

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Creative thinking*

Creative thinking atau Pemikiran kreatif adalah proses mental yang melibatkan penciptaan ide-ide baru atau konsep-konsep yang orisinal dan inovatif. Studi teori tentang pemikiran kreatif sering kali mengacu pada model dan teori yang menjelaskan bagaimana seseorang dapat menghasilkan pemikiran kreatif. Salah satu teori utama adalah teori konvergen dan divergen dari Guilford, yang menyatakan bahwa pemikiran divergen (menghasilkan banyak solusi dari satu masalah) adalah inti dari kreativitas. Pemikiran kreatif juga mencakup kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menghubungkan ide-ide yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu kesatuan yang baru dan bermakna (Salma & Sumartini, 2022).

Di samping itu, teori tahap-tahap kreativitas yang dikemukakan oleh Graham Wallas juga merupakan landasan penting dalam memahami proses kreatif. Wallas mengidentifikasi empat tahap dalam proses kreatif: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Pada tahap persiapan, individu mengumpulkan informasi dan bahan yang relevan dengan masalah. Tahap inkubasi adalah periode di mana informasi tersebut diproses secara tidak sadar. Tahap iluminasi adalah ketika ide atau solusi kreatif tiba-tiba muncul dalam pikiran. Terakhir, tahap verifikasi adalah saat ide tersebut diuji dan dievaluasi untuk menentukan kelayakan dan efektivitasnya (Fikri et al., 2018).

Pemikiran kreatif juga dipengaruhi oleh faktor individu dan lingkungan. Menurut teori Amabile dalam (Antika & Nawawi, 2017) tentang komponen kreativitas, ada tiga komponen utama yang mendukung kreativitas: keahlian, keterampilan *creative thinking*, dan motivasi intrinsik. Keahlian menyediakan dasar pengetahuan yang diperlukan, sementara keterampilan *creative thinking* mencakup kemampuan untuk berpikir fleksibel dan orisinal. Motivasi intrinsik, atau dorongan untuk terlibat dalam aktivitas karena kesenangan atau kepuasan pribadi, juga merupakan faktor penting yang mendukung pemikiran kreatif. Lingkungan yang mendukung, termasuk dukungan sosial dan kebebasan untuk bereksperimen, juga dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk *creative thinking*.

Dalam konteks kemampuan *creative thinking*, kreativitas merupakan jalannya. Jika seseorang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, hal ini menunjukkan bahwa ia memiliki kemampuan *creative thinking*. Menurut Mardianto, kreativitas adalah hasil dari cara berpikir yang baik dan benar (Panjaitan & Surya, 2017). Sementara itu, (Muhammad et al., 2023) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik melalui pemberian ide-ide baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau kemampuan untuk mengenali hubungan antara elemen-elemen yang sudah ada.

Flexibility dalam *creative thinking* merujuk pada kemampuan seseorang untuk berpindah dari satu perspektif atau pendekatan ke perspektif atau pendekatan lain dengan mudah saat menghadapi masalah atau tantangan. Indikator ini mengukur seberapa beragam dan bervariasi ide-ide yang dihasilkan, serta kemampuan individu untuk mengubah cara berpikir mereka guna menemukan

solusi yang inovatif. Fleksibilitas mencerminkan keterbukaan terhadap berbagai kemungkinan dan ketidakterikatan pada pola pikir atau metode tertentu, memungkinkan individu untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan solusi yang lebih kreatif dan efektif. Kemampuan ini sangat penting dalam situasi yang membutuhkan adaptasi cepat dan respons kreatif terhadap perubahan atau kompleksitas.

Fluency dalam *creative thinking* merujuk pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide atau solusi dalam waktu yang singkat, menunjukkan kelancaran dan keluwesan berpikir. Indikator ini mengukur seberapa cepat dan banyak seseorang dapat merespons sebuah masalah atau tantangan dengan berbagai gagasan, tanpa terhalang oleh kebuntuan atau jeda panjang. Kemampuan ini mencerminkan kapasitas individu untuk berpikir secara produktif dan dinamis, yang merupakan komponen penting dalam proses *creative thinking*. Dengan tingkat *fluency* yang tinggi, seseorang dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan memunculkan beragam solusi inovatif yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain.

Originality dalam *creative thinking* merujuk pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau solusi yang unik, baru, dan tidak biasa. Indikator ini mengukur sejauh mana gagasan yang dihasilkan berbeda dari yang umum atau konvensional, menunjukkan tingkat inovasi dan kebaruan yang tinggi. Kemampuan ini mencerminkan kreativitas seseorang dalam menciptakan konsep yang orisinal dan berbeda dari yang telah ada sebelumnya, sehingga memberikan perspektif baru dan segar terhadap masalah atau tantangan yang dihadapi. Tingkat *originality* yang tinggi menunjukkan kemampuan individu untuk berpikir di luar kebiasaan,

menemukan jalan yang belum terpetakan, dan menawarkan solusi yang mungkin belum pernah dipertimbangkan oleh orang lain, yang esensial dalam menghasilkan kemajuan dan inovasi.

Elaboration dalam *creative thinking* merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengembangkan, memperluas, dan memperkaya ide-ide atau solusi yang telah dihasilkan. Indikator ini mengukur sejauh mana seseorang dapat menambahkan detail, kompleksitas, dan kedalaman pada ide dasar, sehingga menghasilkan konsep yang lebih matang dan terperinci. Kemampuan elaborasi mencerminkan keterampilan untuk melihat lebih jauh dari gagasan awal, menggabungkan berbagai elemen, dan menciptakan solusi yang lebih komprehensif dan canggih. Dengan tingkat *elaboration* yang tinggi, individu mampu menyempurnakan ide-ide mereka, membuatnya lebih praktis dan dapat diterapkan dalam situasi nyata, yang merupakan aspek penting dalam proses *creative thinking*.

Dari pemaparan diatas didapatkan indikator *creative thinking* seperti berikut:

Tabel 2. 1 Indikator *Creative thinking* Menurut Mulyadi

No.	Aspek	Indikator
1	<i>Flexibility</i> (Keluwesan)	a. Dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang b. Dapat memberikan banyak ide pada satu persoalan
2	<i>Fluency</i> (Kelancaran)	a. Dapat memberikan ide yang relevan b. Dapat memberikan ide pada berbagai masalah yang diberikan
3	<i>Originality</i> (keaslian)	a. Dapat memberikan ide dengan caranya sendiri b. Dapat memberikan ide inovasi
4	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	a. Dapat menjawab dengan rinci/detail b. Dapat menjelaskan secara komprehensif pada setiap jawaban yang dibuat

(Sumber : Mulyadi. 2024)

Berdasarkan tabel indikator *creative thinking* diatas, peneliti mengembangkan sesuai penelitianin yang akan dilakukan seperti berikut:

Tabel 2. 2 Indikator *Creative thinking*

No.	Aspek	Indikator
1	<i>Flexibility</i> (Keluwesan)	Peserta didik menemukan dan memahami informasi-informasi penting pada suatu masalah
2	<i>Fluency</i> (Kelancaran)	a. Peserta didik menuliskan ≥ 1 pertanyaan dari masalah matematika b. Peserta didik memberikan ≥ 1 cara penyelesaian masalah
3	<i>Originality</i> (keaslian)	Peserta didik memberikan jawaban yang berbeda
4	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	Peserta didik memberikan penguatan jawaban secara rinci

(Sumber: Olahan peneliti. 2024)

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *creative thinking* adalah kapasitas untuk menciptakan ide-ide baru, unik, dan berguna melalui cara yang tidak biasa. Ini mencakup proses berpikir yang fleksibel dan imajinatif, serta kemampuan melihat berbagai sudut pandang untuk menemukan solusi inovatif bagi masalah atau tantangan. Selain itu, kreativitas berpikir juga melibatkan kemampuan menghubungkan konsep-konsep yang tampak tidak berkaitan, berpikir melampaui batasan yang ada, dan mengembangkan gagasan yang dapat direalisasikan dengan baik.

2. Penyelesaian Masalah

Pemecahan masalah adalah keterampilan penting yang harus dikembangkan sejak usia dini karena berperan krusial dalam berbagai aspek kehidupan. Di sekolah dasar, pengajaran penyelesaian masalah membantu peserta didik belajar berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Guru dapat menggunakan berbagai metode dan strategi untuk mengajarkan keterampilan ini, seperti melalui permainan, eksperimen, dan diskusi kelompok. Dengan menghadapi dan menyelesaikan masalah, peserta didik belajar bagaimana mengidentifikasi isu, mencari solusi, dan mengevaluasi hasil dari solusi yang mereka pilih (Mursidik et al., 2015).

Mengintegrasikan penyelesaian masalah dalam kurikulum sekolah dasar tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga keterampilan hidup yang esensial. Peserta didik yang terlatih dalam pemecahan masalah lebih mungkin untuk menjadi individu yang mandiri, berpikir kritis, dan mampu mengatasi tantangan dengan cara yang konstruktif. Selain itu, mereka juga belajar untuk bekerja sama dengan orang lain, mendengarkan berbagai perspektif, dan menghargai pentingnya proses kolaboratif dalam mencari solusi (A. D. Utami, 2016). Dengan demikian, pengajaran penyelesaian masalah di sekolah dasar tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk sukses akademis, tetapi juga untuk sukses dalam kehidupan sehari-hari dan karier mereka di masa depan.

Pemecahan masalah matematika adalah proses mencari solusi dari suatu masalah yang diidentifikasi melalui pendekatan analitis dan logis. Proses ini melibatkan pemahaman masalah, merencanakan langkah-langkah untuk menyelesaikannya, melaksanakan rencana tersebut, dan kemudian meninjau kembali solusi yang diperoleh. Langkah pertama adalah memahami masalah dengan jelas, termasuk mengidentifikasi data yang diberikan dan apa yang diminta. Setelah itu, penting untuk merumuskan rencana, yang mungkin melibatkan penggunaan rumus, teorema, atau strategi pemecahan masalah yang sudah dikenal. Eksekusi rencana tersebut dilakukan dengan hati-hati, memastikan setiap langkah diperiksa dan diverifikasi untuk menghindari kesalahan (Nila, 2008).

Setelah solusi ditemukan, tahap terakhir adalah meninjau dan memverifikasi hasil. Ini melibatkan pengecekan kembali semua langkah untuk memastikan tidak ada kesalahan perhitungan atau logika yang terlewat. Selain itu, mempertimbangkan apakah ada metode alternatif yang bisa digunakan untuk

mendapatkan solusi yang lebih efisien atau elegan juga merupakan bagian penting dari pemecahan masalah. Pemecahan masalah matematika tidak hanya meningkatkan keterampilan analitis dan logis, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang bisa diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan.

Menurut (Hadi & Radiyatul, 2014) Polya menjelaskan arti dari penyelesaian masalah atau pemecahan masalah yaitu suatu usaha dari menemukan jalan keluar atau solusi dari suatu kesulitan agar mendapatkan tujuan yang dicapai. Terdapat empat tahapan atau fase dalam menyelesaikan masalah menurut polya yaitu:

a. Pemahaman terhadap masalah (identifikasi masalah)

Dalam menyelesaikan masalah perlu memahami data-data yang ada dalam suatu masalah seperti informasi yang diketahui, permasalahan yang dihadapi, dan syarat menjawab suatu permasalahannya.

b. Membuat rencana pemecahan masalah

Setelah mengidentifikasi permasalahannya selanjutnya menentukan langkah-langkah yang akan digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

c. Melakukan rencana

Pada tahap melakukan rencana yaitu, menerapkan langkah-langkah yang telah disusun untuk menyelesaikan permasalahan. Kemudian memberikan kesimpulan hasil dari langkah-langkah penyelesaian masalah yang telah dibuat.

d. Melihat kembali/Uji solusi yang sudah didapatkan

Fase terakhir yaitu pemeriksaan terhadap semua fase yang telah dilewati dari identifikasi masalah, pengumpulan data, metode yang dipakai dalam

menyelesaikan masalah, pelaksanaan metode untuk menyelesaikan masalah, hasil yang didapatkan, dan kesimpulan akan hasil yang ditemukan.

Berdasarkan pemaparan fase pemecahan masalah menurut Polya diatas didapatkan tabel seperti berikut:

Tabel 2. 3 Fase Penyelesaian Masalah Polya

Fase penyelesaian masalah menurut Polya	Indikator
Identifikasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengetahui informasi yang ada suatu permasalahan b. Mengetahui permasalahan yang dihadapi
Membuat rencana pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat menentukan metode dalam menyelesaikan permasalahan
Melakukan rencana	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengimplementasikan metode penyelesaian masalah yang telah dirancang b. Memberikan hasil pemecahan masalah yang dihasilkan
Menguji kembali solusi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengecek kembali kesesuaian hasil atau ide dengan permasalahan yang ada

(Sumber: Hadi & Radiyatul, 2014)

3. Matematika

a. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah mulai dari tingkat SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), hingga SMA (Sekolah Menengah Atas), seperti yang dinyatakan oleh Rahmah (2018). Beberapa orang berpendapat bahwa matematika adalah bahasa numerik, ilmu tentang bilangan dan ruang, bahasa simbol, metode berpikir logis, serta ilmu yang mempelajari hubungan pola, struktur, dan bentuk. Setiap guru yang akan mengajar matematika harus memahami dan mengetahui objek-objek apa saja yang akan diajarkan kepada peserta didik. Ketika muncul pertanyaan tentang "Artinya dari Matematika," jawabannya tidaklah mudah karena terdapat banyak pendapat dari berbagai ahli yang beragam atau berbeda-beda.

Dalam proses pembelajaran matematika, pemahaman konsep adalah bagian yang sangat penting. Pemahaman konsep matematis menjadi dasar penting dalam berpikir untuk menyelesaikan masalah matematika maupun masalah sehari-hari. Menurut Schoenfeld (1992) dalam (Mahmudi, 2009), berpikir secara matematis berarti (1) mengembangkan pandangan matematis, menilai proses matematisasi dan abstraksi, serta menikmati penerapannya, dan (2) mengembangkan kompetensi serta menggunakannya dalam pemahaman matematika. Implikasinya adalah bagaimana guru seharusnya merancang pembelajaran dengan baik dan dengan karakteristik yang tepat sehingga mampu membantu peserta didik membangun pemahaman mereka secara bermakna.

Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik saat ini maupun di masa depan (Gusteti & Neviyarni, 2022), dan merupakan salah satu komponen yang penting dalam pendidikan. Matematika juga menjadi salah satu mata pelajaran yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Meskipun demikian, masih banyak peserta didik yang merasa bahwa matematika menakutkan dan membosankan, dengan persepsi bahwa matematika hanya tentang angka, rumus, gambar, dan operasi hitung. Hal ini seharusnya menjadi perhatian khusus bagi para guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, salah satunya dengan memperhatikan karakteristik matematika.

Salah satu ciri khas matematika adalah memiliki objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini sering menyebabkan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika itu sendiri. Menurut Abdurahman yang dikutip dalam (Nila, 2008), pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang dapat

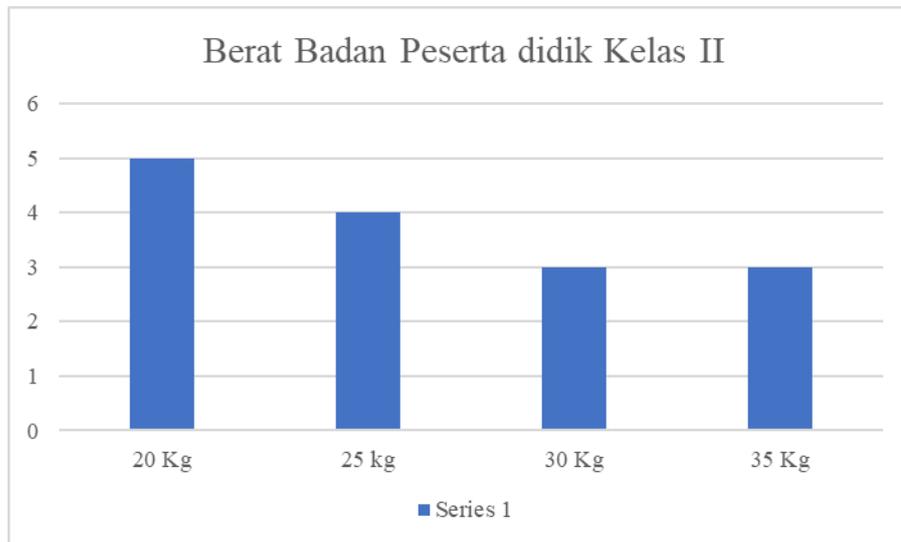
mengembangkan potensi peserta didik karena matematika merupakan bahasa simbolik yang digunakan untuk menyatakan hubungan kuantitatif dan spasial, dengan fungsi teoritisnya untuk mempermudah berpikir. Untuk mempermudah pemikiran tersebut, diperlukan pemahaman yang diberikan oleh guru.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa peserta didik akan memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari menjadi terampil, cerdas, dan mampu memahami materi dengan baik. Keberhasilan dalam pembelajaran matematika dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukung, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sebaiknya, pembelajaran matematika dimulai dari pengenalan masalah nyata atau masalah matematika yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik secara bertahap dapat memahami konsep matematika dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari.

b. Materi Diagram Batang

Diagram batang adalah salah satu jenis grafik yang digunakan untuk menampilkan data secara visual dalam bentuk batang. Setiap batang dalam diagram ini mewakili kategori data tertentu, dan panjang batang menggambarkan kuantitas atau frekuensi dari data tersebut. Di sekolah dasar, pengenalan diagram batang membantu peserta didik memahami konsep dasar statistika dengan cara yang intuitif dan visual. Mereka belajar bagaimana mengumpulkan data, mengorganisasikannya, dan menyajikannya dalam bentuk yang mudah dipahami (Pati & Rohim, 2023). Dalam diagram batang tentu terdapat beberapa kategori yang menjadi pembeda antara objek satu dengan objek lainnya. berikut contoh gambar

dari diagram batang:



Gambar 2. 1 Contoh Diagram Batang

Dari gambar diatas dapat diketahui data berat badan peserta didik kelas II yaitu:

- 1) Peserta didik yang memiliki berat badan 20 kg berjumlah 5 orang
- 2) Peserta didik yang memiliki berat badan 25 kg berjumlah 4 orang
- 3) Peserta didik yang memiliki berat badan 30 kg berjumlah 3 orang
- 4) Peserta didik yang memiliki berat badan 25 kg berjumlah 3 orang
- 5) Peserta didik kelas II berjumlah 15 anak
- 6) Dll.

Penerapan diagram batang di sekolah dasar sering kali dimulai dengan kegiatan sederhana seperti survei kelas tentang topik yang menarik bagi peserta didik, misalnya, jenis buah favorit atau warna favorit. Data yang dikumpulkan kemudian diorganisir dan digambar dalam bentuk batang di atas kertas atau menggunakan perangkat lunak komputer sederhana. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya belajar cara membuat diagram batang, tetapi juga

mengembangkan kemampuan analisis dengan membandingkan data dan menarik kesimpulan dari hasil yang mereka sajikan.

Penggunaan diagram batang dalam pembelajaran di sekolah dasar juga dapat meningkatkan keterampilan lain seperti kerja kelompok, komunikasi, dan presentasi. Saat bekerja dalam kelompok, peserta didik berdiskusi tentang cara terbaik mengorganisir dan menyajikan data mereka. Setelah menyelesaikan diagram batang, mereka bisa mempresentasikan temuan mereka di depan kelas, melatih kemampuan berbicara di depan umum dan memaparkan data dengan jelas. Dengan demikian, pembelajaran diagram batang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan sosial dan komunikasi yang penting bagi perkembangan anak (R. W. Utami et al., 2018).

Di sekolah dasar, salah satu contoh penerapan diagram batang adalah melalui proyek survei sederhana. Misalnya, guru bisa meminta peserta didik untuk melakukan survei di kelas tentang topik "Buah Favorit". Setiap peserta didik memberikan jawaban tentang buah yang paling mereka sukai, seperti apel, pisang, atau jeruk. Setelah data terkumpul, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menghitung jumlah suara yang diterima oleh setiap jenis buah. Kemudian, mereka menggambar diagram batang di papan tulis atau kertas grafik, dengan jenis buah ditulis di sumbu horizontal (x) dan jumlah suara di sumbu vertikal (y). Batang yang lebih tinggi menunjukkan buah yang lebih banyak dipilih. Kegiatan ini membantu peserta didik memahami cara mengumpulkan, mengorganisasi, dan menyajikan data secara visual (Salma & Sumartini, 2022).

Contoh lain adalah mengajarkan konsep waktu dan aktivitas harian menggunakan diagram batang. Guru dapat meminta peserta didik untuk mencatat

berapa banyak waktu yang mereka habiskan untuk berbagai kegiatan seperti tidur, belajar, bermain, dan menonton TV selama satu hari. Data tersebut kemudian dikumpulkan dan diorganisir dalam diagram batang. Setiap batang mewakili satu jenis aktivitas dan panjang batang menunjukkan durasi waktu yang dihabiskan untuk aktivitas tersebut. Melalui aktivitas ini, peserta didik tidak hanya belajar membuat dan membaca diagram batang, tetapi juga belajar mengatur waktu dan mengenali pentingnya manajemen waktu dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu sebagai referensi dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini. Beberapa kajian penelitian terdahulu yang dianggap relevan oleh peneliti adalah referensi yang penting untuk penelitian saat ini :

Tabel 2. 4 Penelitian Relevan

No.	Rujukan	Hasil	persamaan	perbedaan
1.	Wahyu Nurmalasari (2022), Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Karangan Teks Narasi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam karangan teks narasi dengan stimulus gambar. Jenis penelitian yakni deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan pada 19 peserta didik SDN Madyopuro 6 Malang. Teknik sampling yang digunakan yaitu random sampling. Instrumen yang digunakan berupa tes dengan 2 butir soal essay menulis teks narasi. Teknik analisis data dengan menganalisis hasil karangan peserta didik dengan cara mereduksi, memaparkan data, panduan analisis, dan menarik kesimpulan. Hasil analisis menunjukkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam karangan teks narasi	Pada penelitian ini meneliti kemampuan berpikir kreatif peserta didik	Dalam penelitian ini pengumpulan data dengan peserta didik diminta membuat karangan teks narasi dengan stimulus gambar

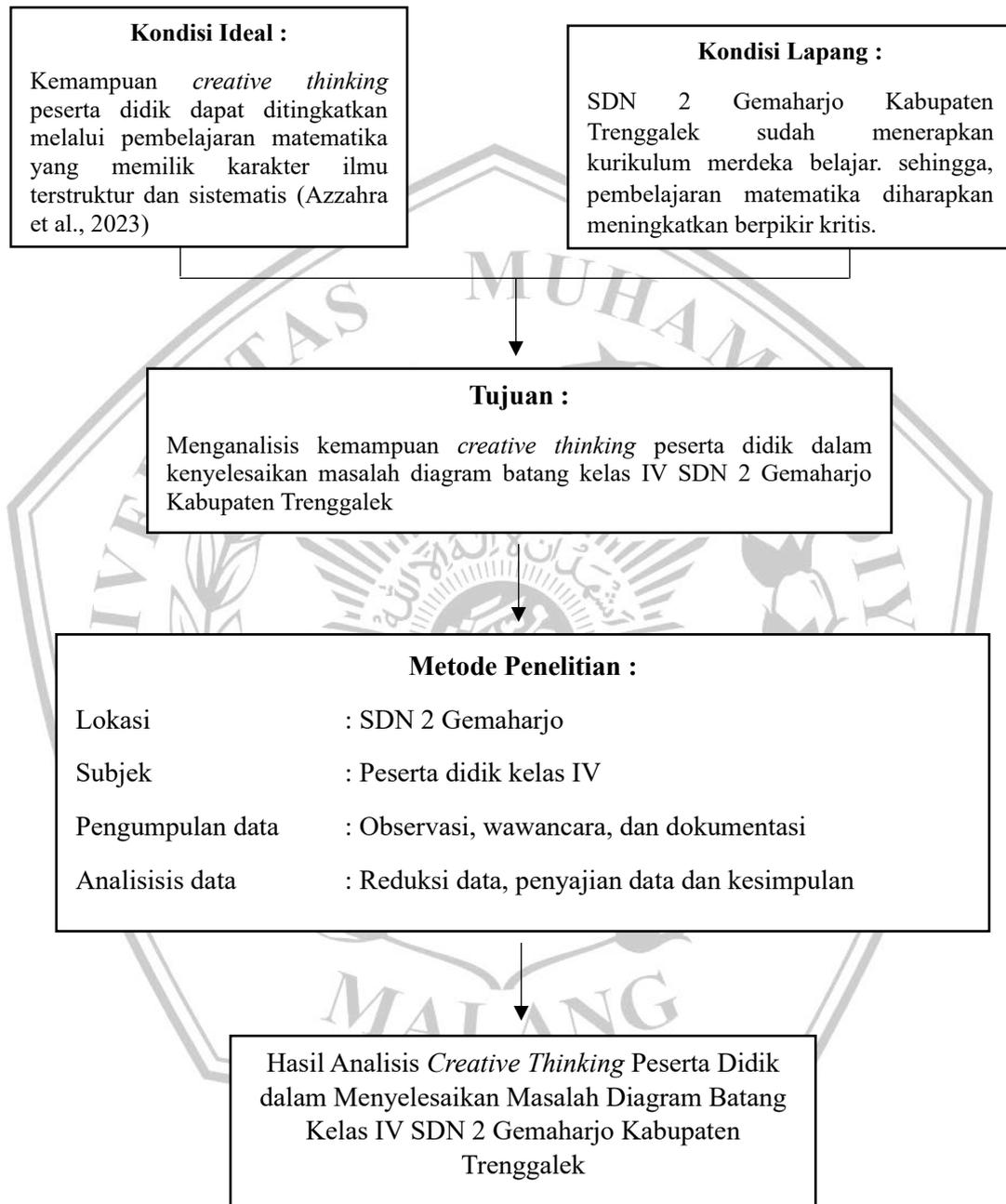
No.	Rujukan	Hasil	persamaan	perbedaan
		tergolong cukup kreatif dengan stimulus gambar. Guru mampu lebih menggunakan variasi stimulus untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.		
2.	Indriany A Kadir (2022), Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Pada Materi Segitiga	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik SMP Negeri 1 Dungaliyo pada materi segitiga dengan menggunakan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Dungaliyo semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 27 peserta didik.</p> <p>Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis presentase. Berdasarkan analisis data diperoleh untuk indikator kelancaran (<i>fluency</i>) sebesar 50,93%, keluwesan (<i>flexibility</i>) sebesar 46,14%, keaslian (<i>originality</i>) sebesar 33,33%, dan keterincian (<i>elaboration</i>).</p>	<p>Penelitian ini meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan indikator <i>creative thinking</i> yaitu <i>fluency, flexibility, originality, dan elaboration</i>.</p>	<p>Pada penelitian ini meneliti dengan subjek peserta didik SMP kelas VIII pada amteri segitiga</p>
3.	Elly's Mersina Mursidik (2015), Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau dari Tingkat Kemampuan Matematika Peserta didik Sekolah Dasar	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VI SD dalam menyelesaikan masalah matematika open-ended.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk kategori tinggi pada aspek berpikir lancar sangat baik karena peserta didik kategori tinggi mampu memunculkan lebih dari satu ide dalam</p>	<p>Pada penelitian ini meneliti kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah</p>	<p>Penelitian dilakukan pada tingkat SD kelas VI dan hanya menggunakan dua Teknik pengumpulan data yaitu soal tes dan dokumentasi.</p>

No.	Rujukan	Hasil	persamaan	perbedaan
		<p>menyelesaikan masalah matematika open-ended. Untuk aspek berpikir luwes, peserta didik pada kategori tinggi berada pada kriteria baik artinya pada umumnya mampu menentukan satu cara dalam menyelesaikan masalah matematika open-ended. Aspek keaslian juga berada pada kriteria baik artinya cara yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang umum tetapi mengarah pada penyelesaian.</p>		



C. Kerangka Berpikir

Terdapat kerangka berpikir penelitian dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :



Sumber: Olahan Peneliti
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir