

## ANALISIS BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA MATERI PELUANG

Klotilda Efronia Jelo<sup>1</sup>, Nur Farida<sup>2</sup>, Tatik Retno Murniasih<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Kanjuruhan Malang<sup>1</sup>  
[Efroniajelo.math@gmail.com](mailto:Efroniajelo.math@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Kanjuruhan Malang<sup>2</sup>  
Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Kanjuruhan Malang<sup>3</sup>

**Abstrak.** Fokus penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi peluang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI Multimedia dengan jumlah siswa sebanyak 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kategori cukup, siswa mampu memberikan jawaban lebih dari satu cara dan hasilnya benar. Memberikan ide yang relevan dalam menyelesaikan soal dan pengungkapannya kurang lengkap, siswa dengan kategori kurang, siswa mampu memberikan jawaban tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah, memberikan ide yang kurang relevan. Siswa dengan kategori tidak kreatif yaitu siswa memberikan satu jawaban dengan satu cara namun kurang lengkap. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI Multimedia masih berada pada kategori cukup, dapat dilihat dari 25 siswa yang berada pada kategori cukup kreatif sebanyak 10, Siswa dengan kategori kurang kreatif sebanyak 9, dan siswa dengan kategori tidak kreatif sebanyak 6 siswa.

**Kata kunci :** Analisis berpikir kreatif, soal cerita, peluang

### PENDAHULUAN

Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan baru. Dalam proses belajar matematika terjadi juga proses berpikir, sebab seseorang dikatakan berpikir bila orang itu melakukan kegiatan mental yaitu dengan membangun ide atau gagasan yang baru. Firdausi, dkk (2018) mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi, dan matematika juga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan perkembangan pola pikir manusia. Di dunia pendidikan, matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua peserta didik dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, bahkan sampai ke perguruan tinggi. Darminto (2010) menyatakan "Dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran matematika kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah mendapat perhatian yang cukup besar. Hal ini terlihat pada upaya pengambilan kebijakan untuk memasukan kedua komponen ini kedalam kegiatan pendidikan, antara lain penyusunan kurikulum, penyiapan perangkat pembelajaran, dan rancangan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatif dan memecahkan masalah"

Hudoyo (2011:18) mengatakan bahwa di dalam proses belajar matematika terjadi juga proses berpikir, sebab seseorang dikatakan berpikir bila orang itu melakukan kegiatan mental yaitu dengan membangun ide atau gagasan yang baru, dengan belajar matematika diharapkan siswa dapat berlatih bernalar, aktif, dan berpikir kreatif. Menurut Huda (2011), berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan baru. Tingkat kreatifitas siswa ini bisa dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya dengan pemilihan metode pengajaran yang tepat oleh guru. Tingkat kreatifitas siswa bisa terlihat dari bagaimana siswa menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi. Munandar (2012:68) mengemukakan bahwa berpikir kreatif dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan aspek-aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir. Menurut Siswono (2008:61) dalam berpikir kreatif, seseorang akan melalui tahapan mensintesis ide, membangun ide,

merencanakan penerapan ide, dan merapkan ide tersebut sehingga menghasilkan produk yang baru. Produk yang dimaksud adalah kreatifitas

Selaras dengan pendapat Munandar (2012:35) mengatakan bahwa siswa yang kreatif biasanya mempunyai humor yang tinggi, dan memiliki kemampuan untuk bermain ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan hal yang dikhayalkan. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan oleh siswa mengingat bahwa dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia yang berjumlah peserta 27 orang yang terdiri dari 16 perempuan dan 11 laki-laki akan diambil 6 subjek sebagai subjek penelitian. Prosedur pengumpulan data menggunakan metode tes dan wawancara. Tes digunakan untuk mendapatkan data kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi peluang. Pada penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur untuk memperkuat temuan data dari hasil tes. Wawancara dilakukan pada 6 subjek penelitian yang telah ditentukan masing-masing kelompok yaitu 2 subjek penelitian kategori cukup kreatif, 2 subjek penelitian kategori kurang kreatif dan 2 subjek penelitian dalam kategori tidak kreatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam proses reduksi data yaitu: data yang diperoleh dari hasil tes, catatan hasil pengamatan serta pengamatan lapangan diklarifikasikan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, sehingga menjadi sebuah informasi yang penting yang memungkinkan peneliti dapat menarik kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil tes disusun dalam bentuk tabel dengan pemberian kode pada setiap subjek penelitian. Kemudian data yang diperoleh dari hasil tes yang telah melalui tahap reduksi data.

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan dengan mengkroscek hasil pekerjaan siswa dengan hasil wawancara sehingga dapat diketahui kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa. Keabsahan temuan menggunakan triangulasi teknik yaitu pengumpulan data dengan bermacam-macam cara pada sumber yang sama, pada penelitian ini menggunakan cara tes dan wawancara pada sumber yang sama dan triangulasi sumber adalah membandingkan antara hasil tes dan hasil wawancara, pada penelitian ini yang dibandingkan adalah hasil pekerjaan siswa dengan hasil wawancara siswa. Tahap-tahap penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan analisis data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan subjek analisis berdasarkan hasil tes kemampuann berpikir kreatif. Kemudian dari tes dipilih subjek analisis yang masing-masing dipilih 2 orang siswa dari kriteria cukup kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Hasil tes berpikir kreatif siswa diperiksa dan dikoreksi, kemudian dikelompokkan sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif. Berikut 6 subjek pada masing-masing tingkat kemampuan berpikir kreatif.

**Tabel Daftar Subjek Penelitian**

| Presentase Pencapaian Aspek Berpikir Kreatif | Kriteria Tingkat Berpikir Kreatif | Inisial Nama |
|--|-----------------------------------|--------------|
| $85\% \leq q \leq 100\%$                     | Sangat kreatif                    | -            |
| $70\% \leq q \leq 85$                        | Kreatif                           | -            |
| $55\% \leq q \leq 70$                        | Cukup kreatif                     | MMB, MTKD    |
| $40\% \leq q \leq 55$                        | Kurang kreatif                    | AEP, OYA     |
| $0\% \leq q \leq 40$                         | Tidak kreatif                     | CS, MA       |

1. Hasil tes dengan kategori cukup kreatif  
Soal nomor 1

a. Penyusunan pasangan Pemain hons berasal dari Kota A  
Banyaknya susunan Pemain adalah  $({}^5C_2)$

$${}^5C_2 = \frac{5!}{(5-2)! \cdot 2!}$$

$$= \frac{5!}{(3!) \cdot 2!}$$

$$= \frac{5 \cdot 4 \cdot 3!}{3! \cdot 2 \cdot 1}$$

$$= \frac{20}{2}$$

$$= 10$$

Jadi, banyaknya susunan Pasangan Pemain adalah 10

b. Penyusunan pasangan Pemain hons berasal dari Kelas B  
Banyaknya susunan pasangan Pemain adalah

$${}^7C_2 = \frac{7!}{(7-2)! \cdot 2!}$$

$$= \frac{7!}{5! \cdot 2!}$$

$$= \frac{7 \cdot 6 \cdot 5!}{5! \cdot 2!}$$

$$= \frac{7 \cdot 6}{2 \cdot 1}$$

$$= \frac{42}{2} = 21$$

c. Penyusunan pasangan Pemain Satu orang hons berasal dari Kota A dan satu lagi dari Kota B

$${}^5C_1 \cdot {}^7C_1$$

$$= \frac{5!}{(5-1)! \cdot 1!} \cdot \frac{7!}{(7-1)! \cdot 1!}$$

$$= \frac{5!}{4! \cdot 1!} \cdot \frac{7!}{6! \cdot 1!}$$

$$= \frac{5 \cdot 4!}{4! \cdot 1!} \cdot \frac{7 \cdot 6!}{6! \cdot 1!}$$

$$= \frac{5}{1} \cdot \frac{7}{1}$$

$$= 5 \cdot 7$$

$$= 35$$

Labels: kelancaran, keluwesan, kebaruan, Cukup kreatif

Gambar 1. Hasil tertulis MMB nomor 1

- a) Kelancaran (*fluency*)  
Subjek MMB mampu memberikan tiga jawaban meskipun satu jawaban salah dan dua jawaban benar. Sehingga dapat dikatakan subjek MMB mampu dalam mengerjakan soal nomor 1 pada indikator kelancaran.
- b) Keluwesan (*flexibility*)  
Subjek MMB mampu memahami soal yang diberikan, dan dapat memberikan tiga jawaban meskipun dua jawaban yang hasilnya benar dan yang satu hasilnya salah karena dalam pengerjaannya belum sampai selesai sehingga hasil akhir tidak ditemukan. Sehingga dapat dikatakan subjek MMB mampu dalam mengerjakan soal nomor 1 pada indikator keluwesan.
- c) Kebaruan (*novelty*)  
Subjek MMB mampu mengerjakan soal dengan caranya sendiri, tetapi terdapat kekeliruan proses perhitungannya sehingga hasil akhir salah. Sehingga dapat dikatakan subjek MMB cukup mampu dalam mengerjakan soal nomor 1 pada indikator kebaruan.

## Soal no 2

Misalkan : Kejadian ~~A~~ A dan B yang saling bebas adalah

a.  $A = \{ B_1B_1, B_1B_2, B_1B_3, B_1B_4, B_1B_5, B_1B_6, B_1B_7, B_1B_8 \}$   
 $B = \{ B_1B_1, B_2B_1, B_3B_1, B_4B_1, B_5B_1, B_6B_1, B_7B_1, B_8B_1 \}$   
 $P(A) = \frac{8}{64} = \frac{1}{8}$   
 $P(B) = \frac{8}{64} = \frac{1}{8}$   
 $P(A \cap B) = P(A) \cdot P(B)$   
 $= \frac{1}{8} \cdot \frac{1}{8}$   
 $= \frac{1}{64}$  } **kelancaran**

b.  $A = \{ B_1B_1, B_1B_3, B_1B_4, B_1B_5, B_1B_6, B_1B_7, B_1B_8 \}$   
 $B = \{ B_1B_1, B_2B_2, B_3B_3, B_4B_4, B_5B_5, B_6B_6, B_7B_7, B_8B_8 \}$   
 $P(A) = \frac{8}{64} = \frac{1}{8}$   
 $P(B) = \frac{8}{64} = \frac{1}{8}$  } **kebaruan**

c.  $A = \{ B_8B_1, B_7B_2, B_6B_3, B_5B_4, B_4B_5, B_3B_6, B_2B_7, B_1B_8 \}$   
 $B = \{ B_1B_2, B_2B_2, B_3B_2, B_4B_2, B_5B_2, B_6B_2, B_7B_2, B_8B_2 \}$   
 $P(A) = \frac{8}{64} = \frac{1}{8}$   
 $P(B) = \frac{8}{64} = \frac{1}{8}$   
 $P(A \cap B) = \frac{1}{64}$  } **keluwesan**

**Cukup kreatif**

Gambar 2. Hasil tes tertulis MMB soal nomor 2

a) Kelancaran (*fluency*)

Subjek MMB mampu memberikan tiga jawaban meskipun satu jawaban salah.  $P(A \cap B) = \frac{1}{64}$  tetapi dijawab subjek MMB salah. Sehingga dapat dikatakan subjek MMB mampu dalam mengerjakan soal no 2 pada indikator kelancaran.

b) Keluwesan (*flexibility*)

Subjek MMB mampu memahami soal yang diberikan, dan dapat memberikan tiga penyelesaian meskipun hanya dua yang hasilnya benar. Sehingga dapat dikatakan subjek MMB mampu dalam mengerjakan soal nomor 2 pada indikator keluwesan.

c) Kebaruan (*novelty*)

Subjek MMB belum mampu menyelesaikan soal dengan caranya sendiri karena subjek MMB masih menggunakan cara yang biasa dalam menyelesaikan soal peluang. Sehingga dapat dikatakan subjek MMB belum mampu dalam mengerjakan soal no 2 pada indikator

Kesimpulannya bahwa hasil tes tertulis terhadap subjek MMB yang termasuk pada kategori cukup kreatif yaitu subjek mampu memahami informasi yang ada pada soal, memiliki rencana untuk menyelesaikan soal, namun subjek terburu-buru sehingga ada alternatif yang belum sempat diselesaikan oleh subjek. Kesulitan subjek dalam kategori cukup kreatif ini adalah terburu-buru dalam mengerjakan soal sehingga hasilnya tidak lengkap.

2. Hasil tes dengan kategori kurang kreatif

Soal nomor 1

Gambar 3. Hasil Tes Tertulis AEP Soal Nomor 1

- a) Kelancaran (*fluency*)  
Subjek AEP mampu memberikan tiga jawaban meskipun satu jawabannya benar dan dua penyelesaiannya tidak sampai ke hasil, tapi proses pengerjaannya benar. Sehingga dapat dikatakan subjek AEP mampu dalam mengerjakan soal nomor 1 pada indikator kelancaran.
- b) Keluwesan (*flexibility*)  
Subjek AEP mampu memahami soal yang diberikan, dan dapat menyelesaikan soal meskipun satu jawaban benar dan duanya masih belum selesai sampai pada mendapatkan hasil akhirnya. Sehingga dapat dikatakan subjek AEP mampu dalam mengerjakan soal nomor 1 pada indikator keluwesan.
- c) Kebaruan (*novelty*)  
Subjek AEP belum mampu mengerjakan soal dengan caranya sendiri, sehingga dapat dikatakan subjek AEP belum mengerjakan soal nomor 1 pada indikator kebaruan.

Soal nomor 2

Gambar 4. Hasil Tes Tertulis AEP Soal Nomor 2

- a) Kelancaran (*fluency*)

Subjek AEP mampu memberikan tiga jawaban meskipun satu jawaban salah dan dua jawaban benar. Sehingga dapat dikatakan subjek AEP mampu dalam mengerjakan soal nomor 2 pada indikator kelancaran.

b) Keluwesan (*flexibility*)

Subjek AEP mampu memahami soal yang diberikan dan dapat memberikan alternatif penyelesaian lebih dari dua meskipun yang satunya masih belum selesai dalam proses perhitungannya dan belum mendapatkan hasil akhir. sehingga dapat dikatakan subjek AEP mampu dalam mengerjakan soal nomor 2 pada indikator keluwesan.

c) Kebaruan (*novelty*)

Subjek AEP belum mampu mengerjakan soal dengan caranya sendiri, sehingga dapat dikatakan subjek AEP belum mampu dalam mengerjakan soal nomor 2 pada indikator kebaruan.

Kesimpulannya bahwa hasil tes tertulis dari subjek AEP yang termasuk pada kategori kurang kreatif yaitu subjek mampu memahami informasi yang ada pada soal, memiliki rencana yang digunakan untuk menyelesaikan soal, tetapi subjek tidak teliti dalam menyelesaikan soal.

### 3. Hasil tes dengan kriteria tidak kreatif

#### Soal nomor 1

a) Penentuan Pasangan Pemain ke A. Banyaknya Susunan Pasangan Pemain adalah  $C(5,2)$

$${}^5P_2 = \frac{5!}{(5-2)! \cdot 2!}$$

$$= \frac{5!}{3! \cdot 2!}$$

$$= \frac{5 \cdot 4 \cdot 3!}{3! \cdot 2!}$$

$$= \frac{20}{2} = 10.$$

b) Penentuan Pasangan Pemain dari Kota B. Banyaknya Susunan Pasangan Pemain  $C(1,2)$

$${}^7P_2 = \frac{7!}{(7-2)!}$$

$$= \frac{7!}{5!}$$

$$= \frac{7 \cdot 6 \cdot 5!}{5!}$$

$$= 42.$$

kelancaran

keluwesan

Tidak Kreatif

Gambar 5. Tes Tertulis CS Soal Nomor 1

a) Kelancaran (*fluency*)

Subjek CS mampu memberikan 2 jawaban meskipun satu jawaban salah dan satu jawaban benar. Sehingga dapat dikatakan subjek CS mampu dalam mengerjakan soal nomor 1 pada indikator kelancaran.

b) Keluwesan (*flexibility*)

Subjek CF mampu dalam memahami soal yang diberikan dengan memberikan dua penyelesaian tetapi hanya satu penyelesaian saja yang benar. Sehingga dapat dikatakan subjek CS mampu dalam mengerjakan soal nomor 1 pada indikator keluwesan

c) Kebaruan (*novelty*)

Subjek CS belum mampu dalam mengerjakan soal dengan caranya sendiri, sehingga dapat dikatakan subjek CS belum mampu dalam mengerjakan soal nomor 1 pada indikator kebaruan.



Soal nomor 2

a.  $A = \{B_1 B_1, B_1 B_2, B_1 B_3, B_1 B_4, B_1 B_5, B_1 B_6, B_1 B_7, B_1 B_8\}$   
 $B = \{B_1 B_1, B_2 B_2, B_3 B_3, B_4 B_4, B_5 B_5, B_6 B_6, B_7 B_7, B_8 B_8\}$   
 $P(A) = \frac{8}{64} = \frac{1}{8}$   
 $P(B) = \frac{8}{64} = \frac{1}{8}$   
 $P(A \cap B) = \frac{1}{8} - \frac{1}{8} = \frac{1}{64}$

b.  $A = \{B_1 B_1, B_1 B_2, B_1 B_3, B_1 B_4, B_1 B_5, B_1 B_6, B_1 B_7, B_1 B_8\}$   
 $B = \{B_1 B_1, B_2 B_2, B_3 B_3\}$

kelancaran → Tidak Kreatif

Gambar 5. Hasil Tes Tertulis CS Soal Nomor 2

- a) Kelancaran (*fluency*)  
 Subjek CS mampu memberikan dua jawaban meskipun satu jawaban benar dan satu jawaban salah, hanya karena pada jawaban kedua tidak jelas, sehingga dapat dikatakan subjek CS mampu dalam mengerjakan soal nomor 2 pada indikator kelancaran.
- b) Keluwesan (*flexibility*)  
 Subjek CS mampu dalam memahami soal yang diberikan dengan memberikan dua penyelesaian, tetapi satunya belum sampai selesai proses perhitungan, sehingga dapat dikatakan subjek CS mampu dalam mengerjakan soal nomor 2 pada indikator keluwesan
- c) Kebaruan (*novelty*)  
 Subjek CS belum mampu dalam mengerjakan soal dengan caranya sendiri, sehingga dapat dikatakan subjek CS belum mampu dalam mengerjakan soal nomor 2 pada indikator kebaruan.

Kesimpulannya bahwa hasil tes tertulis dari subjek CS yang termasuk pada kategori tidak kreatif yaitu subjek mampu memahami informasi yang ada pada soal, tetapi subjek tidak kreatif dalam menyelesaikan soal.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas XI Multimedia diperoleh data-data mengenai temuan atas kemampuan berpikir kreatif pada materi peluang yaitu sebagai berikut

### 1. Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Dengan Kategori Cukup Kreatif

Subjek yang berada pada kategori ini cukup mampu dalam menyelesaikan soal sesuai dengan indikator berpikir kreatif. Subjek mampu memberikan jawaban lebih dari satu meskipun jawabannya masih ada yang salah. Hal ini sependapat dengan dengan stolts (dalam Ningrum, 2016) yang mengungkapkan bahwa berpikir kreatif itu tidak mudah menyerah dalam menghadapi suatu kendala, ia akan terus berusaha untuk menemukan solusi dari masalah. Peserta didik dalam kategori ini cukup semangat dalam mengerjakan soal, berusaha berjuang mencari jawaban tersebut. Hal ini terlihat dari hasil tes dan wawancara dari subjek MMB dan MTKD dalam menyelesaikan soal.

Hasil tes MMB adalah 66,6, hal ini ditunjukkan pada soal nomor 1 MMB memperoleh skor 9, pada indikator 1 MMB memperoleh skor 4 yang berarti mampu memberi jawaban benar. Pada indikator 2, MMB memperoleh skor 3 yang berarti MMB memberikan 3 alternatif penyelesaian tetapi hanya 2 yang benar. Pada indikator 3, MMB memperoleh skor 2 yang berarti subjek memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan searah tetapi tidak sampai selesai. Pada soal nomor 2 MMB memperoleh skor 9, pada indikator 1 MMB memperoleh

skor 4, yang berarti memberikan jawaban benar. Pada indikator 2 memperoleh skor 3, yang berarti mampu memberikan 3 alternatif tetapi hanya dua yang benar. Pada indikator 3 memperoleh skor 2 karena yang berarti mampu mengerjakan dengan caranya sendiri. Pada soal nomor 3 MMB memperoleh skor 6, pada indikator 1 MMB memperoleh skor 3 yang berarti mampu memberikan dua jawaban tetapi hanya satu yang benar. Pada indikator 2 MMB memperoleh skor 2 berarti mampu memberikan dua alternatif penyelesaian tetapi hanya satu yang benar. Pada indikator MMB memperoleh skor 2 yang berarti masih mengerjakan dengan caranya sendiri. Hal ini sesuai dengan asil wawancara MMB hanya beberapa soal yang menjawab benar, menjawab lebih dari satu alternatif, memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungannya terarah tetapi tidak selesai.

## **2. Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Dengan Kategori Kurang Kreatif**

Subjek yang berada pada kategori ini kurang mampu dalam menyelesaikan soal sesuai dengan indikator berpikir kreatif. Subjek mampu memberikan jawaban tetapi sebagian saja yang benar karena kurang memahami soal, hal ini sejalan dengan Trisanti (2014) yaitu kesalahan dalam memahami soal. Hal ini terlihat dari hasil tes dan wawancara dari subjek AEP dan OYA dalam menyelesaikan soal.

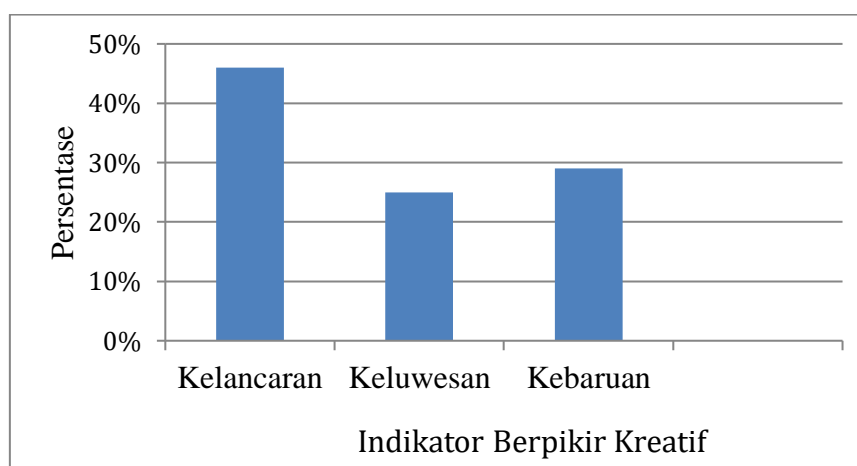
Hasil tes AEP yaitu 42,7, hal ini dapat ditunjukkan pada soal nomor 1 AEP memperoleh skor 7. Pada indikator 1 AEP memperoleh skor 3 yang berarti mampu memberikan tiga jawaban tetapi dua jawaban tidak sampai mendapatkan hasil. Pada indikator 2, AEP memperoleh skor 3 yang berarti memberikan tiga alternatif tetapi satu saja yang benar. Pada indikator 3, AEP memperoleh skor 1 yang berarti mampu memberikan jawaban tapi tidak ada unsur kebaruan. Soal nomor 2 AEP memperoleh skor 7, pada indikator 1 AEP memperoleh skor 3 yang berarti mampu memberikan tiga jawaban meskipun dua jawaban yang benar. Pada indikator 2 AEP memperoleh skor 3, yang berarti mampu memberikan tiga alternatif tetapi dua yang benar. Pada indikator 3 AEP memperoleh skor 1 yang berarti mampu memberikan jawaban tetapi belum ada unsur kebaruan. Soal nomor 3 AEP memperoleh skor 5, pada indikator 1 AEP memperoleh skor 2 yang berarti mampu memberikan dua jawaban tetapi hanya satu yang benar. Pada indikator 2 AEP memperoleh skor 2 yang berarti mampu memberikan dua jawaban tetapi hanya satu yang benar. Pada indikator 3 AEP memperoleh skor 1 yang berarti mampu memberikan jawaban tetapi belum ada unsur kebaruan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara AEP hanya beberapa soal menjawab dengan benar dan menjawab lebih dari satu.

## **3. Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Dengan Kategori Tidak Kreatif**

Subjek yang berada pada kategori ini yang terjadi adalah siswa salah dalam melakukan perhitungan, salah karena langkah-langkahnya tidak sempurna. Hal ini sejalan dengan Malik (2011) siswa wajib memeriksa setiap langkah penyelesaian dan menuliskan secara detail untuk memastikan bahwa setiap langkah sudah benar dan hasilnya benar.

Berdasarkan hasil tes CS yaitu 36,1 maka itu termasuk pada tingkat tidak kreatif. Hal ini ditunjukkan pada soal nomor 1 CS memperoleh skor 5, pada indikator 1 memperoleh skor 2 yang berarti mampu memberikan dua jawaban tetapi hanya satu yang benar. Pada indikator 2 CS memperoleh skor 2 yang berarti mampu memberikan dua jawaban tetapi satu yang salah. Pada indikator 3 CS memperoleh skor 1 yang berarti mampu memberikan jawaban tetapi belum ada unsur kebaruan. Pada soal nomor 2 CS memperoleh skor 5, pada indikator 1 memperoleh skor 2 karena mampu memberikan dua jawaban. Pada indikator 2 memperoleh skor 2 yang berarti mampu memberikan dua jawaban tetapi hanya satu yang benar. Pada indikator 3 CS memperoleh skor 1, yang berarti mampu memberi jawaban tetapi belum ada unsur kebaruan. Pada soal nomor 3 CS memperoleh skor 3, pada indikator 1 CS memperoleh skor 1 yang berarti mampu memberikan satu jawaban. Pada indikator 2 CS memperoleh skor 1 yang berarti CS mampu memberikan satu jawaban dan hasilnya benar. Pada indikator 3 CS memperoleh skor 1, yang berarti mampu memberikan jawaban tetapi belum ada unsur kebaruan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara CS hanya beberapa soal yang menjawab benar.





Gambar 1 Grafik Hasil Tes Berpikir Kreatif Siswa

Pada grafik diatas dapat dilihat bahwa presentase pada indikator kelancaran adalah 46%, persentase pada indikator keluwesan adalah 25% dan persentase pada indikator kebaruan adalah 29%. Dapat disimpulkan bahwa persentase yang paling banyak pada indikator berpikir kreatif adalah pada indikator kelancaran, dan kedua adalah kebaruan,dan ketiga adalah keluwesan.

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian analisis berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi peluang, beberapa kesimpulan dari penelitian ini antara lain:

1. Hasil analisis berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi peluang yang dipilih 6 subjek penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kriteria cukup kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif.
2. Siswa dengan kriteria cukup kreatif sebanyak 10 dari 25 siswa. Siswa mampu memberikan lebih dari dua jawaban benar, memberikan ide yang relevan dalam menyelesaikan masalah, proses perhitungan tetapi tidak selesai, mampu memberikan dengan caranya sendiri dan proses perhitungan serta hasilnya benar.
3. Siswa dengan kriteria kurang kreatif sebanyak 9 dari 25 siswa, siswa mampu memberikan jawaban lebih dari satu dan terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah, memberikan ide yang kurang relevan dan tidak lengkap.
4. Siswa dengan kriteria tidak kreatif sebanyak 6 dari 25 siswa. Siswa mampu memberikan satu jawaban dengan proses perhitungan dan hasilnya benar, proses perhitungan terarah tetapi tidak selesai.

Persentase pada indikator kelancaran adalah 46%, persentase pada indikator keluwesan adalah 25% dan persentase pada indikator kebaruan adalah 29%. Dapat disimpulkan bahwa persentase yang paling banyak pada indikator berpikir kreatif adalah pada indikator kelancaran, dan kedua adalah kebaruan,dan ketiga adalah keluwesan.

Saran peneliti kaitannya dengan hasil penelitian ini antara lain bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis diharapkan lebih menggali tentang kemampuan berpikir kreatif siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Darminto, B.P. 2010. *Peningkatan Kreativitas dan Pemecahan Masalah Bagi Calon Guru Matematika Melalui Pembelajaran Treffinger*, [online] tersedia: [http://eprint.uny.ac/10500/P12-Bambang %20priyo.pdf](http://eprint.uny.ac/10500/P12-Bambang%20priyo.pdf).
- Firdausi, N. Y, A. M. 2018. *Analisis kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar Pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA)* Jurnal Prisma I.

- Huda, Miftahul, 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hudoyo. H. 2011. *Belajar Mengajar Matematika*, Jakarta: depdiknas, proyek P2LPTK.
- Ningrum, Indri Aristya. 2016. *Analisis Proses Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau dari Adversity Quotient Kelas VIII Mts Muhammadiyah Bandar Lampung* . Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), (online), <http://repository.radenintan>.
- Malik, Noor Qomarudin. 2011 *Analisis Kesalahan Siswa Kelas VII SMP 4 Kudus*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Cetakan ke-3. Jakarta : Rineka Cipta.
- Siswono, T. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Trisanti, Feni. 2014. *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soa Cetita*. Jember: Universitas Jember.