
| 0 | | | 1 | | 1 | 1 | 2 |
| Jumlah | 6 | 3 | 3 | 4 | 6 | 3 | 25 |

Berdasarkan Tabel 6 pola berpikir kreatif siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah dalam mengajukan masalah matematika. Dapat dirangkum persamaan dan perbedaan profil berpikir kreatif siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah dalam mengajukan masalah matematika. Tabel berikut menunjukkan persamaan dan perbedaannya.

Tabel 4

Perbedaan dan Persamaan Profil Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Kemampuan Matematika Siswa

| Profil Berpikir Kreatif | Tinggi | | | Sedang | | | Rendah |
|---|--------|---|----|--------|---|----|--------|
| | SK | K | KK | SK | K | KK | KK |
| Membaca dan Mengamati Ilustrasi yang diberikan guru dalam lembar guru TPM | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Memahami perintah/tugas yang diberikan dalam TPM | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x |
| Membaca ulang dan mengamati ilustrasi dan perintah dalam TPM | x | x | x | x | x | x | √ |
| Mengajukan satu masalah berdasarkan informasi yang diperoleh dari ilustrasi dalam lembar TPM | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Menyelesaikan soal/masalah yang sudah dibuat tersebut | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Mengajukan satu masalah berdasarkan ilustrasi, yang memiliki cara penyelesaian yang berbeda/lebih dari satu | √ | √ | x | √ | √ | X | X |
| Menyelesaikan soal/masalah yang sudah dibuat tersebut | √ | x | x | √ | x | X | X |
| Mengajukan satu masalah berdasarkan ilustrasi, yang memiliki cara penyelesaian yang berbeda/lebih dari satu | √ | √ | x | √ | √ | X | √ |
| Menyelesaikan soal/masalah yang sudah dibuat strategi | √ | √ | x | √ | √ | X | √ |
| Menggunakan strategi reformulasi masalah | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Soal yang dibuat masih bersifat umum | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |

Pembahasan

Berdasarkan pendapat Siswono (2018: 31), Sa'dijah (2016), Toheri (2020), dan Kadir dkk (2017: 104), penulis dapat menyimpulkan berpikir kreatif adalah kegiatan mental untuk mengatasi atau memecahkan masalah dengan beberapa ide/alternatif pemecahan masalah berdasarkan indikator kefasihan (kelancaran), fleksibilitas (keluwesan), dan kebaruan (keaslian). Silver (dalam Siswono, 2018) mengatakan *The Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)* sering dipakai untuk menilai kemampuan berpikir kreatif. Adapun indikator yang dinilai dalam TTCT antara lain kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Tingkatan berpikir kreatif menurut Siswono (2018: 35) Pada penelitian ini juga akan memakai 5 tingkatan

kemampuan berpikir kreatif yaitu dari tidak kreatif (tingkat 0) sampai sangat kreatif (tingkat 4). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5
Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

| Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif | <i>Fluency</i> (Kefasihan) | <i>Fleksibility</i> (Fleksibilitas) | <i>Novelty</i> (Kebaruan) |
|------------------------------------|-------------------------------|--|------------------------------|
| Tingkat 4 | √ | √ | √ |
| Tingkat 3 | √ | - | √ |
| | √ | √ | - |
| Tingkat 2 | - | - | √ |
| | - | √ | - |
| Tingkat 1 | √ | - | - |
| Tingkat 0 | - | - | - |

Daniati et al., (2016) mengatakan model pembelajaran *problem posing* merupakan pembelajaran di mana siswa diminta membuat soal berdasarkan informasi yang diberikan. Model pembelajaran *problem posing* menurut Lutfi, (2016) memungkinkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Sedangkan menurut Permana et al., (2019) pada model *problem posing* kemampuan matematika siswa dapat digali dengan cara memberi sebuah situasi atau permasalahan, kemudian siswa diberi kesempatan membuat pertanyaan dan permasalahan.

Kelebihan *problem posing* menurut (Permana et al., 2019) antara lain melatih siswa berpikir kritis, membuat siswa aktif dalam pembelajaran, siswa mudah diarahkan dalam diskusi, siswa dilatih menganalisis sebuah masalah, dan mendidik anak lebih percaya diri. Beberapa kekurangan *problem posing* adalah memerlukan banyak waktu, sulit dilakukan di kelas rendah, dan belum semua siswa terampil bertanya.

Museum Gubug Wayang yang berlokasi di Jalan Kartini no.23 Kota Mojokerto. Museum ini diresmikan pada 15 Agustus 2015. Sebagai salah satu pilar budaya Indonesia, Museum Gubug Wayang menghadirkan berbagai keberagaman nusantara. Kecintaan terhadap seni dan budaya Indonesia memberikan semangat Museum Gubug Wayang untuk melestarikan budaya Indonesia dan terus berbenah untuk memberikan informasi sejarah tentang budaya Indonesia.

Menurut Munakip (2018: 30) kemampuan matematika adalah suatu kemampuan dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang diukur dari skor hasil belajar matematika atau hasil tes matematika. Dalam penelitian ini tingkat kemampuan matematika dibagi dalam tiga kategori, yaitu siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Siswa dikatakan berkemampuan rendah, sedang, atau tinggi jika memperoleh skor seperti pada tabel berikut:

Tabel 6
Kemampuan Matematika Siswa

| Kategori | Skor |
|---------------------------|--------------------------------|
| Siswa berkemampuan rendah | $0 \leq \text{skor} < 55$ |
| Siswa berkemampuan sedang | $55 \leq \text{skor} < 70$ |
| Siswa berkemampuan tinggi | $70 \leq \text{skor} \leq 100$ |

Indikator berpikir kreatif dalam mengajukan masalah matematika konteks Museum Gubug Wayang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7

Indikator berpikir kreatif dalam mengajukan masalah matematika konteks Museum Gubug Wayang

| Komponen Kemampuan Berpikir Kreatif | Pengajuan Masalah Konteks Museum Gedung Wayang |
|-------------------------------------|---|
| Kefasihan | <ul style="list-style-type: none"> Siswa Dapat membuat banyak masalah dengan konteks Museum Gabung Wayang yang dapat diselesaikan. |

| | |
|---------------|--|
| Fleksibilitas | <ul style="list-style-type: none">• Siswa dapat menyelesaikan masalah yang sudah diajukan dengan konteks Museum Gabug Wayang dengan cara yang berbeda-beda. |
| Kebaruan | <ul style="list-style-type: none">• Siswa Dapat membuat banyak masalah dengan konteks Museum Gabug Wayang yang sudah di ajukan kemudian mengajukan suatu masalah yang berbeda• Siswa dapat mengajukan masalah yang unik, tidak biasa, hanya sedikit siswa yang melakukannya dengan konteks Museum Gabug Wayang. |

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi serta pertanyaan penelitian yang diajukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa: Profil berpikir kreatif siswa berkemampuan tinggi dan sedang adalah hampir sama, namun soal yang dibuat oleh siswa berkemampuan tinggi lebih bervariasi. Profil berpikir kreatif siswa berkemampuan rendah hampir sama dengan siswa berkemampuan tinggi dan sedang, namun siswa berkemampuan rendah mengalami kesulitan memahami ilustrasi dan tugas dalam TPM, sehingga mereka harus membaca ulang. Siswa berkemampuan rendah juga belum mampu mengajukan masalah yang berbeda dari yang sudah diajukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldila, C., Abdurrahman, A., & Sesunan, F. (2017). Pengembangan LKPD berbasis STEM untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(4).
- Alkindi, U. L., SD, S. P., & Baru, S. D. N. K. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh Penuh Motivasi. *Pembelajaran Di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti (Kumpulan Best Practices Inovasi Pembelajaran)*, 43.
- Asfar, A. M. I. T., & Nur, S. (2018). *Model pembelajaran problem posing & solving: meningkatkan kemampuan pemecahan masalah*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Daniati, S. P., Yulianti, H. M., & Kamsiyati, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Menghitung Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Problem Posing. *Didaktika Dwija Indria*, 4(4).
- Fardah, D. K. (2012). Analisis proses dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika melalui tugas open-ended. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), 91–99.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185–196.
- Hayuning Lathi, S. G. (2020). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA berdasarkan Peminatnya dalam Menyelesaikan Soal Berpikir Tingkat Tinggi Matematika*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kadir, L., & Satriawati, G. (2017). The implementation of open-inquiry approach to improve students' learning activities, responses, and mathematical creative thinking skills. *Journal on Mathematics Education*, 8(1), 103–114.
- Lutfi, A. (2016). Problem Posing dan Berpikir Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Mungmachon, M. R. (2012). Knowledge and local wisdom: Community treasure. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(13), 174–181.
- Nuha, M., Waluya, S. B., & Junaedi, I. (2018). Mathematical Creative Process Wallas Model in Students Problem Posing with Lesson Study Approach. *International Journal of Instruction*, 11(2), 527–538.
- Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurina, D. L., & Retnawati, H. (2015). Keefektifan pembelajaran menggunakan pendekatan problem posing dan pendekatan open-ended Ditinjau Dari HOTS. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2),

- 766 *Profil Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Mengajukan Masalah Matematika Konteks Museum Gubug Wayang – Anik Sri Wahyuni, Tatag Yuli Eko Siswono, Neni Mariana*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2093>
- 129–136.
- Oktaviani, K. (2019). *Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik Kelas II MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto*. IAIN Purwokerto.
- Permana, N., Rohaeti, E. E., & Purwasih, R. (2019). The implementation of problem posing approach to improve the mathematical creative thinking abilities of junior high school. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1), 39–48.
- Puspitasari, L., In'am, A., & Syaifuddin, M. (2018). Analysis of students' creative thinking in solving arithmetic problems. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1), 49–60.
- Sa'dijah, C., Rafiah, H., Gipayana, M., Qohar, A., & Anwar, L. (2017). Asesmen pemecahan masalah open-ended untuk mengukur profil berpikir kreatif matematis siswa berdasar gender. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(2), 147–159.
- Sari, R. P., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Analisis Pengajuan Soal Materi Penyajian Data pada Siswa Kelas V. *Jurnal Education And Development*, 8(3), 879.
- Suwandi, T., Hasnunidah, N., & Marpaung, R. R. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah open-ended terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah oleh siswa. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 6(2), 163–173.
- Ulfah, U., Prabawanto, S., & Jupri, A. (2017). Students' mathematical creative thinking through problem posing learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1), 12097.
- Widyastuti, T., Supandi, S., & Harun, L. (2021). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada model pembelajaran problem posing dengan pendekatan open ended berbasis soal cerita. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(3), 234–246.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2), 83–91.
- Zayyadi, M. (2018). Eksplorasi etnomatematika pada batik madura. *Sigma*, 2(2), 36–40.